Jurnal Cakrawala Pendas
Vol. 8 No. 3, Juli 2022
DOI: http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2514

p-ISSN: 2442-7470
e-ISSN: 2579-4442

PENGEMBANGAN MEDIA *VEBO (VERB BOARD)* UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR

Rahmadilla Baby Milennia[1*], Novanita Whindi Arini[2]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA
[1]dilla.rafi0407@gmail.com

Abstract

At this time the use of learning media is still not optimal where there are still teachers who don't use learning media during the learning process. Teacher tend to only use student book, so that it will cause learning to be less than optimal, and students will feel bored. This research aims to develop VEBO media and determine the feasibility of VEBO media to increasing students' vovabulary in English subjects for IV grade in Elementari School. This research uses the Research and Development (R&D) method and uses ADDIE model by performing 5 steps, there are: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluate. This research was implemented at Bright Kiddie Schookl. Information was collected by distributing questionnaires to media expert in the form of 15 questions, material expert in the form of 10 questions, and education expert in the form of 10 questions. The results of the validation carried out by media expert get score 94,7% and it was categorized as "very feasible", material expert validation get score 94% znd it was categorized as "very feasible", education expert get score 94% and it was categorized as "very feasible". The results of the questionnaire given to students with small group trials and large group tests are categorized as "very feasible". Based on the results, it can be concluded that the Smart VEBO media is very suitable to increase students' vocabulary in english subjects for IV grade in Elementary School
***Keywords**: development; english; VEBO media*

Abstrak

Di masa ini pemanfaatan media pembelajaran masih kurang maksimal dimana guru masih ada yang tidak menggunakan media pembelajaran. Guru cenderung hanya menggunakan buku siswa sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal dan membuat siswa merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *VEBO* serta mengetahui kelayakan media *VEBO* dalam meningkatkan kosakata siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SD lintas kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), menggunakan model ADDIE dengan melakukan 5 langkah yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation,* 5) *Evaluate*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Bright Kiddie, Depok. Pengumpulan informasi dilakukan dengan menyebarkan angket kepada ahli media berupa 15 soal, ahli materi berupa 10 soal, dan ahli Pendidikan berupa 10 soal. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dikategorikan "sangat layak", validasi ahli materi dikategorikan "sangat layak", validasi ahli pendidikan dikategorikan "sangat layak". Setelah melakukan validasi kepada para ahli, dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar dan dikategorikan "sangat layak". Berdasarkan perolehan dapat disimpulkan bahwa media VEBO sangat layak untuk meningkatkan kosakata siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SD.
Kata kunci: bahasa Inggris; media VEBO; pengembangan

Received	: 2022-05-28	Approved	: 2022-07-10
Reviesed	: 2022-07-02	Published	: 2022-07-31

Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Pelajaran bahasa Inggris termasuk salah satu pelajaran yang cukup sulit untuk dipelajari oleh beberapa siswa (Bayu et al., 2018). Sebagian siswa ada yang mudah mempelajari pelajaran bahasa Inggris dan ada juga yang sulit untuk mempelajarinya. Dalam pelajaran Bahasa Inggris, untuk membuat kalimat Bahasa Inggris siswa harus mengetahui kosakata terlebih dahulu, tetapi kosakata masih menjadi suatu masalah karena tidak mudah untuk dipelajari (Herlina & Dewi, 2017). Di dalam kosakata terdapat kata kerja (verb) yang terbagi menjadi dua macam, yaitu regular dan irregular verb (Fitria, 2021). Ada beberapa siswa yang sudah memahami subject dan object, tetapi masih banyak siswa yang tidak mengetahui *kind of verbs* (macam-macam kata kerja) dalam pelajaran Bahasa Inggris (Susilawati & Sulhan, 2018).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Bright Kiddie Cimanggis, Depok, bahwasanya siswa di kelasnya masih banyak yang belum mengetahui macam-macam kata kerja, karena cara mengajar guru bahasa inggris di sekolah tersebut terlalu monoton dan tidak melibatkan para siswanya sehingga aktifitas siswa dalam pembelajaran sangat pasif. Pada saat proses pembelajaran guru hanya menjelaskan yang berpacu pada buku mata pelajaran bahasa inggris sehingga membuat para siswanya menjadi bosan dalam pelajaran bahasa inggris. Keberhasilan dalam pembelajaran biasanya diukur dari siswa dalam memahami dan menguasai materi yang dipelajari.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris akan lebih mudah jika menggunakan media pembelajaran yang mendukung untuk membantu guru menjelaskan materi kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik juga dapat berperan aktif selama proses pembelajaran, karena media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan siswa dalam belajar (Apsari et al., 2020). Untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris yang merupakan kunci utama untuk belajar Bahasa Inggris, diperlukan media yang efektif dan efisien. Dengan adanya media tersebut, dapat membuat siswa lebih jelas untuk memahaminya (Pendi, 2020).
Media pembelajaran merupakan suatu alat peraga yang digunakan oleh guru untuk membantu guru agar dapat menjelaskan suatu pelajaran kepada siswa (Nurpratiwiningsih & Didik, 2018).

