

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL DICTIONARY FOR KIDS* UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA KELAS 1 MI ASH-SHOLIHUDDIN DAMPIT**

SKRIPSI

OLEH

AIDA OLIVIA DESY TRI WULANDARI

NIM. 220103110125



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL DICTIONARY FOR KIDS* UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA KELAS 1 MI ASH-SHOLIHUDDIN DAMPIT**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Aida Olivia Desy Tri Wulandari

NIM. 220103110125



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.iain-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vannisa Aviana Melinda. M.Pd

NIP : 199109192023212054

Selaku **Dosen Pembimbing** menerangkan bahwa:

Nama : Aida Olivia Desy Tri Wulandari

NIP : 220103110125

Judul : Pengembangan Media *Digital Dictionary for Kids* untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing

Vannisa Aviana Melinda. M.Pd
NIP. 199109192023212054

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Ahmad Abtokhi. M.Pd
NIP. 197610032003121004

LEMBAR PENGESAHAN**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Digital Dictionary for Kids untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit” ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 18 Juni 2026.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A

NIP. 197308232000031002

Anggota Penguji

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

NIP. 198712142015031003

Sekretaris Sidang

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 199109192023212054

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A

NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

3 Juni 2026

Hal : Skripsi Aida Olivia Desy Tri Wulandari

Lamp : 4 Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Aida Olivia Desy Tri Wulandari

NIM : 220103110125

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Digital Dictionary for Kids* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit.

Maka selau pembimbing, berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Pembimbing



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP.199109192023212054

SURAT PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aida Olivia Desy Tri Wulandari

NIM : 220103110125

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media *Digital Dictionary for Kids* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur – unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 3 Juni 2026

Hormat Saya



Aida Olivia Desy Tri Wulandari

NIM. 220103110125

LEMBAR MOTO

Tidak ada yang tidak mungkin.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta pertolongan-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Dengan penuh rasa syukur, karya ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua peneliti, Ibu Suharti Indra Lestari dan Alm. Bapak Amak Santoso, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, pengorbanan, dan motivasi tanpa henti. Terima kasih atas segala perjuangan, nasihat, dan cinta yang selalu menyertai setiap langkah peneliti hingga mampu menyelesaikan pendidikan ini.
2. Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku dosen wali dan Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, motivasi, serta ilmu yang sangat berharga sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Sahabat dan teman-teman seperjuangan, yang selalu memberikan dukungan, bantuan, semangat, serta menjadi tempat berbagi cerita dan pengalaman selama menempuh pendidikan.
4. Terakhir, skripsi ini peneliti persembahkan untuk semua pihak yang telah membantu, mendoakan, dan memberikan dukungan dalam proses penyelesaian studi. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda dan keberkahan dalam kehidupan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Digital Dictionary for Kids* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit” dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan dan peradaban.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan, dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nurdiana, S.Ag., M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang

dengan sabar telah meluangkan banyak waktunya untuk membimbing peneliti hingga menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku dpsen wali yang telah memberikan nasihat dan saran kepada peneliti dari awal perkuliahan hingga sampai tahap ini.
6. Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd., selaku validator desain media pembelajaran yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian, masukan, dan saran terhadap desain media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
7. Farid Munfaati, M.Pd., selaku validator materi media pembelajaran yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian, masukan, dan saran terhadap isi materi pada media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
8. Samsul Mu'arif, M.Pd., selaku Kepala MI Ash-Sholihuddin Dampit yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di madrasah yang beliau pimpin.
9. Guru Kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, serta membantu peneliti selama proses pelaksanaan penelitian di kelas.
10. Siswa-siswi Kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit yang telah berpartisipasi dengan penuh semangat dan antusias sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.
11. Alm. Bapak Amak Santoso, Ibu Suharti Indra Lestari, Kakak Ayu, dan Kakak Putri selaku keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi ini.

12. Sahabat peneliti, yaitu Bitah, Zulfa, Della, Farah, dan Dina yang dengan tulus dan ikhlas memberikan bantuan, dukungan, serta semangat sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
13. Teman-teman kelas D yang telah menemani perjalanan peneliti selama masa perkuliahan, saling memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi dalam menyelesaikan studi.
14. Semua pihak yang telah membantu peneliti, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama menempuh pendidikan hingga penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
15. Terutama untuk diriku sendiri, Aida Olivia Desy Tri Wulanadari. Terima kasih karena telah bertahan sejauh ini. Terima kasih atas setiap usaha, doa, air mata, dan perjuangan yang telah dilalui selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Tidak mudah melewati berbagai tantangan, rasa lelah, dan keraguan, tetapi aku mampu membuktikan bahwa semua itu dapat dilalui dengan sabar dan penuh keyakinan.

