

PENGEMBANGAN MEDIA STIK ES KRIM DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS II MI NEGERI KOTA CIREBON

Rela Imanulhaq¹, Patimah², dan Idah Faridah Laily³
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

^{1,2,3} **IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, Indonesia**

relakosasih05@gmail.com¹, patimahwardono@gmail.com², idahfaridahlaily@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan fakta yang terjadi di lingkungan sekolah bahwa guru masih sangat membutuhkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini adalah untuk; (1) Mendeskripsikan desain media stik es krim sebelum dilakukan pengembangan, (2) Mendeskripsikan proses pengembangan media stik es krim, (3) Mendeskripsikan tingkat kelayakan media stik es krim. Media stik es krim dikembangkan menggunakan prosedur penelitian dan juga pengembangan yang merupakan gabungan dari teori Borg & Gall. Prosedur pengembangan tersebut terdapat lima tahapan yakni; (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, dan (5) Revisi desain. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu daftar validasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran pada kelas II MI Negeri Kota Cirebon. Validasi dilakukan oleh tiga orang yang merupakan ahli media, ahli materi, dan praktisi. Hasil penelitian ini adalah; (1) Validasi media stik es krim oleh ahli media tahap I dengan skor 4 kategori valid, ahli media II dengan skor 4,83 kategori sangat valid (2) Validasi media stik es krim oleh ahli materi dengan skor 4,54 kategori sangat valid, (3) Validasi media stik es krim oleh praktisi dengan skor 4,8 kategori sangat valid. Berdasarkan perolehan skor tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran stik es krim yang dikembangkan sudah layak digunakan untuk uji coba sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Stik Es Krim, Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

ABSTRACT

This research is motivated based on the facts that occur in the school environment that teachers still really need learning media to help students understand English learning. The purpose of this research is to; (1) Describe the media design of the ice cream sticks prior to development, (2) Describe the process of developing the ice cream stick media, (3) Describe the feasibility level of the ice cream stick media. Ice cream stick media was developed using research and development procedures which are a combination of Borg & Gall's theory. The development procedure has five stages, namely; (1) Potential and problems, (2) Data collection, (3) Product design, (4) Design validation, and (5) Design revision. The instrument used in this study was a validation list to determine the feasibility of learning media in class II MI Negeri Cirebon City. The validation was carried out by three people who were media experts, material experts, and practitioners. The results of this study are; (1) Validation of ice cream stick media by stage I media experts with a score of 4 valid categories, media expert II with a score of 4.83 very valid categories (2) Validation of ice cream stick media by material experts with a score of 4.54 very valid categories, (3) The validation of ice cream stick media by practitioners with a score of 4.8 categories is very valid. Based on these scores, it shows that the learning media for the ice cream sticks developed are suitable for testing as a medium for learning English vocabulary.

Keywords: Media Development, Ice Cream Sticks, Mastery of English Vocabulary

Articel Received: 24/11/2020; **Accepted:** 09/12/2020

How to cite: Imanulhaq, R. Patimah., dan Laily, I.F. (2020). Pengembangan Media Stik Es Krim Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas II MI Negeri Kota Cirebon. *UNIEDU: Universal journal of educational research*, Vol 1(03), halaman 232-248

A. PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2013, pasal 77I ayat (1), tentang muatan lokal pada struktur kurikulum SD/MI, menjelaskan bahwa bahasa asing terutama bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat penting kegunaannya dalam pergaulan global, baik dalam bidang industri, teknologi, pendidikan, ekonomi, politik mapunun budaya. Kebutuhan dan kemajuan zaman telah menuntut kita untuk dapat menguasai bahasa asing sebagai alat komunikasi di era globalisasi ini. Oleh sebab itu, salah satu syarat supaya generasi muda dapat mengikuti arus globalisasi dan mampu bersaing dengan bangsa lain adalah dengan mempelajari bahasa Inggris. (Sugiharti dan Riftina 2018., Fazriah 2015., Ulmi 2013., Fitriyani dan Nulanda 2017)

Mata pelajaran bahasa Inggris secara resmi bisa diajarkan di sekolah dasar sejak tahun ajaran 1994 sebagai mata pelajaran muatan lokal. Usia siswa SD sangat tepat untuk mulai dikenalkan berbagai macam kosakata supaya dipahami dan dikuasai sebab masa ini merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana segala sesuatu dapat diserap dengan baik dan cepat serta daya ingat siswa masih sangat kuat. Pengenalan dan penguasaan kosakata sejak dini diharapkan membantu siswa untuk memahami kosakata yang telah diajarkan sehingga hasil pembelajaran yang telah diperoleh dapat digunakan untuk tingkatan selanjutnya dan pembelajaran dapat diserap lebih cepat tanpa banyak kesukaran dibandingkan dengan orang dewasa (Suyanto 2015., Hidayati, 2017., Marlianingsih 2016., Liyana dan Kurniawan 2019., Barnaba dan Tou, 2014).