Setelah melewati masa pandemik, sekolah akan mengadakan pembelajaran luring atau tatap muka dimana guru akan berinteraksi langsung dengan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif. Oleh karenanya sangat dibutuhkannya media pembelajaran yang inovatif sebagai suatu alat peraga yang akan membantu guru dalam proses pembelajaran (Hamid & Dkk, 2020).

Media pembelejaran yang akan dikembangkan untuk meningkatkan kosa kata siswa yaitu media "*VEBO*" (*Verb Board*). *VEBO* merupakan papan kata kerja yang dimana media tersebut dibuat oleh peneliti. Dengan media *VEBO* peneliti yakin siswa akan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai macam-macam kata kerja dalam pelajaran Bahasa Inggris. Pengembangan media *VEBO* bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan komunikatif sehingga siswa dapat meningkatkan kosa kata verb dan dapat mengetahui *Verb 1, Verb 2, dan Verb 3*. Media *VEBO* ini dibuat sangat inovatif dan menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi. Media *VEBO* juga dapat dijadikan salah satu alat alternatif media pembelajaran di sekolah untuk pembelajaran luring atau tatap muka.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dengan cara mengembangkan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media VEBO (Verb Board) Untuk Meningkatkan Kosa Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD"

Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 8, No. 3, Juli 2022, pp. 623-630

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D). R&D* merupakan suatu penelitian pengembangan yang memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk atau media pembelajaran yang dapat mengukur keefektifan produk yang dihasilkan. Penelitian *Research and Development (R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan pendidikan dalam proses pembelajaran (Khomarudin & Efriyanti, 2018). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahap (Muruganantham, 2015).

Untuk mengetahui kelayakan dari media VEBO, peneliti menerapkan kelima tahapan tersebut yaitu: pertama tahap analisis (*analysis*), tahap pertama yang harus dilakukan peneliti adalah menganalisis. Pada tahapan ini untuk melakukan sebuah analisis pada produk media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti diawali dari sebuah masalah produk media pembelajaran yang bersifat konvensial pada dunia pendidikan. Kedua, tahap perancangan (*design*), pada langkah kedua akan dilakukan merancang sebuah produk pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti dengan uji kelayakannya seperti tujuan pembelajaran, menyusun evaluasi pada rumusan tujuan pembelajaran, kombinasi metode dan media pembelajaran yang digunakan. Ketiga, tahap pengembangan (*development*), pada langkah ketiga ini merupakan realisasi pada tahap sebelumnya seperti pada tahap analisis dan pada tahap design produk media pembelajaran yang dimana akan menjadi sebuah media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dalam proses belajar-mengajar. Keempat, tahap implementasi (*implementation*), pada langkah keempat ini akan dilakukan implementasi suatu produk kepada peserta didik pada situasi yang sebenarnya di lapangan atau sekolah. Pada tahap ini dilakukan dengan tujuan mengetahui seberapa jauh pengembangan media pembelajaran ini dapat menyampaikan pembelajaran yang efektif dan efisien. Kelima, tahap evaluasi (*evaluate*), pada tahap evaluasi produk dalam penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan untuk mengetahui apakah sistem mediapembelajaran yang sedang dikembangkan berhasil atau tidak, jika produk belum berhasil maka perbaikan produk digunakan sehingga menjadi produk yang menarik dan layak untuk masyarakat luas.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media *VEBO* pada pembelajaran Bahasa Inggris dan untuk mengetahui kelayakan media *VEBO* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SD. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Bright Kiddie yang beralamatkan Jl. Flamboyan No. 47 Cimanggis Kota Depok, Cisalak Pasar., Kec. Cimanggis, Kota Depok, Jawa Barat 16452. Waktu penelitian sejak perencanaan, pelaksanaan penelitian, hingga perkiraan sidang dilaksanakaan selama 5 bulan, yaitu dimulai sejak bulan Januari 2021 hingga Juni 2021.