Semoga hasil penelitian dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak serta menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi peneliti selanjutnya.

Malang, 8 Juni 2026

Peneliti



Aida Olivia Desy Tri Wulanadari
NIM.220103110125

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
SURAT PERNYATAAN	vii
LEMBAR MOTO	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
خلاصة	xxii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7

C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Manfaat Pengembangan.....	8
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Orisinalitas Pengembangan	11
H. Definisi Istilah.....	19
I. Sistematika Penelitian.....	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	22
A. Kajian Teori.....	22
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	26
C. Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Pengembangan.....	30
B. Model Pengembangan.....	31
C. Prosedur Pengembangan.....	32
D. Uji Coba Produk	35
E. Jenis Data.....	36
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
G. Teknik Pengumpulan Data	37
H. Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN & PENGEMBANGAN	43

A. Prosedur Pengembangan.....	43
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	55
C. Revisi Produk	70
BAB V PEMBAHASAN	73
A. Pengembangan Media Digital Dictionary for Kids.....	73
B. Validasi & Kemenarikan Media <i>Digital Dictionary for Kids</i>	76
C. Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa.....	81
BAB 6 PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	92
BIODATA MAHASISWA	116

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	14
Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Validasi Media.....	40
Tabel 3. 2 Kriteria Kemenarikan Media	41
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Desain Media.....	56
Tabel 4. 2 Kritik dan Saran Hasil Validasi Desain Media	58
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi	60
Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Hasil Validasi Materi.....	62
Tabel 4. 5 Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Tulis Siswa	63
Tabel 4. 6 Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Lisan Siswa	66
Tabel 4. 7 Hasil Kemenarikan Media	69
Tabel 4. 8 Revisi Produk.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Halaman Pembuka.....	48
Gambar 4. 2 Halaman Menu Utama	49
Gambar 4. 3 Halaman Petunjuk Penggunaan.....	49
Gambar 4. 4 Halaman CP-TP	50
Gambar 4. 5 Halaman Materi Kosakata.....	51
Gambar 4. 6 Halaman Latihan Trace Letters	51
Gambar 4. 7 Halaman Quiz.....	51
Gambar 4. 8 Halaman Profil Pengembang.....	51

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	29
Bagan 3. 1 Prosedur Pengembangan ADDIE	31
Bagan 4. 1 Perancangan	47
Bagan 4. 2 Hasil N-Gain	65
Bagan 4. 3 Presentase Hasil N-Gain	65
Bagan 4. 4 Hasil N-Gain Lisan	68
Bagan 4. 5 Presentase Hasil N-Gain Lisan	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 2 Bukti Konsultasi Skripsi.....	93
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Materi.....	99
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Media	100
Lampiran 5 Kuesioner Penilaian Validator Materi	101
Lampiran 6 Kuesioner Penilaian Validator Media.....	104
Lampiran 7 Kuesioner Kemenarikan Media	107
Lampiran 8 Hasil Pre-Test	108
Lampiran 9 Hasil Post-Test.....	110
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	112
Lampiran 11 Setifikat Bebas Plagiasi	115

ABSTRAK

Wulandari, Aida Olivia Desy Tri. 2026. *Pengembangan Media Digital Dictionary for Kids untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit yang ditandai dengan kesulitan memahami makna, melafalkan, dan mengingat kosakata, serta penggunaan metode pembelajaran yang masih kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan 1.) mengembangkan media *Digital Dictionary for Kids*, 2.) menguji kelayakan dan kemenarikannya, serta 3.) mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang melibatkan 26 siswa kelas I sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memuat materi kosakata tema *family*, *fruit*, dan *number* yang dilengkapi gambar, audio pelafalan, latihan *trace letters*, dan kuis interaktif. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh nilai 91% dari ahli media (sangat valid) dan 75% dari ahli materi (valid), sedangkan respons siswa mencapai 96,26% dengan kategori sangat menarik. Uji efektivitas menunjukkan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,56 pada tes tulis dan 0,79 pada tes lisan, sehingga media *Digital Dictionary for Kids* dinyatakan valid, sangat menarik, dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit.