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam (Paulina, dkk. 2015:52) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar yaitu agar peserta didik memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global. Adanya pemahaman bahasa Inggris sebagai bahasa asing mengharuskan siswa untuk berkomunikasi dengan orang lain dalam proses pembelajarannya. Agar komunikasi yang dilakukan jelas dan dapat dipahami, bahwa siswa harus menguasai empat aspek kemampuan berbahasa yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan

menulis(*writing*). Keempat aspek tersebut tidak dapat tercapai tanpa penguasaan kosakata yang memadai (Wijaya 2015., Saputri, 2017). Menurut Thronbury (dalam Budianti, 2019:137) mengatakan bahwa yang menjadi indikator pencapaian atau penilaian penguasaan kosakata (*vocabulary*) adalah (1) pelafalan atau pengucapan (*pronouncation*), (2) ejaan (*spelling*), (3) arti atau makna (*meaning*).

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wakana (2012:1) yang menyatakan bahwa seseorang yang menguasai keempat aspek keterampilan bahasa juga harus didukung dengan penguasaan kosa kata yang baik. Penguasaan kosakata yang baik akan membuat orang memahami apa yang didengar, dibaca, ditulis dan apa yang diucapkan oleh orang lain. Seperti yang dikatakan oleh Tarigan (2015:2) bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang maka akan semakin baik pula komunikasi yang dilakukannya.

Masalah yang sering dihadapi siswa dalam pembelajaran bahasa asing ini adalah terdapatnya perbedaan antara cara pengucapan (*pronouncation*) dengan penulisan. Seringkali siswa menuliskan apa yang mereka dengar saja, padahal sebagian besar kosakata dalam bahasa Inggris terdapat perbedaan antara pengucapan dan tulisan. Begitu juga dengan pengejaan (*spelling*) kosakata bahasa Inggris, huruf alfabet dalam bahasa Indonesia berbeda pengucapannya dalam bahasa Inggris, sehingga siswa kesulitan bagaimana cara melafalkan satu-persatu huruf tersebut. Dalam hal mengartikan (*meaning*) kosakata, siswa seringkali sulit mengingat arti dari kosakata bahasa Inggris. Hal tersebut dikarenakan materi yang dipelajari tidak melekat kuat dalam ingatan siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan pada 15 Februari tahun 2020 dikelas II MI Negeri Kota Cirebon menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa masih rendah. Ibu NS selaku guru yang mengajar pembelajaran bahasa Inggris di kelas II mengatakan bahwa hampir seluruh siswa kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Hal ini ditunjukkan pada saat pembelajaran bahasa Inggris yang dilaksanakan setiap hari jum'at, khususnya pada materi buah-buahan. Guru mengetes penguasaan kosakata siswa dengan memberikan pertanyaan langsung tentang bagaimana pelafalan nama buah-buahan dalam bahasa Inggris yang benar, dan hasilnya lima dari dua puluh siswa yang dapat melafalkan kosakata dengan benar tanpa

arahan dari guru. Di tes lain, siswa diminta untuk meneja (*spelling*) tulisan kosakata buah-buahan dalam bahasa Inggris, dan tidak ada siswa yang dapat melakukannya dengan benar tanpa arahan dari guru. Pada latihan mengartikan (*meaning*) kosakata bahasa Inggris, hanya delapan siswa yang dapat menjawab dengan benar.

Untuk mengatasi masalah ini maka perlu dipertimbangkan pendekatan dan strategi apa yang dapat digunakan agar pembelajaran bahasa Inggris menjadi mudah dan menarik. Menurut Kasbolah (dalam Suyanto, 2015:100) untuk dapat menarik perhatian siswa, perlu diciptakan situasi kelas yang membuat siswa termotivasi untuk belajar. Penggunaan alat bantu mengajar atau media menjadi salah satu cara untuk memotivasi dan menarik minat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris (Fazriah, 2015:110).

