

Media Kartu Dengan Kearifan Lokal Gusjigang Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD

Tri Setiyana¹ Erik Aditia Ismaya² Diana Ermawati³

Email: 201933354@std.umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jawa Tengah Indonesia

Abstract

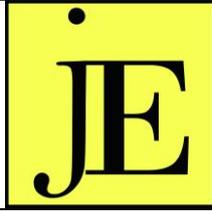
The lack of availability of learning media, so that in the learning process students are less active which has an impact on students learning ability, especially in learning English vocabulary. This study aims to develop a picture card media in English for Daily Activities material that focuses on learning vocabulary that has been tested for feasibility and effectiveness. This study used the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The subjects of the study were 12 grade IV students of SD 2 Padurenan. Data collected using interview methods, test data, notes in the field and questionnaires. Data analysis is carried out by qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of picture card media are feasible to be applied as evidenced by the validation results of 92% and 78% learning media experts and 100% and 91% learning experts. The results of the effectiveness test showed that picture card media with Gusjigang local wisdom was effectively applied to learning English vocabulary. This result is proven from the results of calculating the percentage of the normality gain test which gets a value result of 0.83 or 83%. So this picture card media with Gusjigang local wisdom is very feasible and effectively used in the process of learning English vocabulary. The implications of this study show that by using picture card media with Gusjigang local wisdom, teaching and learning activities become more active, fun and have a positive impact on students learning ability.

Keywords: card media, English, local wisdom, vocabulary.

Abstrak

Kurangnya ketersediaan media pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif yang berdampak pada kemampuan belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu bergambar muatan Bahasa Inggris materi Daily Activities yang berfokus pada pembelajaran kosakata yang teruji kelayakan dan efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian berjumlah 12 siswa kelas IV SD 2 Padurenan. Data yang dikumpulkan menggunakan metode wawancara, data tes, catatan di lapangan dan angket. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil media kartu bergambar layak diterapkan yang dibuktikan dari hasil validasi ahli media pembelajaran 92% dan 78% serta ahli materi pembelajaran 100% dan 91%. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media kartu bergambar dengan kearifan lokal Gusjigang efektif di terapkan pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Hasil ini dibuktikan dari hasil hitung persentase uji normalitas gain yang mendapatkan hasil nilai 0,83 atau 83%. Maka media kartu bergambar dengan kearifan lokal Gusjigang ini sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media kartu bergambar dengan kearifan lokal Gusjigang kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif, menyenangkan dan berdampak positif pada kemampuan belajar siswa.

Kata kunci: Bahasa Inggris, kearifan lokal, kosakata, media kartu



PENDAHULUAN

Bahasa merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Bahasa digunakan sebagai media komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Inggris sangat penting kedudukannya sebagai Bahasa internasional yang digunakan untuk komunikasi secara global (Faridatuunnisa, 2020). Memperkenalkan Bahasa Inggris sejak bangku pendidikan dasar perlu dilakukan. Mempelajari dan menguasai Bahasa Inggris adalah suatu kebutuhan, perlu diperkenalkan kepada anak-anak sedini mungkin (Maduwu, 2016). Di Indonesia pembelajaran Bahasa Inggris sudah diterapkan sejak pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.

Pada perkembangannya Bahasa Inggris dijadikan mata pelajaran tambahan untuk siswa yang ditetapkan oleh Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi No. 262 tentang pedoman penerapan kurikulum merdeka dalam rangka pemulihan belajar, bahwasanya Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran pilihan yang dapat diselenggarakan oleh pendidikan dasar sesuai dengan ketersediaan satuan pendidikan. Adanya kurikulum merdeka beberapa SD di kabupaten Kudus sudah menerapkan mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas IV, salah satunya yaitu SD 2 Padurenan.

Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing tingkat sekolah dasar sangat unik dan membutuhkan media yang menarik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan wawancara dengan guru dan siswa SD 2 Padurenan pada 22 Oktober 2022, pembelajaran Bahasa Inggris hanya dilakukan dengan metode ceramah karena Kurangnya media pembelajaran yang tersedia. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga siswa cenderung kurang memahami pembelajaran. Guru berharap adanya media pembelajaran yang menarik dan membantu siswa agar interaktif dalam pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran dapat menjadikan proses belajar mengajar yang lebih baik dibanding tanpa menggunakan media, sehingga mendukung kegiatan pembelajaran menjadi lebih maksimal (Harjanto et al., 2021).

Pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar di mulai dengan peningkatan kemampuan menguasai kosakata. Kosakata merupakan hal terpenting yang harus di pelajari terlebih dahulu untuk mempelajari Bahasa agar dapat berkomunikasi dengan baik (Dwi et al., 2021). Dalam belajar Bahasa Inggris, seseorang akan mahir berbahasa jika ia mampu menguasai kosakata (*vocabulary*) dengan baik. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan penguasaan kosakata yang baik untuk siswa dalam jenjang sekolah dasar sebagai dasar untuk melanjutkan pembelajaran Bahasa Inggris ke jenjang berikutnya. Dalam mempelajari perbendaharaan kata atau kosakata diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk siswa. Media atau alat peraga dalam pembelajaran diperlukan untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar (Priyastuti & Resanti, 2020).

Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan perantara bagi guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat meningkatkan minat

belajar siswa (Nurrita, 2018). Media pembelajaran yang menarik mampu merangsang siswa untuk belajar sehingga mudah bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik dan tujuan belajar siswa dapat dipilih agar pembelajaran efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran inovatif yaitu media kartu bergambar. Media kartu bergambar merupakan media visual yang terdiri dari kartu gambar dan kartu kata. Media kartu bergambar berisi gambar-gambar dan kata-kata sesuai dengan kreativitas yang dituangkan selaras dengan materi yang akan dipelajari siswa (Sativa, 2012). Materi pembelajaran yang divisualisasikan ke dalam sebuah media akan lebih konkret. Pembelajaran akan lebih konkret jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (Utami et al., 2020)

Media kartu ini dirancang dengan mengaitkan kearifan lokal kudas. Pengintegrasian kearifan lokal dilakukan untuk mengenalkan kearifan lokal yang ada di sekitar kepada anak-anak usia sekolah dasar. Kearifan lokal kudas yang sering di sebut dengan nama Gusjigang. Gusjigang merupakan sebuah akronim dari bagus, ngaji dan dagang (Maslikhah, 2020). Gusjigang adalah sebuah filosofi yang diajarkan oleh Sunan Kudus. Filosofi ini begitu lekat dengan masyarakat Kudus karena Gusjigang dianggap sebagai perwujudan karakter masyarakat Kudus. Selama ini masyarakat Kudus dikenal sebagai seseorang yang bagus dalam penampilan, mempunyai jiwa wirasudara, baik perilakunya dan mempunyai pemahaman agama yang luas.

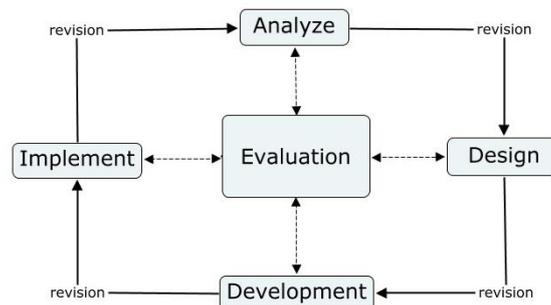
Pengintegrasian kearifan lokal berupa gambar-gambar ikon kota kudas yang akan di visualisasikan ke dalam materi pembelajaran Bahasa Inggris. Media kartu bergambar berisi materi pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar semester dua *Daily Activities* yang di lengkapi dengan gambar-gambar kearifan lokal Kudus sehingga mampu menarik minat belajar siswa dan meningkatkan kemampuan siswa serta mempermudah siswa menghafal kosakata-kosakata kegiatan sehari-hari. Pengembangan media ajar interaktif berbasis kearifan lokal telah memenuhi standar kelayakan BNSP (Badan Standar Nasional Pendidikan) (Mardhatillah et al., 2019).

Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media kartu layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris (Masnunah, 2018). Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada materi yang dikembangkan yaitu kosakata Bahasa Inggris, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel yang akan di kembangkan, yang mana penelitian yang dilaksanakan mengembangkan media pembelajaran berbentuk kartu dengan kearifan lokal Kudus. Temuan penelitian lainnya juga menyatakan media kartu yang diintegrasikan dengan kearifan lokal mampu menarik minat belajar siswa (Komariyah, 2022). Berdasarkan hal itu, peneliti ingin melakukan pembaharuan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dengan mengembangkan media kartu dengan pengintegrasian kearifan lokal untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Media kartu ini dirancang dengan gambar-gambar kearifan lokal yang ada di sekitar dengan menyinkronkan materi pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media kartu berbasis kearifan lokal Gusjigang dengan materi kosakata Bahasa Inggris dengan

mendeskripsikan desain media dan validasi media yang dikembangkan berdasarkan penilaian tim ahli dan uji coba produk. Dengan adanya pengembangan media ini diharapkan dapat membuat pembelajaran yang efektif dan mampu menarik minat belajar siswa untuk ikut interaktif dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan kemampuan belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)*. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu model yang menggunakan 5 tahapan terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SD 2 Padurenan, Gebog, Kudus dari bulan Oktober 2022 sampai Januari 2023. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara, data tes, catatan lapangan dan angket/kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Uji validitas media kartu dengan kearifan lokal Gusjigang dilakukan oleh validator yang berkompeten yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 2 Paduran, Gebog, Kudus. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *card vocabulary English* Gusjigang. Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran dengan pengintegrasian kearifan lokal. Berikut adalah alur metode pelaksanaan penelitian dengan menggunakan model ADDIE.



Gambar 1. ADDIE Model (Mulyatiningsih, 2012)

1. *Analisis*

Kegiatan ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan Guru dan Siswa kelas IV SD 2 Paduran yang dilakukan dengan wawancara. Mencari informasi dan data empiris mengenai pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

2. *Design*

Tahap perancangan meliputi, pemilihan materi pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV dan penentuan gambar-gambar ikon kota Kudus sebagai kearifan lokal.

3. *Development*

Pada tahap pengembangan dilakukan pengembangan media berupa media kartu bergambar dengan pengintegrasian kearifan lokal kota kudus. Media yang telah jadi di validasi oleh tim ahli validator yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media. Saran dan komentar yang didapatkan dijadikan sebagai acuan untuk melakukan revisi produk.

4. *Implementation*

Pada tahap *implementation* peneliti menggunakan media *card vocabulary English* Gusjigang yang telah divalidasi dan dilakukan perbaikan. Tahap implementasi penggunaan media pembelajaran ini dilakukan dengan 2 tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba secara langsung. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 2 orang siswa yang dipilih dengan teknik *random sampling*. Hasil tanggapan dari uji coba kelompok kecil digunakan sebagai bahan perbaikan. Uji coba secara langsung dilakukan setelah uji coba kelompok kecil dan perbaikan produk. Uji coba secara langsung dilakukan dengan 10 siswa yang tidak menjadi subjek dalam uji coba kelompok kecil.

5. *Evaluation*

Pada tahap ini, peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* kepada siswa, untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan. Evaluasi berupa *pretest-posttest* dengan model *one group pretest-posttest*. Sehingga dapat memperoleh hasil untuk mengetahui tingkat keefektifan media. Kelayakan media diukur dengan uji validitas yang dilakukan tim ahli media dan ahli materi pembelajaran. Uji kelayakan dilakukan menggunakan angket *checklist* dengan tingkat pencapaian skala likert yang dihitung dengan *persentase score*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan produk pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap pertama yaitu *analysis*. Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam pengembangan produk. Analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan guru dan siswa. Instrument yang digunakan yaitu dengan wawancara Bersama guru dan siswa kelas IV SD 2 Padurenan. Hasil yang diperoleh yaitu pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dinilai sulit oleh siswa, pembelajaran di kelas IV juga hanya menggunakan metode ceramah dan siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga siswa tidak interaktif dalam proses pembelajaran. Siswa menginginkan adanya media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan dalam pembelajaran sehingga belajar kosakata Bahasa Inggris akan lebih mudah.

