



PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH VOCABULARY CARD* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS DI MI TA'LIMUL HUDA BUGOHARJO LAMONGAN

Dwi Rosyidatul Kholidah¹, Arin Nadhifah²

^{1,2}Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Fattah Lamongan

Surel: Choida89@gmail.com

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran *English vocabulary card* merupakan salah satu media yang dapat membantu guru saat proses pembelajaran serta membantu meningkatkan minat belajar siswa. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa saat pembelajaran berlangsung belum adanya media yang menunjang, siswa kesulitan dalam menghafal kosa kata sebab tulisan dan cara membacanya berbeda, apalagi kurang minatnya siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu media *English vocabulary card* yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik serta minat belajar Bahasa Inggris menjadi tinggi. Hal ini dapat mempermudah siswa menghafal kosa kata yang bertema *Part Of Body*. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau yang disebut *Reserch and Development*, yang mengikuti model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Hasil dari penelitian pengembangan media *English vocabulary card* ini memenuhi kriteria menarik atau layak. Dengan hasil uji validasi ahli materi/isi sebesar 82%, hasil uji validasi media/desain 90%, hasil uji validasi ahli bahasa 82%, hasil ahli praktisi pembelajaran sebesar 86% dan hasil angket responden siswa sebesar 91%. Dari hasil tersebut bisa dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil dari pertanyaan aktivitas 2 yang ada di LKS diperoleh *pre-test* mendapatkan nilai rata-rata 46 dan *post-test* mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 86 hal ini dapat disimpulkan dengan menggunakan media *English vocabulary card* minat belajar siswa menjadi tinggi dan hasil belajar siswa meningkat.

Kata Kunci : Pengembangan, Media, *English vocabulary card*, Minat Belajar.

Abstract

The development of English vocabulary card learning media is one of the media that can help teachers during the learning process and help increase students' interest in learning. The reality on the ground shows that when learning takes place there is no supporting media, students have difficulty memorizing vocabulary because writing and reading are different, especially students' lack of interest in learning English. The purpose of this development is to produce products in the form of learning media, namely English vocabulary card media that are fun, not boring, interesting and have high interest in learning English. This can make it easier for students to memorize vocabulary with the theme Part Of Body. This type of research uses research and development or what is called Research and Development, which follows the ADDIE research model developed by Dick and Carry. With the results of the material/content expert validation test results of 82%, the media/design validation test results 90%, the linguist validation test results 82%, the results of the learning practitioner experts at 86% and the student respondents' questionnaire results by 91%. From these results it can be stated that it is feasible to be used as a learning medium. Based on the results of the question activity 2 in the LKS, the pre-test got an average score of 46 and the post-test got an average score of 86. This can be

concluded by using the English vocabulary card media, students' interest in learning is high and learning outcomes students increase.

Keywords: Development, Media, English vocabulary card, Interest in Learning.

A. PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. dengan Bahasa sangat mempunyai pengaruh yang besar terhadap kehidupan. Melalui bahasa, manusia dapat berkomunikasi untuk menyampaikan pesan dan mengumpulkan informasi.¹ Bahasa juga merupakan alat komunikasi untuk mengungkapkan segala sesuatu yang terdapat dalam diri manusia dan merupakan alat komunikasi sehari-hari antar manusia. Komunikasi akan terlaksana dengan baik jika menggunakan Bahasa yang baik pula.² Mata pelajaran Bahasa tidak ditujukan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, karena yang dipahami adalah Bahasa hanya sebagai alat komunikasi.³ Menurut Hidayah, dengan bahasa, manusia dapat berkomunikasi untuk menyampaikan pesan dan memperoleh informasi. Kemampuan berbahasa mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik termasuk mengingat materi pelajaran, memecahkan permasalahan dan dapat menarik kesimpulan sesuai dengan materi yang dipelajarinya. Bahasa memudahkan guru dan murid dalam berkomunikasi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan. Pembelajaran Bahasa, dalam hal ini Bahasa Inggris, terdapat di MI Ta'limul Huda.