Sadiman (2012:6) menjelaskan bahwa pada proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan dalam hal ini guru, kepada penerima pesan dalam hal ini siswa sebagai penerima pesan. Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwa usia siswa sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Piaget (dalam Desmita, 2016:46) berpendapat bahwa tahap perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar, yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahap operasional konkret, pada tahapan ini siswa telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain siswa mulai bafikir logis terhadap obyek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan bafikir siswa secara mandiri. Oleh karena itu, penggunaan media visual sebagai alternatif media pembelajaran sangat efektif dalam proses belajar siswa dan dapat digunakan sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran dan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.

Maka dari itu peneliti memilih untuk mengembangkan media yang sudah ada dengan cara memodifikasi media tersebut agar lebih menarik untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Media tersebut berupa stik es krim yang sudah dimodifikasi berisi materi berupa tulisan dan gambar serta papan yang sesuai dengan tingkatan pembelajaran. Alasan penulis menggunakan media stik es krim modifikasi ini karena media ini cukup mudah dibuat dan digunakan.

Gambar sendiri termasuk ke dalam bagian media visual. Media visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan/informasi secara visual. Megawati dkk (2013:4) mengungkapkan bahwa penerima pesan yaitu siswa akan menerima informasi melalui indera penglihatan, karena pesan yang akan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Unsi (2014:30) menjelaskan bahwa media visual berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mudah mungkin cepat dilupakan bila tidak digrafiskan. Siswa usia sekolah dasar lebih meminati gambar terutama gambar-gambar berwarna, sederhana dan realisme. Sundari (2013:5) menambahkan bahwa gambar merupakan pesan visual yang paling sederhana, praktis, dan mudah dibuat.

Stik es krim juga termasuk dalam media visual yang dapat menyampaikan pesan/informasi melalui indera penglihatan. Selain bahannya yang aman untuk anak-anak, stik es krim juga merupakan benda yang mudah diditemukan dilingkungan sekolah, seperti jajanan anak-anak berupa es krim, agar-agar dan coklat. Sehingga benda tersebut tidak asing dimata anak-anak selaku siswa sekolah dasar. Siswa dapat memanfaatkan stik-stik tersebut untuk menjadi media belajar dengan arahan guru. Dengan adanya media pembelajaran menggunakan media stik es krim ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa yang masih rendah. Selain itu peneliti berharap dengan adanya media stik es krim ini dapat memberikan suatu media pembelajaran SD/MI yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dan dapat memudahkan guru dalam mengajar dengan cara yang menarik.

B. LANDASAN TEORI

1. Stik Es Krim

Rahman (2015:4) mengartikan media stik es krim sebagai media pembelajaran yang dimodifikasi berisi materi berupa stiker dan gambar yang sesuai dengan tingkatan pembelajaran. Pengertian dari stik es krim sendiri menurut Arsyad dan Suhaemi (2016:13) adalah suatu benda berbentuk stik kayu berukuran 12cm x 1cm x 1,8 - 2 mm ini biasanya berbahan dari kayu sengon (albasia) dan pinus yang telah melalui proses oven dan sanding (bahan halus). Sari (2016:4) menjelaskan bahwa media stik es krim ini media yang mudah di dapat dan sering digunakan oleh siswa untuk bermain. Oleh sebab itu peneliti menggunakan media stik es krim dalam proses pembelajaran karena

bahannya yang aman dan menjadikan stik es krim sebagai media belajar sambil bermain yang menyenangkan.

Setyosari (dalam Kusuma, 2018:2017) menyatakan bahwa pengembangan media merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran. Penulis melakukan pengembangan stik es krim dengan menambahkan gambar dan papan kemudian memvalidasi desain media kepada ahli media, ahli materi dan praktisi.

2. Kosakata Bahasa Inggris (*English Vocabulary*)

Pengertian kosakata (*vocabulary*) yaitu kumpulan kata-kata yang dipahami oleh seseorang (Sudrajat 2016., Hastuti 2011., Widya 2018., Utami 2018). Menurut Arif (dalam Kusuma, 2018:32), dasar dari pembelajaran bahasa Inggris adalah kosa kata, subjek wajib dalam bahasa yang akan mampu membantu siswa dalam penguasaan kata. Kosakata yang diajarkan di sekolah dasar identik dengan benda-benda atau hal-hal yang bersifat nyata atau konkret. Dardjowidjojo (dalam Hotimah, 2010:13) , mengatakan bahwa kosakata awal yang di ketahui siswa diperoleh dari ujaran di lingkungannya, sesuatu yang dekat dan diketahui oleh siswa. Oleh karena itu, akan lebih baik jika pengenalan kosakata diawali dengan langsung menunjukkan dan memperlihatkan benda kongkrit atau melalui media yang dapat menarik perhatian siswa agar materi yang diajarkan dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa.