Tahap kedua dalam pengembangan produk yaitu desain. Perancangan media diawali dengan menentukan materi pembelajaran kosakata Bahasa Inggris kelas IV semester 2 yaitu materi *Daily Activities*. Pengintegrasian kearifan lokal berupa gambar-gambar ikon kota Kudus yang disinkronkan dengan gambar kegiatan sehari-hari. Media kartu bergambar atau yang dinamakan *card vocabulary English* Gusjigang terdiri dari kartu kata dan kartu gambar. Kartu gambar berisi gambar kegiatan sehari-hari dan kearifan lokal Gusjigang, sedangkan kartu kata berisi kalimat kegiatan sehari-hari dalam Bahasa Inggris. Media dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan dan kotak kartu.

Tahap ketiga yaitu *development* atau pengembangan. Media dirancang terlebih dahulu dengan menentukan materi kosakata yang digunakan dan kearifan lokal yang akan diintegrasikan ke dalam media. Media kartu bergambar dibuat dengan menggunakan aplikasi desain yaitu *Microsoft Word*, *Canva* dan *Pinterest*. Hasil dari desain kartu gambar dan kartu kata kemudian dicetak dan dilaminasi sehingga menjadi media kartu dengan ukuran 8 x 10 cm. Adapun hasil dari pengembangan produk media ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Tampilan kartu gambar dan kartu kata

Setelah produk selesai dilakukan konsultasi dan penilaian kepada validator yang terdiri dari validator ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian dengan menggunakan angket *checklist*. Penilaian dari validator menghasilkan persentase sebagai berikut.

Tabel 1. Presentase penilaian produk

Validator Ahli	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Validator ahli materi 1	55	100%	Sangat layak
Validator ahli materi 2	50	91%	Sangat layak
Validator ahli media 1	46	92%	Sangat layak
Validator ahli media 2	39	78%	Layak

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi meliputi aspek materi dan aspek pembelajaran mendapat persentase penilaian 100% dan 91% yang memenuhi kategori sangat

layak. Dari penilaian ahli media dengan aspek penilaian kepraktisan media dan tampilan media mendapatkan persentase penilaian 92% dan 78% yang memenuhi kategori sangat layak dan layak. Tim validator juga memberikan beberapa tanggapan serta masukan untuk memperbaiki produk yang terdapat pada tabel berikut.

Tabel 2. Perbaikan produk

No.	Validator	Saran
1	Validator 1	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan <i>verb</i>/kata kerja disamakan menggunakan <i>verb</i> 1 • Penggunaan <i>article</i> diperbaiki
2	Validator 2	<ul style="list-style-type: none"> • Perbaikan kosakata • Perbaikan cara penggunaan
3	Validator 3	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih kosakata yang sering dilakukan siswa • Kartu gambar dan kartu kata dipisah • Kartu kata tidak perlu ada terjemahan ke dalam Bahasa Indonesia
4	Validator 4	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian tepi media tajam, untuk bisa dibuat tumpul demi keamanan siswa

Tahap keempat yaitu tahap *implementation*. Produk yang telah selesai diperbaiki sesuai saran ahli di uji coba. Uji coba produk dilakukan dengan 2 tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba langsung di lapangan. Uji coba kelompok kecil memperoleh tanggapan siswa bahwa perlu dilakukan pendampingan Ketika penggunaan media karena siswa akan merasa bingung dengan adanya 2 media kartu, sehingga perlu dijelaskan terlebih dahulu mengenai cara penggunaan dan penerapan media kartu bergambar. Uji coba secara langsung dilakukan dengan perbaikan dari uji coba kelompok kecil. Uji coba secara langsung di lakukan dengan menerapkan media pembelajaran pada kondisi yang sebenarnya di lapangan. Pembelajaran dilakukan pada waktu jam pelajaran Bahasa Inggris kelas IV semester 2 dengan materi *Daily Activities*. Sebelum menerapkan media dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diterapkan perlakuan. Kemudian, dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah selesai pembelajaran dilakukan evaluasi dengan memberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dikembangkan.