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sudah mendunia dan dipelajari di berbagai negara di dunia, termasuk Negara Indonesia.⁴ Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional, menguasainya sangatlah penting. Menyadari akan pentingnya bahasa Inggris di masa depan, pembelajaran bahasa Inggris harus diperkenalkan di sekolah sedini mungkin.⁵ Dalam belajar bahasa Inggris, siswa harus menguasai kosakata. Kosakata adalah bagian penting dari bahasa.⁶ Beberapa tahun terakhir ini, bahasa Inggris telah diajarkan di sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Saat belajar bahasa Inggris, siswa MI ditempatkan pada level yang paling bawah yang hanya mencakup kosakata, tata bahasa, dan lain-lain. Tujuannya adalah untuk melatih siswa agar mampu mendengarkan, membaca dan menulis untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggrisnya.

Pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI dalam memahami kosa kata masih sangat kurang, karena guru hanya mengajar melalui metode ceramah, apalagi media yang digunakan sangat minim.⁷ Salah satu cara untuk membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih efektif adalah dengan menggunakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses belajar mengajar.

¹ Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), 9.

² faraz Umayya Esti Ismawati, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal* (Yogyakarta: Ombak, 2016).9

³ Choerul Anwar Badruttamam, Dwi Rosyidatul Kholidah, and Khofifah, "Pengembangan Media Puzzle Mufrodad Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1," *IBTIDA'*, 2021, <https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i2.227>.

⁴ Khaniffatur Rokhmah, Kartika Chrysti Suryandari, and Wahyudi, "Penggunaan Metode Sing a Song Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Tegalsari," *Kalam Cendekia* 5, no. 1.1 (2017): 36-42.

⁵ Cindy Febilia dkk, "Pengembangan Kemampuan Critical Writing Di SD Dengan Menggunakan Vocabulary Chart), *Jurnal Pendidikan UPI* 2016, h. 2.

⁶ Ratna Susanti, "Penguasaan Kosa Kata Dan Kemampuan Membaca Bahasa," *Academia*, no. 01 (2019): 87-93.

⁷ Rizkia Odie Fitriana, Muhamad Sofian Hadi, and Lidiatul Izzah, "Improve Students' English Vocabulary Skills With Flashcard Media," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 3 (2021): 521-30, <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.39029>.

Untuk melaksanakan tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.⁸ Dalam proses belajar mengajar, keberadaan media sangatlah penting.⁹ Sebab kesulitan materi yang disampaikan dapat dikurangi dengan memperkenalkan media sebagai perantara pembelajaran. Kompleksitas materi yang disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Media dapat mengungkapkan apa yang tidak dapat diungkapkan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan abstraksi materi pun bisa menjadi konkrit melalui kehadiran media. Oleh karena itu, siswa lebih mudah menyerap materi tanpa bantuan media.¹⁰ Dengan media pembelajaran maka, pembelajaran bahasa Inggris akan memudahkan guru dalam penyampaian materi dan proses pembelajaran akan semakin mudah dan efektif, siswa pun akan bersemangat dalam belajar, ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Salah satu alat pembelajaran adalah kartu media. *Vocabulary Card* adalah salah satu alat bantu pengajaran yang berupa cetak.¹¹ *Vocabulary Card* berisi gambar (benda, binatang, dll) yang dapat mendidik siswa dan memperkaya kosa kata. Kartu-kartu ini merupakan petunjuk atau petunjuk bagi siswa untuk memberikan jawaban yang baik. Dan kartu dapat digunakan untuk belajar bahasa Inggris. *Vocabulary Card* ini cukup efektif, mudah dibuat dan tidak memerlukan biaya yang besar. Tempat kartu bahan bekas sangat mudah didapat dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pemegang kartu dapat membuat anak aktif dan belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, Fakta Penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar dianggap kesulitan ditambah lagi rendahnya kemampuan siswa dan minat belajar siswa yang rendah.¹² hal ini dilihat dari hasil uji lapangan di MI Ta'limul Huda kelas 3 dengan pre-test yang mendapatkan rata-rata nilai 46. Hasil dari pre-test ini menunjukkan siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Sedangkan minat belajar siswa dilihat dari indikator yang meliputi: perasaan senang, ketertarikan siswa, penerimaan dan keterlibatan siswa.