Kata Kunci: *Digital Dictionary for Kids*, media pembelajaran, kosakata Bahasa Inggris, ADDIE, sekolah dasar.

ABSTRACT

Wulandari, Aida Olivia Desy Tri. 2026. Development of Digital Dictionary Media for Kids to Improve English Vocabulary Mastery of First Grade Students of MI Ash-Sholihuddin Dampit. Thesis. Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Advisor: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

This research is motivated by the low mastery of English vocabulary of first-grade students of MI Ash-Sholihuddin Dampit which is characterized by difficulty in understanding meaning, pronouncing, and remembering vocabulary, as well as the use of learning methods that are still less varied. This study aims to 1.) develop Digital Dictionary for Kids media, 2.) test its feasibility and attractiveness, and 3.) determine its effectiveness in improving students' vocabulary mastery. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model involving 26 first-grade students as research subjects. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests, then analyzed using descriptive percentage analysis and the N-Gain test. The results showed that the developed media contained vocabulary material on the themes of family, fruit, and number equipped with images, pronunciation audio, trace letters exercises, and interactive quizzes. The validation results showed that the media obtained a score of 91% from media experts (very valid) and 75% from material experts (valid), while student responses reached 96.26% with a very interesting category. The effectiveness test showed an average N-Gain score of 0.56 in the written test and 0.79 in the oral test, so that the Digital Dictionary for Kids media was declared valid, very interesting, and effective in improving the English vocabulary mastery of first grade students at MI Ash-Sholihuddin Dampit.

Keywords: Digital Dictionary for Kids, learning media, English vocabulary, ADDIE, elementary school.

خلاصة

وولانداري، عابدة أوليفيا ديسي تري. 2026. تطوير قاموس رقمي للأطفال لتحسين إتقان مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف الأول في مدرسة الشيخ شوليه الدين دامبيت الابتدائية. أطروحة. برنامج دراسة إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. المشرفة: فانيسا أفيانا ميليندا، ماجستير في التربية

يستند هذا البحث إلى ضعف إتقان مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف الأول في مدرسة الشليه الدين دامبيت الابتدائية، والذي يتسم بصعوبة فهم المعاني، والنطق، وحفظ المفردات، بالإضافة إلى محدودية تنوع أساليب التعلم المستخدمة. تهدف هذه الدراسة إلى: (1) تطوير قاموس رقمي للأطفال، (2) اختبار جدواه وجاذبيته، (3) تحديد فعاليته في تحسين إتقان الطلاب للمفردات. استخدمت الدراسة منهجية البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE، وشملت عينة البحث 26 طالبًا من طلاب الصف الأول. جمعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والاستبيانات، والاختبارات، ثم خللت باستخدام التحليل الوصفي النسبي واختبار N-Gain. أظهرت النتائج أن الوسائط المطورة احتوت على مواد مفردات حول مواضيع الأسرة، والفواكه، والأرقام، مدعومة بالصور، وملفات صوتية للنطق، وتمارين تتبع الحروف، واختبارات تفاعلية. أظهرت نتائج التحقق أن الوسائط الإعلامية حصلت على تقييم 91% من خبراء الإعلام (موثوقة جدًا) و75% من خبراء المادة (موثوقة)، بينما بلغت نسبة استجابة الطلاب 96.26% ضمن فئة "مثمرة للاهتمام جدًا". وأظهر اختبار الفعالية متوسطاً قدره 0.56 في اختبار الكتابة و0.79 في اختبار التحدث، مما يؤكد أن "القاموس الرقمي للأطفال" وسائط إعلامية موثوقة، ومثمرة للاهتمام، وفعالة في تحسين إتقان مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف الأول في مدرسة "أش-شوليه الدين دامبيت" الابتدائية.

الكلمات المفتاحية: قاموس رقمي للأطفال، وسائل تعليمية، مفردات اللغة الإنجليزية، ADDIE، المدرسة الابتدائية

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

A. Vokal panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

B. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	û
إي	=	î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat penting dalam dunia pendidikan, teknologi, dan komunikasi global. Pada zaman Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, bahasa ini menjadi sarana komunikasi yang paling banyak dipakai dan memegang peran utama. Itulah sebabnya, pembelajaran bahasa Inggris diberikan di semua jenjang pendidikan di Indonesia. Namun, kenyataannya bahasa Inggris masih dianggap sulit untuk dipelajari, termasuk oleh anak-anak usia dini yang sebenarnya berada pada masa “*Golden Age*”. Masalah yang sering muncul di lapangan bukan hanya karena anak-anak kurang tertarik belajar bahasa Inggris, tetapi juga karena metode pembelajaran yang digunakan belum mengikuti perkembangan zaman dan cenderung monoton sehingga membuat siswa cepat bosan (Cameron, 2001 dalam Maili, 2018).