Pengumpulan data melalui cara mengumpulkan informasi dengan melaksanakan observasi, wawancara dan angket yang nantinya informai tersebut berguna untuk mengembangkan produk dan untuk mengatasi masalah yang terjadi di Kelas IV. Teknik validasi kelayakan media *VEBO* dalam penelitian ini memperoleh hasil penilaian yang didapatkan dari para ahli. Data dari penelitian ini dihasilkan dari validasi dan angket. Angket tersebut nantinya akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli pendidikan.

Selanjutnya dengan cara uji coba produk, Dalam uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui data sebagai penentu untuk mengetahui keefektifan dari media tersebut, efesiensi produk, dan seberapa menarik produk yang telah dihasilkan (Maulidina et al., 2018). Dalam pelaksanaan uji coba produk terdapat dua kelompok uji coba, uji coba kelompok kecil dengan 5 siswa dan uji coba kelompok besar dengan 10 peserta didik. Pelaksanaan uji coba kelompok

kecil dan kelompok besar ini, nantinya peserta didik akan diberikan angket untuk mengetahui kelayakan media untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* yang menghasilkan sebuah produk. Produk yang telah dihasilkan oleh peneliti adalah media *VEBO* (*Verb Board*). Peneliti menggunakan model ADDIE yang dilakukan melalui lima tahapan yaitu sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan hasil observasi pada siswa yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa selama proses pembelajaran Bahasa inggris siswa hanya berasal dari buku pelajaran saja, hal tersebut menyebabkan siswa merasa bosan dan suasana belajar menjadi kurang efektif, karena masih banyak siswa yang tidak merespon kegiatan pembelajaran bahkan ada yang tidak memberikan timbal balik pada kegiatan pembelajaran tersebut. Oleh karenanya, untuk mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran Bahasa inggris, peneliti menggunakan media pembelajaran *VEBO* agar selama proses pembelajaran siswa tidak merasa bosan dan suasana kelas akan lebih efektif, dan dengan menggunakan media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar Bahasa inggris. Berdasarkan hasil observasi pada guru yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat ditemukan bahwa masih banyak guru di SD Bright Kiddie tidak menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran, guru hanya terpacu pada buku mata pelajaran. Hal tersebut menyebabkan suasana kelas menjadi tidak efektif dan kondusif. Berdasarkan hasil observasi materi yang telah dilakukan oleh peneliti, masih banyak siswa yang tidak mengetahui dan tidak dapat membedakan kosa kata dalam Bahasa inggris. Materi tersebut juga sesuai dengan materi pelajaran Bahasa inggris yang sedang mereka pelajari berdasarkan kurikulum 2013.

Tahap Desain (*Design*)

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *VEBO* (*Verb Board*). Media ini didesain sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap kosakata dalam pelajaran Bahasa Inggris. Dalam merancang media ini, peneliti melakukan dengan beberapa tahap yang pertama adalah merancang sketsa media *VEBO*. Kemudian membuat miniature media *VEBO* dengan menggunakan alat dan bahan yaitu, pada alat terdiri dari gunting, pisau, dan penggaris. Pada bahan terdiri dari sterofoam, kertas karton, lidi, lem, dan spidol berwarna. Media *VEBO* ini didesain sedemikian rupa oleh peneliti yang bertujuan agar proses pembelajaran Bahasa inggris menjadi lebih menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif, dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini merupakan pengumpulan materi terkait dengan rancangan produk yang akan dibuat. Berikut langkah-langkah pembuatan media *VEBO*: pertama, penentuan mata pelajaran dan materi yang tepat dalam penggunaan media pembelajaran. Kedua, mengumpulkan kosakata dalam Bahasa inggris. Ketiga, penentuan kosakata dalam Bahasa inggris sesuai dengan tingkat intelektual siswa dan kehidupan sehari-hari. Keempat, membuat miniature media *VEBO* yang terbuat dari kardus. Kelima, membawa contoh miniatur *VEBO* kepada tukang kayu, kemudian memint tolong kepada tukang kayu untuk membuatkan media *VEBO*. Keenam, membuat desain sampul dan materi menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator (AI)*. Perancangan desain disesuaikan dengan ukuran media yang akan dibuat. Pada papan berukuran 44cm x 35cm dan isi materi berukuran 7cm x 3cm. Ketujuh, setelah semua desain

Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 8, No. 3, Juli 2022, pp. 623-630

jadi, kemudian melakukan proses pencetakan (*printing*) sampul dan isi materi sesuai dengan ukurannnya masing-masing dalam bentuk sticker. Bahan stiker menggunakan *vinyl laminasi glossy*. Kedelapan, *cutting* yaitu melakukan pengguntingan pada stiker sesuai dengan ukurannya masing-masing menggunakan gunting untuk merapikan. Kesembilan, *scrapping out* yaitu setelah semua materi terpotong, melakukan pemisahan dan pengelompokkan antara *regular verb* dan *irregular verb* agar dapat tersusun dengan rapih. Kesepuluh, *hand assembly* yaitu setelah materi sudah dikelompokkan dengan sesuai kaidah Bahasa Inggris, selanjutnya adalah proses menempelkan sampul pada sisi depan dan belakang media, da nisi materi pada bagian dalam media. Kesebelas, *finishing* yaitu setelah semuanya sudah menjadi satu kesatuan, melakukan pengecetan pada bagian pinggir media.