Beberapa siswa menyatakan tidak senang dengan pelajaran Bahasa Inggris dan merasa kurang tertarik. Peneliti juga mewawancarai siswa kelas III sekolah MI Ta'limul Huda Bugoharjo. Ketika ditanya tentang pelajaran bahasa Inggris, banyak yang mengatakan bahwa tidak menyukai pelajaran bahasa Inggris karena tidak mengerti dari maksudnya. Siswa ini juga menyatakan bahwa Bahasa Inggris itu sulit karena cara membacanya berbeda dengan cara menulisnya. Artinya berkaitan erat dengan kosakata atau kosakata. Hal ini dapat ditunjukkan dengan ketidakmampuannya menguasai kosa kata dan kurangnya minat belajar bahasa Inggris pada siswa.¹³

Hasil wawancara dengan Ibu Siti Ma'rifatun S.Pd selaku guru bahasa Inggris dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Selain itu disekolah juga pemanfaatan bahan pembelajaran atau

⁸ Ihsana el Khuluqo, *Belajar & Pembelajaran* (Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 51.

⁹ Mega Yulia Rohmah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran PANCAKAR (Papan Pecahan Dan Kartu Soal) Dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 7, no. 2 (2022): 139–58.

¹⁰ Aswan Djamarah, Syaiful bahri dan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2014).

¹¹ Muhammad Arief Rachmadhan, Aditia Eska Wardana, and Luthfi Hamdani Maula, "Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media English Vocabulary Card," *Jurnal Perseda* III, no. 1 (2020): 47–53.

¹² Wawancara dengan Guru Bahasa Inggris Kelas 3, tanggal 13 Oktober 2023 di Kantor Sekolah.

¹³ Wawancara dengan Murid kelas 3, tanggal 13 Oktober 2023 di dalam kelas.

media sangat terbatas dan jarang dilakukan oleh guru. dari pernyataan di atas jugasiswa ini menunjukkan saat kegiatan belajar bila tidak adanya minat belajar maka akan mempengaruhi nilai pengetahuan siswa.

Dari permasalahan yang ditemukan, maka seorang guru harus pandai memilih penggunaan media yang tepat yang disesuaikan dengan materi pembelajaran agar siswa dapat tertarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk alternatif tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa *English vocabulary card* yang menarik agar siswa menjadi semangat belajar Bahasa Inggris dan menumbuhkan minat belajar siswa.

B. METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan referensi bentuk media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru serta menyediakan alternatif media pembelajaran dalam materi organ pernapasan pada manusia.¹⁴

Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut.¹⁵

Model yang digunakan untuk mengembangkan media ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang secara sistematis mewakili tahapan-tahapan yang sistematis (terorganisir) dan digunakan secara sistematis untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Tujuan utama model pengembangan ini adalah merancang dan mengembangkan produk yang efisien dan efektif.¹⁶

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis yang dilakukan peneliti adalah menganalisis isi dan kebutuhan. Analisis ini peneliti melakukan dengan cara membaca kajian pustaka, jurnal atau penelitian-penelitian sebelumnya, buku sebagai referensi untuk pengembangan penelitian ini, yang dilakukan di MI Ta'limul Huda Bugoharjo Lamongan. Dengan membaca kajian pustaka, jurnal atau penelitian-penelitian sebelumnya adalah sebagai dasar pengembangan dalam menyelesaikan masalah ini.

2. Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan pengembangan ini adalah dengan cara merancang instrument penelitian, kisi-kisi soal dan mendesain media *English vocabulary card*. Pengembangan media ini didesain untuk sekolah dasar khususnya pada mata Pelajaran bahasa inggris kelas 3. Perancangan kisi-kisi soal dan desain medianya disesuaikan dengan kognitif peserta didik kelas 3 dengan tingkat kognitif (C1 sampai C5).

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini peneliti mengembangkan media *English vocabulary card* dengan mewujudkan rancangan dari tahap desain. Rancangan media ini adalah dengan

¹⁴ Mawan Akhir Riwanto et al., "Pengembangan Video Animasi Organ Pernapasan Manusia Bermuatan Motivasi Belajar Di Masa Pandemi Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring," *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 7, no. 1 (2022): 18–24.

