



## Pengembangan Media *Flashcard Prepositions of Place* Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar

Dewi Widya Pramesthi, Gamaliel Septian Airlanda

Satya Wacana Cristian University, Salatiga, Indonesia

### \*Corresponding Author:

dewiwidyapramesthi@gmail.com

### Article History:

Received 2024-01-14

Revised 2024-06-08

Accepted 2024-06-20

### Keywords:

English vocabularies

Flashcard

Learning media

### Kata Kunci:

Kosakata bahasa Inggris

Media pembelajaran

Flashcard

### Abstract

English lessons are considered scary and difficult by some students. Students tend not to understand the meaning of vocabulary in English and the use of media in learning is less than optimal, causing students to tend to be passive in learning. This research was conducted to develop flashcard learning media which will be implemented at SD Negeri Tegalrejo 4 Salatiga. The research will use the Research & Development type of research. The procedure used in the research is Borg & Gall which has been developed by Sukmadinata using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation) model. The techniques used in the research are quantitative and descriptive data analysis. The research obtained a material validation test of 100%, while the media expert validation test obtained a score of 91.6%, and the linguist validation test obtained a score of 85%. From the results of the expert validation test, the media is included in the "very high" category, so the media developed is "very feasible" to be implemented. The results of the trial at school obtained an average pretest score of 6.00 and a post-test score of 11.20. From the trial results, it can be seen that there was an increase before and after the use of flashcard learning media.

### Abstrak

Pelajaran bahasa Inggris dianggap sebagai hal yang mengerikan dan menyulitkan oleh sebagian siswa. Siswa cenderung kurang memahami arti dari kosakata dalam bahasa Inggris dan kurang optimalnya penggunaan media dalam pembelajaran, menyebabkan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* yang akan dilaksanakan di SD Negeri Tegalrejo 4 Salatiga. Penelitian akan menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research & Development*. Prosedur yang dalam penelitian yaitu *Borg & Gall* yang telah dikembangkan oleh Sukmadinata dengan menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*). Teknik yang digunakan dalam penelitian yaitu analisis data kuantitatif dan deskriptif. Penelitian memperoleh uji validasi materi sebesar 100%, sedangkan uji validasi ahli media memperoleh skor 91,6%, dan uji validasi ahli bahasa memperoleh skor 85%. Dari hasil uji validasi ahli, maka media termasuk dalam kategori "sangat tinggi", sehingga media yang dikembangkan "sangat layak" untuk diimplementasikan. Hasil uji coba di sekolah memperoleh rata-rata nilai *pretest* 6,00 dan *post-test* memperoleh 11,20. Dari hasil uji coba dapat terlihat bahwa peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *flashcard*.

## PENDAHULUAN

Komunikasi akan berjalan dengan lancar dengan adanya bahasa. Manusia dapat menggunakan bahasa untuk menyampaikan informasi, pikiran, perasaan, tujuan yang diinginkan kepada orang lain baik secara langsung maupun tidak langsung. Bahasa bukan hanya digunakan dalam suatu kelompok saja, namun bahasa digunakan oleh seluruh umat manusia di dunia. Berdasarkan Aturan dan Prosedur Majelis Umum PBB, bagian 8 peraturan ke-51 menyebutkan bahwa bahasa Inggris merupakan salah satu dari 6 (Inggris, Cina, Arab, Perancis, Spanyol, dan Rusia) yang digunakan sebagai bahasa resmi dan bahasa kerja Majelis Umum, komite, dan subkomitennya. Menurut *EF English Proficiency Index* (EF EPI) pada 2023 menyebutkan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke 79 dari 113 negara berdasarkan kemampuan bahasa Inggris. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Setiyana (2023) di SD 2 Pandunan pada 22 Oktober 2022. Penelitian ini menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan dan penguasaan



berbahasa Inggris siswa, penelitian menyebutkan bahwa 30 dari 35 siswa di kelas tidak memahami pembelajaran yang berlangsung

Pembelajaran bahasa Inggris dapat dimulai sejak sekolah dasar, hal ini sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang mewajibkan lagi mata pelajaran bahasa Inggris mulai kelas 3 SD. Menurut Balai Besar Penjamin Mutu Pendidikan Jawa Timur (2023) terdapat tiga alasan utama pelajaran bahasa Inggris diajarkan sejak SD yaitu, (1) bahasa Inggris sebagai kebutuhan seluruh anak Indonesia; (2) keselarasan dengan Kurikulum Merdeka; (3) pemerataan kualitas pembelajaran. Selain itu, mempelajari bahasa Inggris sejak dini dengan perencanaan yang matang akan meningkatkan fondasi Bahasa Inggris untuk kedepannya (Susini, 2020). Kurikulum Merdeka (2022) menyatakan bahwa fokus pada pembelajaran bahasa Inggris pada Kurikulum Merdeka yaitu enam keterampilan berbahasa, menyimak, berbicara, membaca, memirsas, menulis, dan mempresentasikan secara terpadu.