Tahap terakhir yaitu *evaluation*. Evaluasi dilakukan dengan menghitung hasil dari *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan siswa Ketika uji coba produk di lapangan. Hasil dari *pretest* dan *posttest* di hitung dengan uji normalitas gain. Uji normalitas gain digunakan untuk

mengetahui peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah dilakukan penerapan produk yang telah dikembangkan. Uji normalitas gain memperoleh nilai 0,83 atau 83% memenuhi kategori efektif. Sehingga media kartu bergambar dengan kearifan lokal Kudus mampu meningkatkan kemampuan siswa dan efektif serta layak digunakan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

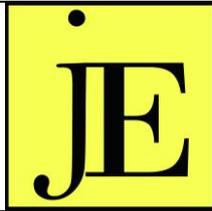
Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media kartu bergambar dengan kearifan lokal kota Kudus yang di beri nama media *card vocabulary English Gusjigang*. Produk media yang dikembangkan berbentuk kartu yang terdiri dari kartu gambar dan kartu kata. Materi yang terdapat pada media yaitu materi kosakata Bahasa Inggris *Daily Activities*. Produk media *card vocabulary English Gusjigang* dikembangkan mengacu pada analisis kebutuhan yang telah dilakukan, sehingga produk ini merupakan solusi yang ditawarkan untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang interaktif mampu menarik minat siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Partisipasi aktif dalam proses pembelajaran sangat memengaruhi proses perkembangan berpikir siswa (Wibowo, 2016). Keaktifan siswa dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Media yang telah didesain dan dibuat berupa media kartu dengan keunggulan yaitu mudah dibuat, tidak mudah sobek, tidak Bahasa jika terkena air, dan biaya pembuatan yang relatif murah. Media kartu ini didesain untuk digunakan sebagai permainan yang dilakukan secara berkelompok atau berpasangan oleh 2 orang siswa. Media kartu bergambar ini dirancang dengan menarik dan mudah digunakan siswa. Media kartu gambar dan kartu kata merupakan media yang konkret, tampilannya dibuat semenarik mungkin dengan coretan-coretan dan warna-warni berisikan gambar dan tulisan yang dapat dengan mudah digunakan oleh siswa (Masturah et al., 2018)

Hasil validasi dari para ahli media dan materi pembelajaran media kartu dengan kearifan lokal Gusjigang memperoleh kualifikasi sangat layak digunakan. Dari penilaian ahli media dengan aspek penilaian kepraktisan media dan tampilan media mendapatkan skor 5, 4, dan 3 yang berarti sangat baik, baik dan cukup. Pada aspek kepraktisan media mendapatkan skor 3 pada penelitian penggunaan media yang dikategorikan cukup mudah digunakan tanpa pendampingan guru/orang tua. Masukan dari ahli media materi dalam pembelajaran akan lebih mudah jika berkaitan dengan kosakata yang sering dilakukan oleh siswa. Pembelajaran dengan mengaitkan pada kehidupan sehari-hari akan lebih bermakna untuk siswa dan lebih mudah untuk dipahami (Nilasari et al., 2016)

Hasil dari validasi ahli materi pembelajaran terdiri dari aspek materi dan pembelajaran. Aspek materi pembelajaran meliputi kelengkapan materi atau tema, kesesuaian materi,



ketepatan tata Bahasa, kebenaran penulisan kosakata dan kesesuaian gambar dalam media mendapatkan penilai skor 5 dan 4 yang memenuhi kategori sangat baik dan baik. Dari aspek penilaian pembelajaran yang meliputi keterlibatan siswa, mempermudah pembelajaran kosakata, menarik minat belajar siswa, dan menumbuhkan rasa ingin tahu mendapatkan skor 5 dan 4 yang memenuhi kategori sangat baik dan baik sehingga layak untuk digunakan. Media pembelajaran yang baik dirancang dan di buat dengan komponen-komponen yang saling berkaitan sehingga mampu merangsang pola pikir siswa dan dapat menjadi sarana komunikasi bagi guru dan siswa (Liyana & Kurniawan, 2019).