Khasanah (2013:2) mengartikan penguasaan kosakata sebagai suatu kemampuan yang ada dalam diri seseorang untuk dapat menguasai dan memahami mengenai suatu kata yang menjadi dasar dalam berkomunikasi yang telah diketahui oleh setiap orang. Kata-kata tersebut dipelajari, dihafalkan, dipahami dan digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Apabila suatu saat membutuhkan kata tersebut hanya perlu mengingat kembali kata tersebut.

Wakana (2012:6-7) menyatakan bahwa ada beberapa teknik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata para siswa, yaitu; (1) Membuat daftar kata yang baru dipelajari secara berurutan. (2) Mengelompokkan kata sesuai dengan kelompok katanya. (3) Menggunakan benda yang ada disekitar kita dalam proses pembelajaran bahasa secara langsung. (4) Membuat proses pembelajaran yang tidak seperti belajar, yang dikenal dengan belajar sambil bermain.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan/R&D (*Research and Development*) tentang pengembangan media stik es krim dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan menurut Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2015:409). Akan tetapi dikarenakan situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian, maka langkah pengembangan dan juga penelitian ini hanya sampai pada tahap revisi desain, dengan tahapan; (1) Potesi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, dan (5) Revisi Desain.

Subjek penelitian dan pengembangan ini dilakukan di MI Negeri Kota Cirebon Desa Panjunan, Kecamatan Lemahwungkuk, Kabupaten Cirebon, Provinsi Jawa Barat. Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian di kelas IIA tahun ajaran 2019-2020 dalam mata pelajaran bahasa Inggris dengan jumlah siswa 20 orang.

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu: (1) Wawancara, (2) Observasi (3) Angket. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif. Dalam analisis deskriptif ini terdapat tiga tahap yang harus dilakukan, yaitu; pengumpulan data kasar, pemberian skor untuk data kuantitatif, dan selanjutnya yaitu skor yang diperoleh melalui uji validasi dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima. Berikut rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan alat peraga dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Skor maksimum

(Suherman dalam Lestari, 2017:47)

Selanjutnya dinilai menggunakan skala likert dan dikonversikan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media Stik Es Krim

No	Nilai	Kriteria
1	$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Valid
2	$60\% < P \leq 80\%$	Valid
3	$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Valid
4	$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Valid
5	$0\% < P \leq 20\%$	Tidak Valid

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

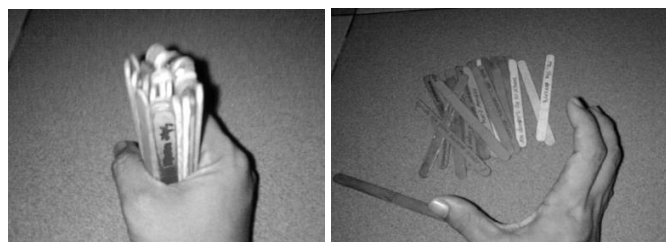
1. Desain Media Stik Es Krim Sebelum Dilakukan Pengembangan

Penelitian yang dilakukan oleh Herlinda Dian Permana Ningsih (2012) dengan judul “Pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media stik es krim”. Penelitian ini dilakukan pada 30 siswa kelas VIII di Kelurahan Kemang Agung Kertapati Palembang, binaan UPTD SKB Kota Palembang.

Media stik es krim model awal memiliki bentuk berupa kumpulan batang stik es krim yang bertuliskan materi pelajaran pada satu sisinya. Materi tersebut berupa potongan-potongan kalimat yang akan disusun menjadi sebuah cerita.

Ada beberapa kelebihan yang bisa diperoleh dari media stik es krim ini, yaitu; (1) Proses Belajar Mengajar (KBM) menjadi lebih menarik dan menyenangkan (interesting and fun). (2) Pembuatan media stik es krim ini tidak memerlukan biaya yang mahal. (3) Mudah untuk dimodifikasi untuk dapat digunakan mengajarkan skills yang lain, misalnya; conversation, grammar atau vocabulary.

Adapun kekurangan dari media stik es krim ini, yaitu; (1) Karena batang es krim ini bentuknya tidak terlalu besar sehingga tidak dapat diletakkan dipapan tulis. (2) Karena metode ini berbentuk permainan maka suasana kelas menjadi sedikit ribut. (3) Media stik es krim bentuk awal hanya berupa stik es krim dengan tulisan. Dalam satu stik terdiri dari satu kalimat.