¹⁵ Choerul Anwar Badruttaman, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Bilangan Bulat..." 1 (2019): 97–110.

¹⁶ Rohmah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran PANCAKAR (Papan Pecahan Dan Kartu Soal) Dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV Sekolah Dasar."

membuat media cetak kartu bergambar atau yang dinamakan media *English vocabulary card* yang berisi gambar-gambar dari kosa kata bahasa Inggris yang disesuaikan dengan materi kelas 3 SD/MI. Media yang sudah selesai selanjutnya diuji validasi sama para ahli, baik itu dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan kualifikasi tertentu dan dilanjutkan penyebaran angket siswa yang mana untuk mengukur sesuai dengan ranah yang akan dikembangkan dari pengguna media tersebut. Selanjutnya hasil dari validasi beberapa ahli tersebut digunakan untuk revisi pada media *English vocabulary card*. Setelah selesai revisi dan dinyatakan valid, kemudian dilanjutkan uji coba dalam kelompok kecil.

4. Penerapan (*Implementation*)

Tahap penerapan ini adalah tahap uji lapangan. Sebelum tahap uji lapangan dilaksanakan pada kegiatan belajar mengajar, dipastikan bahwa pada tahap pengembangan, media *English vocabulary card* sudah dilakukan revisi berdasarkan para ahli sesuai dengan kualifikasinya dan setelah dilakukan uji coba kelompok kecil.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi pada penelitian ini adalah untuk mengukur terait media *English vocabulary card* yang sudah dikembangkan, untuk mengukur ketercapaian tujuan dari media. Adanya tahap evaluasi atau perbaikan pada setiap tahap ini bertujuan agar produk yang dikembangkan sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan layak untuk digunakan oleh pengguna media.

Teknik pengumpulan data dalam pengembangan ini menggunakan teknik observasi, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah dengan mendeskripsikan seluruh pendapat, saran dan masukan dari ahli isi dan bahasa, ahli desain, ahli pembelajaran bahasa Inggris dan Siswa dapat memperolehnya dari kolom komentar. Data kuesioner merupakan data kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan skala Linkert dengan 5 kriteria level, kemudian dianalisis melalui skor rata-rata setiap jawaban setiap pertanyaan dalam kuesioner.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan, di mana dari kegiatan ini dijadikan pertimbangan bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pemilihan bentuk media yang dikembangkan adalah *English vocabulary card* salah satu kebutuhan siswa adalah mendapatkan penjelasan materi yang menarik dan dalam produk ini. Beberapa penelitian menunjukkan hasil bahwa penggunaan media video efektif digunakan dalam pembelajaran ditingkat sekolah dasar diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Agustiningsih.¹⁷

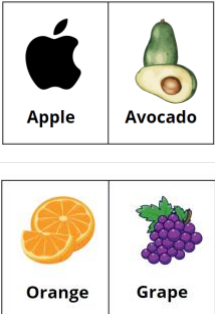
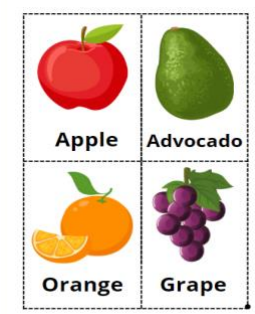
Berdasarkan penelitian dan pengembangan produk media *English vocabulary card* ini melalui beberapa langkah, langkah pertama melakukan observasi dan wawancara dengan Guru kelas 3 Bahasa Inggris di lembaga MI Ta'limul Huda Bugoharjo. Hasil dari observasi dan wawancara peneliti datang langsung ke lembaga tersebut dan meminta izin kepada kepala sekolah dan guru Bahasa Inggris kelas 3.

Model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

¹⁷ Agustiningsih, "ViDeo Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Agustiningsih 8," *Pancaran* 4, no. 1 (2013): 55-68.