Siswa perlu penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kosakata merupakan komponen utama dalam berbahasa. Menurut KBBI kosakata adalah perbendaharaan kata. Menurut (Pramukti, 2021) menguasai perbendaharaan kata merupakan modal utama guna mempelajari penyusunan kalimat dan kemampuan lain dalam bahasa. Dengan menguasai kosakata akan memudahkan untuk membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara bahasa Inggris. Supaya siswa menguasai kosakata maka diperlukan latihan yang rutin dan teratur. Semakin rutin berlatih menguasai kosakata maka akan memperkaya kemampuan berbahasa yang dimiliki.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru bahasa Inggris serta mengenai pembelajaran bahasa Inggris di SDN Tegalrejo 04 Salatiga, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran bahasa Inggris: (1) Metode ceramah yang digunakan guru dalam mengajar bahasa Inggris, sehingga kegiatan di kelas terasa pasif dan hanya satu arah. (2) Penguasaan bahasa Inggris yang rendah dari siswa. Siswa kesulitan memahami beberapa kosakata dalam bahasa Inggris karena mereka tidak mengetahui artinya. Berdasarkan wawancara kepada 10 siswa kelas 3 mengenai pendapat belajar bahasa Inggris selama bersekolah, sebanyak 5 siswa menyebutkan bahwa bahasa Inggris sulit karena tidak memahami arti dan tidak hafal beberapa kosakata dalam bahasa Inggris, 2 siswa menyebutkan bahwa bahasa Inggris membosankan karena di kelas hanya diam dan mencatat materi selama pembelajaran berlangsung, 3 siswa menyebutkan bahwa takut salah dalam berbicara dalam bahasa Inggris. (3) Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi yang sedang diajarkan kepada siswa. Terdapat beberapa media pembelajaran di kelas, namun tidak untuk pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, di perpustakaan sekolah hanya terdapat sedikit buku yang berbahasa Inggris.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini berfokus mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu, pengembangan media pembelajaran *flashcard* kosakata dalam bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *flashcard* berbahasa Inggris yang akan digunakan siswa kelas 3 Sekolah Dasar untuk meningkatkan kemampuan dan penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris.

## METODE PENELITIAN

Penelitian pada pengembangan *flashcard* dengan kosakata bahasa Inggris menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah menciptakan atau mengembangkan produk terdahulu adalah pengertian dari penelitian pengembangan (Sukmadinata, 2008). Penelitian akan menggunakan tahapan pengembangan Borg and Gall yang telah direnovasi oleh Sukmadinata. Tahapan dibagi menjadi tiga yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk, dan uji coba produk. Model ADDIE akan digunakan dalam penelitian ini. Model ADDIE terdiri atas (1) *Analysis* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Implementation* (5) *Evaluation*.

Penelitian akan dilakukan di SD Negeri Tegalrejo 4 Salatiga. Penelitian akan diawali dengan proses wawancara guru bahasa Inggris beserta siswa kelas 3 SD dan observasi. Hasil wawancara dan observasi akan dijadikan menjadi masalah. Setelah masalah didapatkan, media akan dikembangkan. Proses selanjutnya yaitu penilaian kelayakan oleh validator ahli media, materi, dan bahasa.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada pengembangan media pembelajaran *Prepositions of Place Flashcard* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris kelas 3 SD meliputi: (1) pengembangan media pembelajaran *flashcard*, (2) kelayakan media pembelajaran *flashcard* (uji validasi ahli media, bahasa, dan materi), (3) hasil penilaian guru dan respon siswa, (4) uji normalitas *pre-test* dan *post-test*, dan (5) hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest*.