Setelah melakukan tahap pengembangan, peneliti melakukan uji validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli diantaranya ahli media, ahli materi, dan ahli pendidikan. Pada tahapan pertama yaitu validasi ahli media yang memiliki tujuan agar mengetahui nilai kelayakan media. Ahli media dapat menilai dan memberikan saran terhadap media yang telah dibuat oleh penelit (Rahmi et al., 2019)i. Menurut ibu Mimin, media *VEBO* terlihat inovatif dan kreatif, ukuran mediapun sudah baik, tetapi alangkah baiknya jika pada bagian dalam media diberi warna pasti akan terlihat lebih bagus. Hasil akhir dari media *VEBO* yang divalidasi yaitu 94,7% termasuk dalam kategori sangat layak.

Tabel 1. Data Nilai Ahli Media

Nama Validator	Skor yang Diperoleh	Skor maksimal	Rata-rata presentase
Mimin Ninawati, M. Pd	71	75	94,7% %

Validasi ahli materi bertujuan untuk mendapatkan kritik dan saran mengenai kekurangan materi pembelajaran yang menyangkut aspek penilaian materi. Saran yang diberikan oleh ahli materi sangat bermanfaat untuk memperbaiki materi yang terdapat pada media pembelajaran. Menurut Bapak Safrul, materi yang disajikan sudah sesuai dengan kaidah Bahasa inggris dan berdasarkan kehidupan sehari-sehari. Hasil akhir dari media *VEBO* yang divalidasi yaitu 94% termasuk dalam kategori sangat layak.

Tabel 2. Data Nilai Ahli Materi

Nama Validator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Rata-rata presentase
Safrul Kodri, M.Pd	47	50	94%

Validasi pakar pendidikan bertujuan untuk mengetahui kelayakan terhadap penggunaan media pembelajaran di Sekolah. Pakar pendidikan yang dipilih oleh peneliti yaitu Ibu Angella, M.Pd selaku wali kelas IV di SD Bright Kiddie Depok. Menurut Ibu Angel, media *VEBO* dinilai baik untuk membantu meningkatkan kosakata siswa pada mata pelajaran Bahasa inggris di SD. Selain itu, menurut beliau media ini sangat kreatif, menarik, dan eduktif. Hal tersebut dapat dilihat dari bentuk dan ukuran media yang menarik dan mendukung selama proses pembelajaran. Selain itu, materi yang terdapat pada media sangat jelas dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuan kosakata Bahasa inggris. Hasil akhir dari media *VEBO* yang divalidasi oleh pakar pendidikan yaitu 94% masuk ke dalam kategori sangat layak.

Tabel 3. Data Nilai Pakar Pendidikan

Nama Validator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Rata-rata Presentase
Angella, M.Pd	47	50	94 %

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan pakar Pendidikan, maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil. Pada uji coba kelompok kecil, peneliti menggunakan 5 siswa kelas IV di SD Bright Kiddie. Selama proses uji coba kelompok kecil sangat berjalan dengan lancer dan tidak ada hambatan sama sekali. Uji coba kelompok kecil dilakukan agar dapat mengetahui kelayakan, kritik, saran, dan tanggapan terhadap produk yang telah dibuat (Indaryati & Jailani, 2015). Setelah uji coba kelompok kecil, melakukan evaluasi kembali. Apabila masih terdapat kekurangan dalam produk *VEBO*, maka peneliti harus memperbaikinya agar produk tersebut layak untuk diuji coba pada kelompok besar. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 20 April 2022. Penilaian produk oleh siswa dilakukan dengan cara mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti.

Tabel 4. Uji Coba Kelompok Kecil

Responden Siswa	Skor (Max 50)	Persentase	Kelayakan
1	43	86%	Sangat Layak
2	45	90%	Sangat Layak
3	40	80%	Sangat Layak
4	48	96%	Sangat Layak
5	42	84%	Sangat Layak
Rata Rata	218/250	87%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil telah didapatkan bahwa respon siswa terhadap produk yang dikembangkan mencapai 87%, penilaian tersebut masuk ke dalam kategori sangat layak. Sehingga uji coba kelompok kecil tidak perlu melakukan perbaikan dan bisa dapat di uji coba pada tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar. Setelah melakukan uji coba kecil, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba besar yang dimana pada kelompok besar terdapat 10 siswa. Uji coba kelompok besar ini dilaksanakan pada tanggal 20 April 2022. Pada uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keefektivitas dan kelayakan produk.