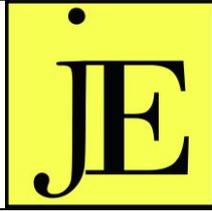
Pada uji coba produk ini, siswa memberikan komentar positif terhadap media *card vocabulary English* Gusjigang. Siswa merasa antusias untuk belajar menggunakan media kartu bergambar yang di integrasikan dengan kearifan lokal Gusjigang. Terdapat pengaruh yang baik dari penggunaan media kartu bergambar, pada proses pembelajaran menunjukkan perbedaan kemampuan siswa yang menggunakan media dengan tanpa menggunakan media (Rahmawati, 2012). Sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *card vocabulary English* Gusjigang dilakukan uji coba *pretest-posttest* untuk mengetahui keefektifan media. Dari hasil *pretest* siswa mendapatkan rata-rata nilai 26 dan mengalami kenaikan nilai rata-rata 86 setelah pembelajaran dengan diterapkan media *card vocabulary English* Gusjigang pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris materi *Daily Activities*. Hasil dari *pretest-posttest* kemudian dihitung dengan uji normalitas gain untuk mengetahui tingkat keefektifan media. Hasil uji normalitas gain mendapatkan score 0,83 atau 83% yang berarti >76% sehingga memenuhi kategori efektif. Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya dapat dibuktikan pengembangan media *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan *listening* siswa, efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris sehingga menimbulkan dampak positif bagi siswa (Zahid, 2022). Berdasarkan hasil tersebut dapat di ketahui bahwa media *card vocabulary English* Gusjigang dapat membantu siswa ikut aktif dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan siswa.

SIMPULAN

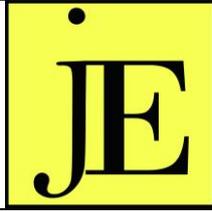
Pengembangan media kartu bergambar untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan tahap *Analysis, tahap Design, tahap Development, tahap Implementation, dan tahap Evaluation* telah menghasilkan media kartu bergambar dengan pengintegrasian kearifan lokal Gusjigang dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang layak digunakan dalam proses belajar mengajar dan efektif meningkatkan kemampuan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Dwi, V., Zati, A., Ananda, L. J., Batubara, M. H., Dwi, V., Zati, A., Ananda, L. J., Batubara,



- M. H., & Medan, U. N. (2021). Pemanfaatan Buku Bergambar Dwi Bahasa Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Bagi Anak-Anak Di Lingkungan Xii Kelurahan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam (JPMA)*, 1(1), 35–41.
- Faridatuunnisa, I. (2020). Kebijakan dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional*, 191–199. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnas2020/article/view/7510>
- Harjanto, A., Wisnu K, P., & Elvadolla, C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dengan Aplikasi Prezi Di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1094–1102. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i1.1600>
- Komariyah. (2022). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Dalam Membaca Permulaan Bagi Siswa lamban Belajar. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Malang.
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>
- Maduwu, B. (2016). Pentingnya pembelajaran bahasa inggris di sekolah. *Jurnal Warta*, 7(6), 447–449. <https://doi.org/10.1038/nmeth.1455>
- Mardhatillah, Verawati, Evianti, E., & Pramuniati, I. (2019). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 38–53.
- Maslikhah. (2020). Gusjigang Dan Kesenambungan Budaya Sunan Kudus (Relevansinya Bagi Pendidikan Islam Berbasis Local Genius). *Jurnal Edukasi Indonesia*, 1 (1), 126–137.
- Masnunah, D. (2018). Pengembangan Media Kartu Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri Awiluar. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7 (3), 283–294.
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & ... (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>
- Nilasari, E., Djatmika, E. T., & Santoso, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran



Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(7), 1399–1404.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6583>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Priyastuti, M. T., & Resanti, M. (2020). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang. *Abdimasku*, 3(2), 72–78.

Rahmawati. (2012). Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pecahan Di SD Negeri Murung Sari 1 A Muntai. *Tesis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sativa, D. Y. (2012). Penggunaan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kolomno Sleman Yogyakarta. *Skripsi*, 1–21.

Utami, R. S., Aji, S. D., & Chrisyarani, D. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Tema 6 Subtema 1 Kelas IV. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 249–255.

Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>

Zahid, R. A. F. Bin. (2022). Pengembangan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Listening Siswa Kelas VI UPT SD Negeri 217 Gresik. *Jpgsd*, 10(3), 1-11498–11507.