Anak-anak di kelas rendah umumnya masih belajar dasar-dasar literasi seperti membaca, menulis, dan memahami kata-kata. Oleh karena itu, mereka perlu cara belajar yang menyenangkan dan cocok dengan usia mereka. Metode pembelajaran yang menggunakan gambar, interaksi, dan permainan ternyata lebih baik dalam membuat anak-anak lebih semangat dan paham, dibandingkan dengan cara belajar biasa yang hanya mendengarkan guru bicara. Hal ini didukung oleh Soraya & Pujiyono, (2018) penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *vocabulary* dan memotivasi mereka untuk belajar lebih giat.

Pendidikan bahasa Inggris sangat penting bagi anak-anak selama “*Golden Age*” mereka, periode ketika kemampuan berbahasa berkembang pesat. Selama tahap ini, anak-anak dapat memahami bahasa baru dengan lebih mudah dan cepat. Pada tahap perkembangan ini, anak-anak lebih mudah memahami bahasa baru dan mempelajarinya dengan cepat (Pamungkas, 2021). Ada beberapa alasan mengapa memperkenalkan bahasa Inggris sejak dini sangat penting. Paparan dini membantu anak-anak mengenal bahasa tersebut dan mengurangi kecemasan mereka, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lebih percaya diri dengan media berbahasa Inggris, seperti film, sekaligus memperluas perspektif mereka. Kemampuan berbahasa Inggris menjadi *skill* baru yang bermanfaat, membuat proses belajar lebih menyenangkan, serta membantu anak bersaing dan meraih prestasi di sekolah.

Selain itu, penguasaan bahasa Inggris mempersiapkan anak menghadapi masa depan karena bahasa ini digunakan secara luas dalam komunikasi, pendidikan, dan dunia kerja. Di era digital saat ini, anak-anak memiliki kesempatan untuk belajar bahasa Inggris kapan saja dan di mana saja melalui perangkat interaktif seperti *smartphone* atau laptop, yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, memperkenalkan bahasa Inggris sejak dini sangatlah penting bagi anak-anak. (Herayati, Yoki Irawan & Ramdani, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MI

Ash-Sholihuddin Dampit pada tanggal 20 September 2025, memperoleh suatu kondisi permasalahan di mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas 1. Menurut hasil wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas 1, ditemukan bahwa pembelajaran di kelas rendah, menghadapi sejumlah kendala yang cukup kompleks, terutama dalam hal kemampuan dasar siswa serta penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah diketahui bahwa kelas 1 merupakan kelas yang paling membutuhkan media pembelajaran tambahan. Meskipun seluruh jenjang kelas sebenarnya memerlukan media pembelajaran, namun kelas I dianggap paling membutuhkan karena siswa pada jenjang ini masih berada pada tahap awal perkembangan kemampuan dasar, terutama dalam membaca dan menulis. Dari total 52 siswa di kelas 1, sekitar 50% siswa sudah bisa membaca dengan lancar, sedangkan 50% sisanya masih terbagi dua kelompok, yaitu: (1) siswa yang mampu membaca tetapi belum lancar, dan (2) siswa yang sama sekali belum mengenal huruf, baik huruf abjad maupun huruf hijaiyah. Kondisi ini menyatakan adanya perbedaan keterampilan yang cukup besar di antara siswa dalam satu kelas. Hal ini tentu berdampak besar terhadap proses belajar, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan membaca dan mengenal huruf seperti Bahasa Inggris.

Selanjutnya, hasil wawancara dengan wali kelas 1 menunjukkan bahwa mata pelajaran yang memiliki hasil Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) paling rendah adalah Bahasa Inggris. Penyebab utamanya adalah karena mata pelajaran tersebut merupakan bahasa asing yang masih baru

bagi siswa. Akibatnya, siswa memerlukan waktu lebih lama untuk memahami dan mengingat kosakata yang dipelajari. Meskipun siswa telah memperoleh latihan beberapa kali, nilai yang diperoleh masih berada di bawah KKM. Kesulitan utama siswa terletak pada pengucapan huruf vokal, karena pengucapan huruf dalam Bahasa Inggris berbeda dengan Bahasa Indonesia. Misalnya, huruf “A” didalam Bahasa Inggris dibaca “ei”, bukan “a”. Perbedaan ini membuat siswa kesulitan mengingat dan mengucapkan kosakata dengan benar.