#### Hasil

##### 1. Pengembangan Media



Figure 1 Desain media pembelajaran

Desain media pembelajaran dikerjakan menggunakan aplikasi Canva. Kosakata, kalimat, dan gambar akan disatukan melalui proses editing. Di dalam media pembelajaran terdapat petunjuk penggunaan media, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kemudian terdapat contoh kalimat dan gambar mengenai materi kelas 3 bahasa Inggris yaitu *prepositions of place*, dan aktivitas menjadi *detective* dengan mencari benda-benda lalu menuliskan dalam kalimat *prepositions*, selanjutnya terdapat aktivitas melangkapi dialog, terakhir terdapat kegiatan menggambar, mewarnai dan menuliskan kalimat dengan menggunakan *prepositions of place*. Media juga dilengkapi dengan glosarium untuk memudahkan siswa untuk mengetahui kata-kata sukar dan bagian kunci jawaban untuk mengetahui jawaban yang tepat.

## 2. Hasil Penilaian Validator Ahli

Penilaian kelayakan akan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian dilakukan untuk menguji kelayakan. Selain itu, kritik dan saran akan diberikan oleh validator ahli untuk perbaikan sebelum diimplementasikan di sekolah.

Produk hasil pengembangan ini dinilai oleh validator media dengan tujuan untuk mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan. Hasil penilaian validator media disajikan di tabel 1.

Table 1 Penilaian validator media

Aspek	Persentase	Kategori
Tampilan media	94%	Sangat tinggi
Konten media	75%	Tinggi
Penyajian data	75%	Tinggi
Rata-rata	91,6%	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel 1 hasil penilaian validator media mendapat rata-rata sangat tinggi yang mencakup (1) Aspek tampilan media yang sesuai dengan indikator pemilihan warna, ukuran dan jenis font, dan ilustrasi yang sesuai dengan kelas 3 SD (2) Aspek konten didasarkan pada penggunaan bahasa, tampilan kegiatan, dan materi. (3) Aspek penyajian media sesuai dengan petunjuk penggunaan media dan fungsi dari media.

Produk hasil pengembangan ini selanjutnya juga dinilai oleh validator ahli materi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat validitas media untuk media yang dikembangkan. Hasil penilaian validator materi disajikan di tabel 2.

Table 1 Penilaian Validator Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Materi	100%	Sangat tinggi
Tata bahasa	100%	Sangat tinggi
Ilustrasi	100%	Sangat tinggi
Rata-rata	100%	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel 2 hasil penilaian validator materi mendapat rata-rata kategori tinggi hal yang mencakup (1) Aspek materi dengan indikator tujuan pembelajaran, materi mudah dipahami, dan sesuai dengan perkembangan siswa kelas 3 SD. (2) Aspek tata bahasa meliputi 2 indikator yaitu tingkat kemudahan bahasa dan kesesuaian kalimat bagi siswa kelas 3 SD. (3) Aspek ilustrasi sesuai dengan 3 indikator yaitu kesesuaian gambar bagi siswa, gambar yang mudah dipahami, dan peningkatan kosakata dengan penggunaan ilustrasi.

Produk hasil pengembangan ini selanjutnya juga dinilai oleh validator ahli bahasa dengan tujuan untuk mengetahui tingkat validitas bahasa untuk media yang dikembangkan. Hasil penilaian validator materi disajikan di tabel 3.

Table 2 Penilaian validator bahasa

Aspek	Persentase	Kategori
Kaidah bahasa	89,2%	Sangat tinggi
Dialogis dan interaktif	75%	Tinggi
Perkembangan peserta didik	75%	Tinggi
Rata-rata	85%	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel 3 hasil penilaian validator bahasa mendapat rata-rata sangat tinggi hal yang mencakup (1) Aspek kaidah bahasa mencakup indikator penggunaan *grammar*, ejaan dalam bahasa Inggris, tanda baca, struktur kalimat, dan gaya bahasa. (2) Aspek dialogis dan interaktif yang meliputi indikator fungsi bahasa untuk memotivasi siswa. (3) Aspek perkembangan peserta didik dengan 2 indikator yaitu perkembangan intelektual dan tingkat emosional.

### 3. Hasil Penilaian Guru dan Angket Siswa

Hasil penilaian dari para validator (media, materi, dan bahasa) menunjukkan bahwa "*Flashcard Prepositions of Place*" yang digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Penilaian media juga dilaksanakan di sekolah berupa respon dari siswa dan guru bahasa Inggris. penilaian ini dikumpulkan melalui kuesioner respon siswa dan guru untuk menilai "*Flashcard Prepositions of Place*" dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 SD. Untuk penilaian guru, hasilnya dapat dilihat di tabel 4.