1. Dari hasil analisis peneliti menggunakan dua analisis, yang pertama analisis kinerja yaitu mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan-permasalahan yang ditemui di sekolah, sekaligus menganalisis kebutuhan untuk menentukan materi pembelajaran yang dibutuhkan siswa untuk meningkatkan minatnya. dalam pembelajaran. Dalam hal ini media dapat digunakan sebagai alat analisis kebutuhan yang didukung oleh teori Azhar Arsyad.
2. Dari hasil design (desain) peneliti melakukan pendesainan media *English vocabulary card* dengan mendesain kartu kosakata/kartu kata dan dilengkapi buku panduan cara menggunakan media *English vocabulary card*. Dalam hal ini peneliti mendesain kartu kata dengan Microsoft Word sedangkan mendesain buku panduan dengan Microsoft Powerpoint. Media *English vocabulary card* ini berukuran 8 X 12 dengan kertas ivory yang berwarna putih mengkilat dan diberi laminating agar tidak mudah sobek. Hasil dari development (pengembangan) ini peneliti melakukan uji validasi terhadap uji ahli materi/isi, uji ahli desain/media, uji ahli bahasa dan praktisi pembelajaran. Dari hasil uji validasi oleh ahli isi/materi Bahasa Inggris ini memperoleh kelayakan sebesar 82%, dalam hal ini dinyatakan layak atau valid berdasarkan teori Sugiyono dengan persentase antara 75-89. Dalam hal ini menunjukkan bahwa media *English vocabulary card* dapat dinyatakan layak digunakan tanpa direvisi. Sedangkan saran dari ahli materi yaitu perlu dipikirkan kembali oleh guru adalah tindak lanjut setelah penerapan media tersebut. Dari hasil uji validasi oleh ahli desain/media ini memperoleh kelayakan sebesar 90%.
3. Ini menunjukkan bahwa media *English vocabulary card* dapat dinyatakan sangat layak, dalam hal ini dinyatakan sangat layak berdasarkan teori Sugiyono dengan persentase antara 89-100, akan tetapi ada saran yang diberikan yaitu perlu dibenahi terkait warna gambar yang dapat membingungkan siswa dan buku panduan ada sebuah kata yang tidak tepat yaitu kartu huruf perlu diganti dengan kartu kata. Hal ini peneliti melakukan revisi terkait dengan saran yang telah diberikan. Sedangkan hasil uji validasi ahli bahasa mendapatkan tingkat kelayakan sebesar 82% dalam hal ini dikatakan layak sebagai media pembelajaran dan tidak dilakukan revisi, ini berdasarkan teori Sugiyono dengan persentase antara 75-89. Dari hasil praktisi pembelajaran tingkat kelayakan media *English vocabulary card* yang sudah dikembangkan sebagai media pembelajaran sebesar 86%. Dalam hal ini menunjukkan bahwa *English vocabulary card* dapat dinyatakan layak digunakan tanpa direvisi ini berdasarkan teori Sugiyono dengan persentase antara 75-89.

Tabel 1. *English Vocabulary Card* Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

4. Dari hasil implementation (implementasi) yang dilakukan peneliti dengan uji coba kelompok kecil dengan 13 siswa di kelas tiga MI Ta'limul Huda diperoleh bahwa produk media *English vocabulary card* sebesar 91% dengan kriteria sangat layak berdasarkan teori Sugiyono dengan persentase antara 75-89.
Hasil dari pertanyaan angket yang telah diisi oleh siswa sebagai responden ini menunjukkan bahwa siswa tertarik dan siswa merasa senang saat menggunakan media *English vocabulary card*. Berdasarkan dengan hasil dari pertanyaan aktivitas 2 yang ada di LKS diperoleh pre-test mendapatkan nilai rata-rata 46 dan post-test mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 86 hal ini dapat disimpulkan dengan menggunakan media *English vocabulary card* minat belajar siswa menjadi tinggi.
5. Adapun dari hasil evaluation (evaluasi) dilakukan revisi akhir terhadap produk yang telah dikembangkan berdasarkan anget responden siswa. Dari hasil anget siswa terhadap media *English vocabulary card* yaitu media *English vocabulary card* dapat diaplikasikan saat pembelajaran Bahasa Inggris dan siswa merasa sangat tertarik dengan media tersebut.
6. Dengan media *English vocabulary card* yang dikembangkan oleh peneliti ini berarti menunjukkan bahwa siswa dapat meningkatkan minat belajar yang tinggi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil angket responden siswa sejumlah 13 dan bukti hasil pre-test mendapatkan nilai rata-rata 46 dan post-test mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 86.