Dari sisi ketersediaan media pembelajaran, pihak sekolah menyampaikan bahwa hampir semua mata pelajaran sudah memiliki media yang cukup lengkap. Namun, dalam praktiknya, penggunaan media belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah. Banyak media yang masih bersifat umum atau kurang menarik secara visual bagi anak-anak usia dini. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, guru biasanya menggunakan gambar atau kartu kata yang sederhana, sehingga siswa cepat bosan. Guru pun mengakui bahwa media yang interaktif dan berbasis permainan lebih efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar.

Hasil wawancara juga menyoroti terdapat perbedaan yang terlihat antara pembelajaran yang menggunakan media dengan yang tidak. Ketika guru menggunakan media yang menarik, seperti gambar berwarna, lagu, atau permainan interaktif, siswa terlihat jauh lebih antusias, aktif bertanya, dan lebih mudah memahami materi. Sebaliknya, Apabila guru mengandalkan metode penjelasan langsung tanpa didampingi media

pembelajaran, suasana kelas menjadi kurang hidup, siswa cepat kehilangan fokus, dan pembelajaran menjadi pasif. Intinya guru menyampaikan bahwa jika tersedia media digital yang menarik dan mudah digunakan, Dengan demikian, proses belajar Bahasa Inggris dapat lebih mudah dicerna oleh para siswa, terutama dalam hal pengenalan kosakata dan pelafalan kata.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah agar proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris menjadi lebih efektif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah kamus, karena berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu peserta didik memahami makna kosakata baru sekaligus memperkuat daya ingat terhadap kata-kata yang dipelajari. Melinda dan Ningrum (2020) menyatakan bahwa kamus memiliki peran penting dalam membantu penguasaan kosakata karena memudahkan peserta didik menemukan arti kata, memahami istilah yang sulit, serta membantu proses menghafal dan mengingat kosakata dalam jangka waktu yang lebih lama. Efektivitas kamus dalam pembelajaran juga semakin meningkat apabila dipadukan dengan unsur visual. Sudarti (2020) menjelaskan bahwa penggunaan media kamus visual dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata karena peserta didik tidak hanya membaca kata, tetapi juga melihat representasi visualnya sehingga makna kosakata lebih mudah dipahami dan diingat.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti mengembangkan media *Digital Dictionary for Kids*, yaitu media pembelajaran berbasis digital yang memuat kosakata dasar Bahasa Inggris disertai gambar, suara

pelafalan, dan fitur interaktif lainnya. Kombinasi antara teks, ilustrasi, dan audio diharapkan dapat membantu siswa mengenal, memahami, mengucapkan, serta mengingat kosakata dengan lebih mudah dan menyenangkan. Sholeh dkk. (2024) mengemukakan bahwa media yang memanfaatkan audio visual mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Karakteristik tersebut menjadi dasar dalam pengembangan Digital Dictionary for Kids yang memadukan gambar dan audio pelafalan untuk membantu siswa menguasai kosakata Bahasa Inggris

Penggunaan media digital semacam ini sependapat dengan temuan Sari & Pratolo (2024), yang menemukan bahwa aplikasi seperti U-Dictionary dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan sekaligus meningkatkan motivasi mereka, karena platform ini menawarkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan fleksibel. Selain itu, penelitian oleh Parmawati, L., Ratminingsih, NM, & Budasi, (2022) menunjukkan bahwa pengembangan *Multilingual Thematic Digital Dictionary* untuk siswa sekolah dasar secara efektif memperkuat keterlibatan mereka dan meningkatkan pemahaman kosakata tematik mereka melalui integrasi fitur teks, visual, dan audio.