Table 4 Penilaian guru

Indikator	Persentase	Kategori
Tampilan <i>Flashcard Preposition of Place</i> secara keseluruhan menarik	100%	Sangat layak
<i>Flashcard Preposition of Place</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	100%	Sangat layak
Keselarasn media beserta indikator pembelajaran	75%	Layak
Keselarasn media beserta materi pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 SD	100%	Sangat layak
Media menyajikan materi yang mudah dipahami siswa kelas 3 SD	100%	Sangat layak
Media menyajikan materi secara sistematis	100%	Layak
Siswa mudah memahami bahasa yang digunakan	100%	Sangat layak
Ilustrasi gambar yang disajikan membantu siswa memahami materi	100%	Sangat layak
Media dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran	100%	Sangat layak
Rata-rata	85%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 4 hasil penilaian guru terhadap penggunaan *flashcard* pada pembelajaran, terlihat bahwa guru memberikan tanggapan positif terhadap "*Flashcard Prepositions of Place*" dengan penilaian rata-rata sangat layak. Hal ini sesuai dengan tanggapan guru yang menyebutkan bahwa siswa mudah memahami dan mengerti kosakata melalui gambar yang tersedia, yang sebelumnya siswa kesulitan memahami kosakata dan kalimat dalam bahasa Inggris.

Ada pun hasil respon siswa disajikan di tabel 5.

Table 5 Respon siswa

Indikator	Persentase	Kategori
Saya tertarik belajar kosakata bahasa Inggris dengan <i>Flashcard Preposition of Place</i>	100%	Sangat tinggi
Melalui <i>Flashcard Preposition of Place</i> saya dapat memahami materi bahasa Inggris dengan baik	90%	Sangat tinggi
<i>Flashcard Preposition of Place</i> menarik secara keseluruhan	80%	Tinggi
Bahasa mudah saya pahami	70%	Tinggi
Petunjuk penggunaan <i>flashcard</i> mudah dipahami	70%	Tinggi
Ilustrasi gambar menarik dan membantu saya untuk memahami materi	100%	Sangat tinggi
Kegiatan pembelajaran menggunakan <i>Flashcard Preposition of Place</i> menjadi menyenangkan	80%	Tinggi
Saya terbantu dengan kamus kecil yang ada di <i>flashcard</i>	100%	Sangat tinggi

Indikator	Persentase	Kategori
Kegiatan kecil pada <i>flashcard</i> menolong saya memahami kosakata dalam bahasa Inggris	70%	Sangat tinggi
Secara keseluruhan <i>Flashcard Preposition of Place</i> menarik	80%	Tinggi
Rata-rata	85%	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel 5 respon yang dilakukan oleh 10 siswa kelas 3 SD memperoleh rata-rata dengan persentase 84% dengan kategori sangat tinggi. Secara umum, media *flashcard Preposition of Place* ini dinilai sangat efektif dalam menarik minat belajar dan membantu pemahaman materi oleh para guru.

#### 4. Uji Coba Produk

Uji coba produk akan dilaksanakan setelah media divalidasi dan revisi. Dalam uji coba produk, siswa akan mengerjakan tes yang terdiri atas *pre-test* yaitu sebelum diberi perlakuan dan *post-test* yaitu setelah diberi perlakuan dengan menggunakan *Prepositions of Place Flashcard*. Tujuan uji coba produk adalah mengetahui perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Deskripsi skor *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat di tabel 6.

Table 6. Deskripsi skor *pre-test* dan *post-test*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	10	5	8	6.00	1.054
Post-test	10	9	14	11.20	1.874
Valid N	10				

Berdasarkan tabel 6, rata-rata skor untuk *pre-test* adalah 6.00, sedangkan *post-test* memperoleh 11.20. Ada peningkatan rata-rata nilai dari *pre-test* ke *post-test*, yaitu dari 6.00 menjadi 11.20. Ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman atau kemampuan siswa setelah diberikan intervensi.