Gambar 1. Media Stik Es Krim Model Awal

Penyebab pengembangan media stik es krim model awal, yaitu:

- 1) Ukuran batang stik es krim yang kecil sulit dilihat semua peserta didik. Oleh karena itu peneliti menambahkan satu stik lagi yang direkatkan dan menggunakan papan impraboard sebagai alasnya.
- 2) Media stik es krim yang dikembangkan akan digunakan pada kelas rendah, sehingga penggunaan kata-kata saja kurang efektif karena peserta didik usia kelas rendah membutuhkan visualisasi untuk mempermudah memahami pembelajaran. Sehingga peneliti menambahkan gambar yang menyerupai bentuk aslinya agar mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Inggris.
- 3) Media stik es krim model awal tidak terlalu melibatkan peserta didik. Oleh karena itu peneliti mendesain pembelajaran yang melibatkan peserta didik mengalami langsung pembelajaran dengan pembagian kerja kelompok yang melibatkan semua anggota.
- 4) Tidak adanya lembar kerja kelompok membuat susunan stik mudah berantakan serta hasil kerja peserta didik tidak tersimpan. Mengapresiasi hasil kerja peserta didik mampu memberikan semangat belajar yang lebih tinggi. Sehingga peneliti penambahan lembar kerja siswa yang dapat dipajang di dinding kelas.
- 5) Peneliti media stik es krim model awal menyebutkan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk materi lain seperti kosakata (*vocabulary*).

2. Proses Pengembangan Media Stik Es Krim

Media stik es krim dikembangkan dengan menggunakan prosedur pengembangan dari Borg dan Gall sebagai berikut:

a. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas II MI Negeri Kota Cirebon untuk mengetahui potensi yaitu hal yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, dan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas II. Untuk mendapatkan data yang empirik, peneliti melakukan observasi nonpartisipan pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas II.

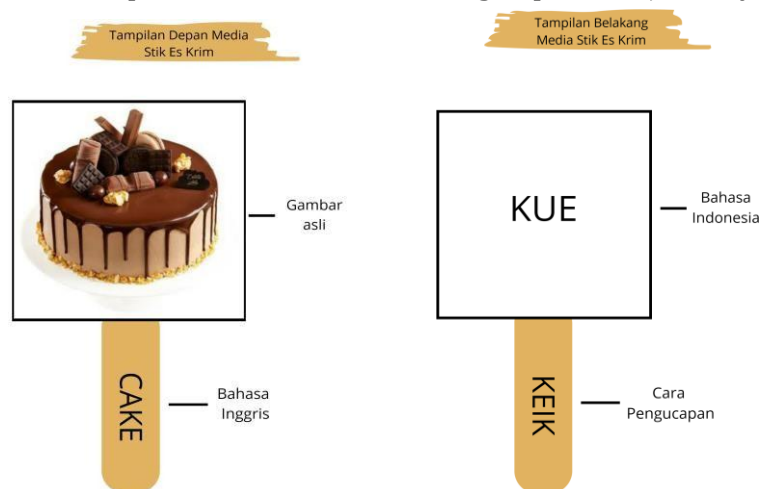
b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui penyebab dari potensi dan masalah yang ditemui dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas II di MI Negeri Kota

Cirebon. Tahap ini juga mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk perencanaan produk yang dikembangkan.

c. Desain Produk

Hasil dari pengumpulan data dirumuskan menjadi rancangan dari produk yang dikembangkan. Pengembangan diawali dengan pengumpulan bahan dan alat, lalu melakukan perekatan stik es krim, pemilihan gambar materi, pemasangan perekat dan hasil akhirnya desain produk baru serta rancangan pembelajarannya.



Gambar 2. Desain Pengembangan Media Stik Es Krim

d. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi. Validasi desain bertujuan untuk menilai rancangan produk, sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan produk.

e. Revisi Produk

Berdasarkan hasil evaluasi dan masukan dari para ahli, dapat diketahui kelemahannya. Kemudian kelemahan tersebut dikurangi dengan cara melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk. Revisi dari ahli media yaitu perubahan posisi stik dan penambahan papan.