Adapun Amelia (2023) menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar digital perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, fleksibel, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Sejalan deangan Sholeh dan Faizah (2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat mendukung proses pembelajaran

menjadi lebih efektif serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa kamus digital interaktif sangat tepat untuk mendukung pengajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Dengan demikian, diharapkan hasil pengembangan media “*Digital Dictionary for Kids*” ini mampu meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat mendorong siswa agar lebih giat belajar, mendukung guru saat menyampaikan pelajaran, dan berperan sebagai pilihan baru untuk alat belajar yang kreatif, yang membantu menerapkan Kurikulum Merdeka, terutama dalam aspek pembelajaran berbasis teknologi.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media *Digital Dictionary for Kids* untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit?
2. Bagaimana kemenarikan media *Digital Dictionary for Kids* bagi siswa kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media *Digital Dictionary for Kids* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan media *Digital Dictionary for Kids* yang layak digunakan menjadi media pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa kelas

I MI Ash-Sholihuddin Dampit.

2. Untuk mengetahui tingkat kemenarikan media *Digital Dictionary for Kids* bagi siswa kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Digital Dictionary for Kids* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit.

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media *Digital Dictionary for Kids* diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Media ini dirancang sebagai alat bantu bagi siswa kelas satu untuk memahami dan menguasai kosakata bahasa Inggris. Dengan menggabungkan visual, audio, dan aktivitas interaktif, pembelajaran kata-kata baru menjadi menyenangkan dan membantu siswa mengingatnya dengan lebih efektif. Selain itu, media ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton..

2. Bagi Guru

Bagi guru, media digital ini menjadi pilihan metode pembelajaran yang mudah digunakan dan efektif. Guru bisa mengajarkan kosakata dengan cara yang lebih menarik dan interaktif sehingga proses belajar menjadi lebih seru dan inovatif. Media ini juga

mendukung guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas rendah, yang membutuhkan pendekatan belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan kemampuan mereka.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kualitas pengajaran Bahasa Inggris di MI Ash-Sholihuddin Dampit. Selain itu, integrasi media digital ini merupakan inisiatif sekolah untuk menerapkan teknologi pendidikan dasar yang selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad ke-21, sehingga memungkinkan sekolah untuk menawarkan pengalaman belajar yang lebih modern dan relevan bagi siswa.

4. Bagi Orang Tua

Media yang dikembangkan ini diharapkan dapat membantu orang tua mendampingi anak-anak mereka belajar bahasa Inggris di rumah. Melalui platform ini, orang tua dapat lebih mudah membimbing anak-anak mereka dalam memahami kosakata baru dan memberikan dukungan yang lebih efektif untuk pembelajaran di luar kelas.

5. Bagi Peneliti

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mendapatkan pengalaman yang membantu memperbaiki kemampuan untuk merancang serta menghasilkan media *Digital Dictionary for Kids* yang menarik serta efektif. Media ini bertujuan untuk membantu siswa kelas 1 di MI Ash-Sholihuddin Dampit lebih mahir dalam penguasaan bahasa Inggris. Dengan pengalaman dan keterampilan tersebut, peneliti

diharapkan dapat mengimplementasikan media pembelajaran digital secara efektif ketika menjadi guru di kemudian hari, serta mampu berinovasi dalam menyusun media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Dalam penelitian ini, beberapa asumsi dasar memandu proses pengembangan, yaitu:

- a. *Media Digital Dictionary for Kids* yang dikembangkan mampu menarik perhatian siswa sekaligus memudahkan mereka dalam belajar bahasa Inggris secara interaktif.
- b. Penggunaan media digital ini akan meningkatkan penguasaan pembelajaran bahasa Inggris siswa dibandingkan metode konvensional, meskipun peningkatannya dipengaruhi oleh motivasi dan frekuensi penggunaan media

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini antara lain:

- a. Pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi digital interaktif (*canva* dan *powerpoint*) dan terbatas pada kosakata bahasa Inggris dasar yang sesuai untuk siswa kelas 1 MI
- b. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit yang berjumlah 27 siswa sehingga hasil penelitian

bersifat terbatas pada kelompok tersebut.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan sebuah alat pembelajaran digital interaktif bernama *Digital Dictionary for Kids*. Alat ini dirancang untuk membantu siswa kelas satu di MI Ash-Sholihuddin Dampit dalam mempelajari dan menguasai kosakata bahasa Inggris dengan cara yang sederhana dan menyenangkan. Media yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva* untuk mendesain tata letak visual dan komponen gambarnya, sedangkan fitur interaktif diintegrasikan melalui *Microsoft powerpoint*.
2. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran berupa kosakata bahasa Inggris dasar yang sesuai dengan tema pembelajaran kelas I.
3. Isi dari media pembelajaran terdiri atas gambar, teks kosakata, audio pelafalan, dan latihan soal (kuis) yang dirancang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.
4. Produk akhir media pembelajaran berupa file digital interaktif berformat .pptx, yang dapat diakses melalui aplikasi *Microsoft powerpoint* pada perangkat komputer, laptop, maupun android.