Untuk menyimpulkan peningkatan secara signifikan perlu dilakukan pengujian perbedaan rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Uji perbedaan *pretest* dan *post-test* berfungsi untuk mengetahui keefektifan penggunaan *Preposition of Place Flashcard* terhadap meningkatnya kosakata bahasa Inggris siswa kelas 3 SD khususnya pada materi *prepositions of place*. Keefektifan penggunaan media dapat diketahui melalui perbedaan rata-rata. Dalam uji perbedaan rata-rata ini, terlebih dahulu dilakukan uji kenormalan data. Hasilnya disajikan di tabel 7.

Table 7. Uji Normalitas

Nilai siswa		Kolmogorov Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df.	Sig.	Statistic	df.	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-test	.229	10	.148	.859	10	.074
	Post-test	.239	10	.111	.868	10	.094

Berdasarkan tabel 7 hasil uji normalitas *pre-test* memperoleh sig = 0.148 mengindikasikan bahwa data adalah berdistribusi normal. Hasil uji *post-test* memperoleh sig = 0.111 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Dengan diketahui kedua data berdistribusi normal, maka uji perbedaan rata-rata yang digunakan adalah uji t. Hasil uji t disajikan di tabel 8.

Table 8. Hasil Uji t

		t-test for Equality of Means		
		t	df	Sig.(2-tailed)
Hasil belajar	Equal variances assumed	-7.649	18	.000
	Equal variances not assumed	-7.649	14.178	.000

Berdasarkan data menunjukkan bahwa nilai signifikan rata-rata yaitu  $0.000 > 0.05$ . Maka dari itu,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan pada peningkatan kosakata bahasa Inggris dengan penggunaan *Prepositions of Place Flashcard* pada siswa kelas 3 SD.

## Pembahasan

Media pembelajaran *Prepositions of Place Flashcard* menerapkan jenis penelitian *Research and Development* (penelitian pengembangan) prosedur pengembangan *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sukmadinata (2006) menjadi 3 langkah: (1) Studi pendahuluan, (2) Pengembangan produk, (3) Pengujian produk. Penelitian menerapkan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian diawali dengan melakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan dari masalah yang ditemukan. Analisis masalah dengan melakukan observasi pembelajaran bahasa Inggris dan wawancara guru beserta siswa. Hasil analisis masalah adalah keterbatasan penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Inggris yang disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah, hal ini menyebabkan guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran bahasa Inggris sehingga siswa kurang terlibat dalam pembelajaran. Metode ceramah menjadikan siswa cepat bosan belajar (Ashofa & Djuhan, 2021; Mumtahana et al, 2022). Selain itu, kurangnya pemahaman siswa selama pembelajaran bahasa Inggris terkhusus pada minimnya kosakata bahasa Inggris menyebabkan siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Sehingga, dibutuhkan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran *Prepositions of Place Flashcard* dikembangkan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa dengan dilengkapi materi *prepositions of place*, aktivitas siswa yang menyenangkan, glosarium untuk kosakata yang sukar, dan kunci jawaban untuk mengetahui jawaban yang tepat. Sebelum diimplementasikan media akan diuji terlebih dahulu oleh validator (media, materi, dan bahasa)

Pada hasil validasi media memuat 3 aspek yaitu (1) Aspek tampilan media dengan skor 94% termasuk kategori sangat tinggi. (2) Aspek konten media dengan persentase 75% (tinggi). (3) Aspek penyajian media dengan persentase 75% termasuk kategori tinggi. Hasil validasi media mendapatkan nilai rata-rata 91,6% dengan kategori sangat tinggi. Media yang dikembangkan mendapatkan 2 komentar untuk diperbaiki yaitu kejelasan penggunaan media dan kegiatan menggambar serta mewarnai dibuat LKPD. Pada hasil validasi materi memperoleh skor 100% dengan kategori sangat tinggi, yang dilengkapi dengan 3 aspek meliputi (1) Aspek tata bahasa dengan skor 100% termasuk kategori sangat tinggi. (2) Aspek materi dengan persentase 100% kategori sangat tinggi. (3) Aspek ilustrasi dengan persentase 100% termasuk kategori sangat tinggi. Berdasarkan penilaian media terdapat komentar untuk diperbaiki yaitu mengubah gambar pada aktivitas melengkapi dialog, perbaikan *grammar* pada beberapa kata, dan penggunaan *background* yang diubah menjadi berbeda warna pada setiap aktivitas di *flashcard*. Hasil validasi bahasa meliputi 3 aspek yaitu (1) Aspek kaidah bahasa dengan skor 89,2% termasuk kategori sangat tinggi. (2) Aspek dialogis dan interaktif dengan persentase 75% (tinggi). (3) Aspek perkembangan peserta didik dengan persentase 75% termasuk kategori tinggi. Hasil validasi media mendapatkan nilai rata-rata 85% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan penilaian media terdapat komentar untuk diperbaiki yaitu menambahkan contoh pada penggunaan kata "*where*", memperhatikan warna *background* pada aktivitas *detective*, dan memperhatikan penggunaan *present* dan *past tense*.