Gambar 3. Media Stik Es Krim Tahap Tampilan Depan dan Belakang

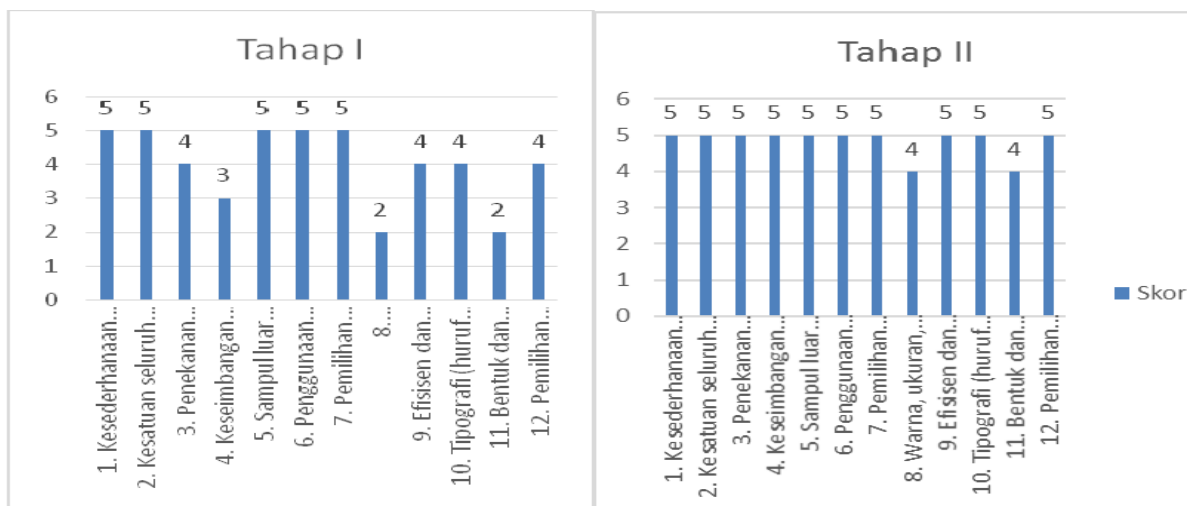


Gambar 4. Hasil Validasi Media Stik Es Krim

3. Deskripsi Data Kelayakan Media Stik Es Krim

a. Data Uji Ahli Media

Validasi ahli media oleh Ibu WA, dosen jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dengan bidang keahlian media pembelajaran di Sekolah Dasar. Validasi dilakukan dengan dua tahap, tahap I dilakukan pada 18 Juni 2020, sedangkan tahap II pada 25 Juni 2020. Penilaian media menggunakan skala penilaian 1= sangat kurang, 2= kurang, 3= cukup, 4= baik, 5= sangat baik. Kuesioner validasi ahli media meliputi aspek umum media visual dan aspek kelayakan kegrafikan. (Arsyad, Kustandi dan Sutjipto dalam Sari, 2016:65)



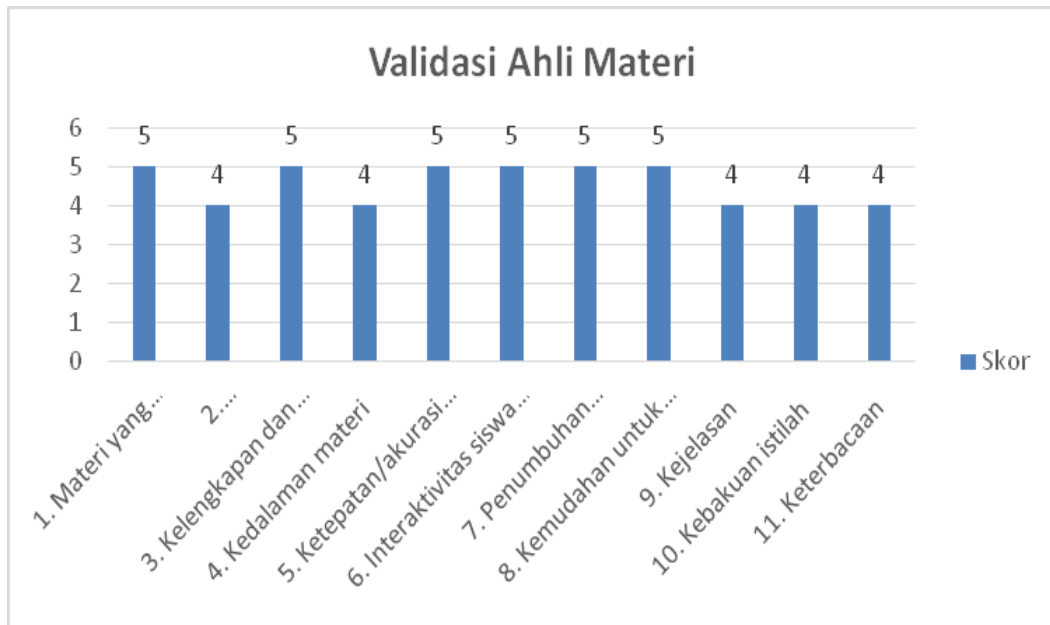
Gambar 5. Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan II