Tabel 5. Uji Coba Kelompok Besar

Responden Siswa	Skor (Max 50)	Persentase	Kelayakan
1	45	90%	Sangat Layak
2	48	96%	Sangat Layak
3	50	100%	Sangat Layak
4	44	88%	Sangat Layak
5	42	84%	Sangat Layak
6	42	84%	Sangat Layak
7	43	86%	Sangat Layak
8	40	80%	Sangat Layak
9	48	96%	Sangat Layak
10	45	90%	Sangat Layak
Rata Rata	447/500	89,4%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian yang didapatkan dari respon siswa terhadap produk yang dikembangkan mendapat hasil 89,4%. Penilaian tersebut masuk ke dalam kategori sangat layak.

Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 8, No. 3, Juli 2022, pp. 623-630

Dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli dan uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa media *VEBO* sangat layak untuk digunakan selama proses pembelajaran. Media *VEBO* sebagai media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik sehingga dapat menyampaikan materi dan dapat meningkatkan kosakata siswa pada mata pelajaran Bahasa inggris dan selama proses pembelajaran membuat siswa menjadi tidak merasa bosan.

Tahap Evaluasi

Setelah melakukan implementasi produk, selanjutnya melakukan evaluasi pada produk dengan menggunakan angket untuk mendapatkan respon siswa dan soal pre-test dan post-test. Evaluasi ini dilakukan untuk menunjukkan keefektifan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *VEBO*. Selain itu, saran dan masukan ahli yang akan digunakan peneliti untuk mengatasi kekurangan pada media *VEBO*, sehingga media *VEBO* dapat digunakan oleh sekolah-sekolah lainnya.

Gambar 1. Media Vebo

Kesimpulan

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *VEBO* telah dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE kepada siswi kelas IV di SD Bright Kiddie. Media ini divalidasi oleh beberapa para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan. Media ini juga telah diuji coba dengan menggunakan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan peneliti menunjukan bahwa media *VEBO* sangat layak digunakan untuk meningkatkan kosakata siswa pada mata pelajaran di SD. Peneliti berharap media ini dapat diproduksi secara luas agar dapat bermanfaat untuk di bidang pendidikan, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Inggris.

Daftar Pustaka

Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Di Media Sosial*, *03*(01), 49–59.

Bayu, G. W., Gede, L., & Wahyuni, E. (2018). *Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Permulaan Siswa Sekolah Dasar Melalui Strategi Enjoyable Learning Berbantuan Media Audio Visual*. *1*, 72–76.

Fitria, T. N. (2021). an Analysis of Regular and Irregular Verbs in Students' Essay Writing. *LLT Journal: A Journal on Language and Language Teaching*, *24*(1), 276–287. https://doi.org/10.24071/llt.v24i1.2595

Hamid, M. A., & Dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=info:MO7lmvLYvEsJ:scholar.google.com/&ots=Nr6x6vM0NX&sig=kszMR6-M2_n2Qs1pTf8iORY7Ra0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Herlina, H., & Dewi, R. R. (2017). Flashcard Media: the Media for Developing Students Understanding for English Vocabulary At Elementary School. *Ijer - Indonesian Journal of Educational Review*, *4*(1), 116. https://doi.org/10.21009/ijer.04.01.11

Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, *3*(1), 84–96. https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067

Khomarudin, A. N., & Efriyanti, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan. *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, *3*(1), 72. https://doi.org/10.30983/educative.v3i1.543

Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *4*(2), 113–118. https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113

Muruganantham, G. (2015). Developing of E-Content Package by Using ADDIE Model. *International Journal of Applied Research*, *1*(3), 52, p 52–54. http://www.allresearchjournal.com/vol1issue3/PartB/pdf/67.1.pdf

Nurpratiwiningsih, L., & Didik, T. S. (2018). Development of Education Games Map Material as a Learning Media for Elementary School Students. *Journal of Primary Education*, *8*(3), 249–257. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/26251

Pendi, H. Z. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, *21*(1), 1–9.

Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, *3*(2), 178. https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524

Susilawati, S., & Sulhan, M. (2018). Analisis Kesalahan Penggunaan Kata Kerja Beraturan dan Tidak Beraturan pada Karangan Narasi. *Deiksis*, *10*(01), 65. https://doi.org/10.30998/deiksis.v10i01.2177