G. Orisinalitas Pengembangan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Parmawati dkk. tahun 2023 yang berjudul "*The Development of Multilingual Thematic Digital Dictionary for Elementary School Students*" memiliki kesamaan dengan penelitian ini, karena keduanya bertujuan mengembangkan media kamus digital

untuk mendukung siswa dalam penguasaan kosakata. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian: Parmawati dkk. mengembangkan kamus digital multibahasa umum untuk siswa sekolah dasar, sementara penelitian ini berfokus pada pembuatan kamus yang dirancang khusus untuk meningkatkan kosakata dasar Bahasa Inggris siswa Kelas I di MI Ash-Sholihuddin Dampit. Media ini dirancang dengan antarmuka yang menarik bagi anak-anak dan dilengkapi fitur-fitur yang dibangun menggunakan *Canva* dan PowerPoint, sehingga mudah diakses di komputer, laptop, dan perangkat Android..

2. Penelitian oleh I Nyoman Mardika, berjudul "Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar", memiliki kesamaan dengan penelitian ini, karena keduanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Perbedaan utama terletak pada cakupan dan spesifisitas media: penelitian Mardika mengembangkan multimedia umum untuk siswa sekolah dasar tanpa menargetkan kelas tertentu, sementara penelitian ini secara khusus merancang Kamus Digital untuk Anak-Anak untuk siswa kelas satu di MI Ash-Sholihuddin Dampit. Lebih lanjut, penelitian ini memanfaatkan *Canva* untuk membuat gambar dan konten visual, serta PowerPoint untuk menggabungkan tombol dan fitur interaktif, sehingga media digital dapat diakses melalui komputer, laptop, dan perangkat Android.
3. Penelitian oleh Rafika Soraya Luftiyani dan Wahyu Pujiyono tahun 2020 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Bahasa Inggris Tentang *Vocabulary* Untuk Sekolah Dasar Kelas I Berbasis Multimedia” Kedua penelitian ini sama-sama bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang bisa membantu siswa kelas satu sekolah dasar meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Perbedaan utama terletak pada perangkat dan konteksnya: Luftiyani dan Pujiyono menggunakan Adobe Flash dan perangkat multimedia lainnya, sementara penelitian ini memanfaatkan *Canva* untuk desain grafis dan *Microsoft powerpoint* untuk fitur interaktif, menghasilkan Kamus Digital untuk Anak dalam format .pptx yang dapat diakses melalui komputer, laptop, atau perangkat Android. Lebih lanjut, penelitian ini secara khusus menyasar siswa kelas satu di MI Ash-Sholihuddin Dampit, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan di SD Muhammadiyah Kleco Yogyakarta.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Alamanda, dkk. (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Kamus Digital Berbasis Android untuk Fase B” memiliki kesamaan dengan penelitian ini, karena keduanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa kamus digital untuk mendukung siswa dalam penguasaan kosakata. Perbedaan utama terletak pada fokus konten: Alamanda dkk. berfokus pada kosakata Bahasa Indonesia untuk siswa SD Tahap B, sementara penelitian ini menekankan kosakata Bahasa Inggris dasar untuk siswa kelas satu di MI Ash-Sholihuddin Dampit.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Vannisa Aviana Melinda & Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum (2020) yang berjudul "Pengembangan *Digital*

Dictionary untuk Mengukur Retensi Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)" memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu keduanya mengembangkan kamus digital sebagai alat bantu pembelajaran berbasis teknologi. Perbedaan utamanya terletak pada fokus: penelitian Vannisa mengkaji retensi mahasiswa PGMI terhadap materi *Selected Science Capita*, sementara penelitian ini menekankan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas satu di MI Ash-Sholihuddin Dampit. Media digital yang dikembangkan ini dirancang khusus untuk anak-anak (*Kamus Anak*), dengan antarmuka yang lebih interaktif, ilustrasi visual, dan bunyi pelafalan yang disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa MI. Selain itu, penelitian ini mengevaluasi daya tarik media sebagai aspek pelengkap dan memanfaatkan *Canva* untuk gambar dan tata letak, serta *PowerPoint* untuk menambahkan tombol dan elemen interaktif, sehingga media dapat diakses di komputer, laptop, dan perangkat Android.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Pengembangan
1.	Parmawati dkk, 2023,	Sama-sama mengembangkan	Fokus penelitian Parmawati dkk.	Penelitian ini memiliki