Uji coba produk *Prepositions of Place Flashcard* dilaksanakan oleh 10 siswa kelas 3 SD. Siswa akan melakukan *pre-test* yaitu sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan menggunakan media *Prepositions of Place Flashcard*. Hasil uji coba mendapatkan nilai rata-rata *pre-test* 6,00, sedangkan nilai *post-test* 11,20. Lalu, nilai *pre-test* dan *post-test* akan diuji normalitas dengan model *Kolmogorov Smirnov*. Uji normalitas memperoleh nilai (Sig.) 0,148 untuk *pre-test* dan (Sig.) 0,111 diperoleh oleh *post-test*. Berdasarkan nilai yang didapatkan *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal karena nilai (Sig.)

memperoleh  $> 0,05$ . Setelah dilakukan uji normalitas, akan dilakukan uji perbedaan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*. Data *pre-test* dan *post-test* akan dilakukan uji t menggunakan *independent samples t-test*. Nilai signifikan rata-rata yaitu  $0,013 > 0,05$ . Maka dari itu,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan pada peningkatan kosakata bahasa Inggris dengan penggunaan *Prepositions of Place Flashcard* pada siswa kelas 3 SD.

## KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Prepositions of Place Flashcard* menunjukkan bahwa hasil uji validasi materi memperoleh skor sebesar 100%, sedangkan validasi ahli materi mendapat skor 91,6%, dan validasi ahli bahasa mendapat skor 85%. Dari hasil persentase menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat tinggi" sehingga media pembelajaran layak untuk diimplementasikan atau uji coba secara terbatas di SD Negeri Tegalrejo 4 Salatiga. Hasil uji coba memperoleh skor rata-rata *pre-test* sebesar 6,00 dan *post-test* 11,20, hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran. Respon siswa terhadap penggunaan media memperoleh skor sebesar 84% menyatakan "sangat tinggi". Hasil uji T juga menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan sesudah dan sebelum penggunaan media, nilai signifikan yang didapat adalah 0,013. Sehingga,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashofa, W., & Djuhan, M. W. (2021). Peran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Ips Siswa Kelas Vii D Di Smp Negeri 1 Balong Ponorogo. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 49-60.
- Balai Besar Penjamin Mutu Jawa Timur (2023). 3 Pendekatan Atasi Persoalan Pendidikan di Daerah melalui Merdeka Belajar, Retrived from <https://bbpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/3-pendekatan-atasi-persoalan-pendidikan-di-daerah-melalui-program-merdeka-belajar>
- EF Proficiency(2023). Daftar peringkat terbesar berdasarkan kemampuan bahasa Inggris di negara dan wilayah terbesar dunia, Retrived from <https://www.ef.co.id/epi>
- KBBI. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa KBBI VI Daring, Retrived from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kurikulum Merdeka, (2022). Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris pada Kurikulum Merdeka, Retrived from [https://kurikulummerdeka.com/capaian-pembelajaran-bahasa-inggris-pada-kurikulum-merdeka/#google\\_vignette](https://kurikulummerdeka.com/capaian-pembelajaran-bahasa-inggris-pada-kurikulum-merdeka/#google_vignette)
- Mumtahana, L., Ikmal, H., & Sari, A. A. (2022). Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Lempar Dadu Dan Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 2(1), 1-6.
- Pramukti, et. al. (2021). *Pengaruh penguasaan kosakata terhadap pemahaman isi wacana pada siswa kelas v sd se-kecamatan banyumas tahun ajaran 2020/2021*. 9, 1–8.
- Setiyana, T. (2023). Media Kartu Dengan Kearifan Lokal Gusjigang Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD. *Educatio*, 18(1), 118–128. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.9438>
- Susini, M. (2020). Strategi Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris. *Researchgate*. <https://doi.org/10.55637/licosjournal.1.2.2732.37-48>