Data validasi ahli media tahap I menunjukkan bahwa media stik es krim termasuk dalam kategori “Valid” dengan rata-rata 4. Data validasi ahli media tahap II menunjukkan bahwa media stik es krim termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dengan nilai rata-rata 4,83. Hasil validasi dari ahli media tahap II menunjukkan bahwa media

stik es krim dapat dilakukan uji coba di lapangan tanpa revisi. Komentar atau saran dari validator yaitu media boleh untuk diuji cobakan.

b. Data Uji Ahli Materi

Validasi ahli materi oleh Ibu NS, selaku guru bahasa Inggris pada 1 Juli 2020. Kuesioner validasi media pembelajaran meliputi aspek kelayakan isi, desain dan bahasa. (Kustandi dan Sutjipto dalam Sari, 2016:65)

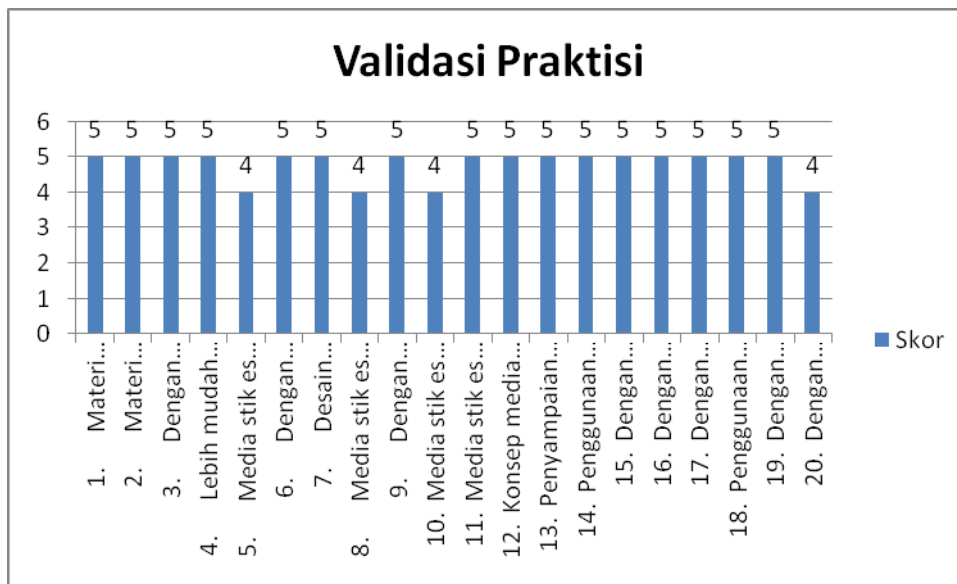


Gambar 6. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi yang menyertai media stik es krim termasuk dalam kategori "Sangat Valid" dengan rata-rata 4,54 dan persentase 91 %. Komentar atau saran dari validator yaitu sudah bagus, jelas dan mudah dipahami siswa.

c. Data Uji Validasi Praktisi

Validasi praktisi oleh Ibu NS, guru kelas II. Kuesioner validasi media pembelajaran meliputi aspek konsep media, keaktifan siswa dan keterampilan guru dalam penggunaan media (Kustandi dan Sutjipto dalam Sari, 2016:66)



Gambar 7. Diagram Hasil Validasi Praktisi

Hasil praktisi menyatakan bahwa media stik es krim termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” dengan rata-rata 4,8 dan persentase 96 %. Komentar atau saran dari praktisi yaitu kreatif dan pembelajaran yang menyenangkan, menarik siswa dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa semangat dalam menerima pelajaran.

E. KESIMPULAN

1. Media stik es krim sebelum dilakukan pengembangan yaitu memiliki bentuk berupa kumpulan batang stik es krim yang bertuliskan materi pelajaran pada satu sisinya. Materi tersebut berupa potongan-potongan kalimat yang akan disusun menjadi sebuah cerita. Media stik es krim model awal memiliki kelebihan dan kekurangan, untuk mengatasi kekurangan tersebut, peneliti melakukan pengembangan media.
2. Proses pengembangan media stik es krim berdasarkan teori dari Borg dan Gall, yakni: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi, serta melaksanakan revisi produk berdasarkan saran dari validator.
3. Tingkat kelayakan media stik es krim ini melalui serangkaian proses validasi dari ahli media, ahli materi dan praktisi. Hasil validasi ahli media tahap I memperoleh skor rata-rata 4 dan 4,83 pada tahap II dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,54 dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil validasi praktisi memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil validasi dari ahli media, materi dan praktisi menyatakan bahwa media