Media *English vocabulary card* ini juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari media media *English vocabulary card* ini yaitu; materi yang ada dalam pelajaran akan semakin mudah dirancang sehingga siswa lebih cepat memahami dan menangkap materi pelajaran, media media *English vocabulary card* dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain ini menjadikan media dapat menambah daya tarik dan menyenangkan bagi siswa.

Sedangkan kelemahan media media *English vocabulary card* ini yaitu dalam proses pengerjaan desain dan pencetakannya membutuhkan waktu yang tidak sebentar bahkan cukup lama tergantung seberapa sulit gambar yang didesain.

D. PENUTUP

Dalam penelitian menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu media *English vocabulary card* yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik serta minat belajar Bahasa Inggris menjadi tinggi. Hal ini dapat mempermudah siswa menghafal kosa kata yang bertema *Part Of Body*.

Hasil dari penelitian pengembangan media *English vocabulary card* ini memenuhi kriteria menarik atau layak. Dengan hasil uji validasi ahli materi/isi sebesar 82%, hasil uji validasi media/desain 90%, hasil uji validasi ahli bahasa 82%, hasil ahli praktisi pembelajaran sebesar 86% dan hasil angket responden siswa sebesar 91%. Dari hasil tersebut bisa dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil dari pertanyaan aktivitas 2 yang ada di LKS diperoleh *pre-test* mendapatkan nilai rata-rata 46 dan *post-test* mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 86 hal ini dapat disimpulkan dengan menggunakan media *English vocabulary card* minat belajar siswa menjadi tinggi dan hasil belajar siswa meningkat.

E. DAFTAR PUSTAKA

Agustiningih. " ' Video ' Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung

- Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Agustiningsih 8." *Pancaran* 4, no. 1 (2013): 55–68.
- Badruttamam, Choerul Anwar, Dwi Rosyidatul Kholidah, and Khofifah. "Pengembangan Media Puzzle Mufrodat Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1." *IBTIDA'*, 2021. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i2.227>.
- Badruttaman, Choerul Anwar. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Bilangan Bulat..." 1 (2019): 97–110.
- Djamarah, Syaiful bahri dan Zain, Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2014.
- Esti Ismawati, faraz Umayya. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Yogyakarta: Ombak, 2016.
- Fitriana, Rizkia Odie, Muhamad Sofian Hadi, and Lidiyatul Izzah. "Improve Students' English Vocabulary Skills With Flashcard Media." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 3 (2021): 521–30. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.39029>.
- Hidayah, Nurul. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2016.
- Khuluqo, Ihsana el. *Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Rachmadhan, Muhammad Arief, Aditia Eska Wardana, and Luthfi Hamdani Maula. "Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media English Vocabulary Card." *Jurnal Perseda III*, no. 1 (2020): 47–53.
- Ratna Susanti. "Penguasaan Kosa Kata Dan Kemampuan Membaca Bahasa." *Academia*, no. 01 (2019): 87–93.
- Riwanto, Mawan Akhir, Wahyu Nuning Budiarti, Annisa Fitri, and Maula Ramdhani. "Pengembangan Video Animasi Organ Pernapasan Manusia Bermuatan Motivasi Belajar Di Masa Pandemi Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring." *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 7, no. 1 (2022): 18–24.
- Rohmah, Mega Yulia, Ni Luh, Sakinah Nuraini, and Yulia Linguistika. "Pengembangan Media Pembelajaran PANCAKAR (Papan Pecahan Dan Kartu Soal) Dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 7, no. 2 (2022): 139–58.
- Rokhmah, Khaniffatur, Kartika Chrysti Suryandari, and Wahyudi. "Penggunaan Metode Sing a Song Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Tegalsari." *Kalam Cendekia* 5, no. 1.1 (2017): 36–42.