stik es krim layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Terima kasih kepada IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti dan dukungan moril sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan sesuai target dan sesuai tujuan-tujuan penelitian.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Astien Liyana, M. K. (2019). Speaking Pyramid Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , Vol. 3 (1), 226.
- Budianti, R. R. (2019). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Circuit Learning Pada Siswa Kelas III Di SDN Jatimulya 03 Bekasi. *Universitas Islam 45 Bekasi* , 137.
- Desmita. (2016). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fajriah, Z. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 9 No. 1, 108.
- Hastuti, E. D. (2011). Pembelajaran Degan Menggunakan Metode Demonstratif Efektif untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal WIDYATAMA*, Vol. 20 No. 02. 195.
- Hengki Yudha Barnaba, A. B. (2014). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Anagram Dalam Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Prima Edukasia* , Vol. 2 No. 1, 81.
- Hidayati, N. N. (2017). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar. *AL-HIKMAH: Indonesia Journal OF Early Cholhood Islamic Edication* , Vol.1 No. 1, 70.
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Soswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 04 No. 01, 13.
- Khasanah, P. M. (2013). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Domino Kata Bergambar Siswa Kelas V SD. *FKIP. UNS* , 2.
- Kusuma, S. (2018). Pengembangan Media English Vocabulary Card Pada Mata Pelajaran

- Bahasa Inggris Kelas V SD/MI. *UIN Raden Intan Lampung* , 32.
- Lestari, P. (2017). Pengembangan Alat Peraga Ular Tangga. *Universitas Muhammadiyah Purworejo* , 47.
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) pada PAUD. *Faktor Jurnal Ilmiah Pendidikan* , Vol. 3 No. 2, 134.
- Megawati, N. K. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Gambar Beseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan. *Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia* , 4.
- Ningsih, H. D. (2012). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Batang Es Krim. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI* , Vol. 2 No.1.
- Fitriyah, E., Nulanda, P. Z. (2017). Efektifitas Media Flashcard dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *PSYMPATHIC: Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol. 4 No. 2. 167.
- Paulina, R., Indihadi, D., Halimah, M. (2015). Pengaruh Metode Suggestopedia Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Pedadidaktia: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 2 No. 1, 52.
- Rahman, F. (2015). Penerapan Metode Langsung Melalui Pemanfaatan Media Stik Es Krim Modifikasi Dalam Pembelajaran Berbicara BIPA Tingkat Dasar. *Universitas Pendidikan Indonesia* , 4.
- Riftina, R. E. (2018). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Scramble Pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan. *Indonesian Journal of Primary Education* , 14.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Saputri, D. S. (2017). Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar. *JUTISI: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi* , Vol. 6 No. 1, 1365.
- Sari, S. N. (2016). Penggunaan Media Stik Es Krim Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Pendidikan Indonesia* , 4.
- Sari, Y. D. (2016). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang. *Universitas Negeri Semarang* , 65.
- Sudrajat, H. N. (2016). Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP

- UNJ Jakarta Selatan. *Universitas Negeri Jakarta* , 15.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaemi, A. d. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar, Motivasi Dan Minat Peserta Didik Menggunakan Metode Diskusi Dan Media Stik Es Krim. *STKIP Muhammadiyah Bogor* , 13.
- Sundari, N. (2013). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar . *UPI* , 5.
- Suyanto, K. K. (2015). *English For Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tarigan, P. D (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bnadung: Angkasa.
- Ulmi, N. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Totally Physical Response (TPR) Bagi Anak Autisme (Single Subject Research Di Kelas IV SLB YPPA Padang). *E-JUPEKhu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, Vol. 1 No. 1*, 574.
- Unsi, B. T. (2014). Media Gambar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Tafaqquh, Vol.2 No.1*, 30.
- Utami, R. P. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Mahasiswa Prodi Bahasa Inggris Melalui Metode Demonstrasi. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual, Vol. 3 No. 1*, 340.
- Wakana, J. (2012). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Alphabet Game Pada Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru. *UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru* , 6-7.
- Widya., Yuliana, T. I., Sofiani, Y. (2018). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Realia dan Flascard. *Jurnal PKM: Pendidikan Kepada Masyarakat, Vol. 01 No. 01*, 39.
- Wijaya, I. K. (2015). Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *STKIP YPUP* , 120-128.