	<i>“The Development of Multilingual Thematic Digital Dictionary for Elementary School Students”</i>	an media kamus digital untuk membantu siswa menguasai kosakata	adalah kamus digital multibahasa untuk SD secara umum sedangkan penelitian ini fokus pada <i>Digital Dictionary for Kids</i> untuk penguasaan kosakata bahasa Inggris dasar siswa kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit, dengan tampilan menarik dan fitur interaktif menggunakan <i>Canva & PowerPoint</i>	orisinalitas pada fokus pengembangan media digital berbasis <i>Canva</i> dan <i>PowerPoint</i> yang interaktif dan digunakan khusus untuk penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit.
--	--	---	--	--

2.	I Nyoman Mardika, Pengembang n Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD (Mardika, 2008)	Sama-sama mengembangk an media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa SD	Mardika mengembangka n multimedia pembelajaran umum tanpa spesifikasi kelas sedangkan penelitian ini fokus pada siswa kelas I MI Ash- Sholihuddin Dampit dan menggunakan <i>Canva</i> & <i>PowerPoint</i> untuk tampilan dan fitur interaktif	Penelitian ini lebih menonjol dalam penggunaan kombinasi <i>Canva</i> dan <i>PowerPoint</i> sebagai inovasi media digital interaktif untuk jenjang MI kelas 1.
3.	Rafika Soraya Luftiyani & Wahyu Pujiyono,	Sama-sama mengembangk an media pembelajaran interaktif	Luftiyani & Pujiyono menggunakan Adobe Flash dan multimedia	Penelitian ini memiliki keaslian pada pemanfaatan <i>Canva</i> dan

	2020, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Tentang Vocabulary Untuk Sekolah Dasar Kelas I Berbasis Multimedia	untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas I SD	lainnya, lokasi penelitian di SD Muhammadiyah Kleco Yogyakarta sedangkan penelitian ini menggunakan <i>Canva</i> & PowerPoint dan fokus di MI Ash-Sholihuddin Dampit	PowerPoint sebagai platform pembuatan media interaktif yang mudah diakses di berbagai perangkat dan sesuai dengan karakteristik siswa MI kelas 1. Media digital berformat .pptx.
4.	Alamanda dkk., 2024, Pengembangan Kamus Digital Berbasis Android untuk Fase B (Alamanda,	Sama-sama mengembangkan media kamus digital untuk membantu menguasai kosakata	Fokus Alamanda dkk. pada kosakata Bahasa Indonesia untuk SD Fase B; penelitian ini pada kosakata Bahasa Inggris dasar untuk	Penelitian ini memiliki orisinalitas pada pengembangan kamus digital bilingual berbasis <i>Canva</i> dan <i>PowerPoint</i> yang dirancang khusus untuk

	2024)		kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit	meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit.
5.	Vannisa Aviana Melinda & Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum (2020) Pengembangan <i>Digital Dictionary</i> untuk Mengukur Retensi Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran digital berbasis kamus interaktif (<i>Digital dictionary</i>)..	Penelitian tersebut ditujukan untuk mengukur retensi (daya ingat) mahasiswa PGMI terhadap kosakata bahasa Inggris, sedangkan penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas I MI	Penelitian ini lebih menekankan pada aspek pembelajaran anak usia dini, dengan desain dan tampilan media yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas I MI. Media ini dibuat untuk membantu siswa menguasai kosakata dasar bahasa Inggris

	(PGMI) (Melinda et al., 2020)		Ash-Sholihuddin Dampit	melalui fitur visual dan audio, sesuai dengan cara belajar anak-anak.
--	--------------------------------------	--	-------------------------------	---

H. Definisi Istilah

1. Media Digital

Media digital adalah alat bantu atau perantara penyampai pesan pembelajaran yang beroperasi menggunakan teknologi elektronik. Dalam konteks penelitian ini, media digital merujuk pada perangkat lunak (*software*) yang dapat dioperasikan pada *gadget* (seperti *smartphone*, tablet, atau komputer/laptop)

2. *Digital Dictionary for Kids*

Digital Dictionary for Kids merupakan media digital berupa kamus kosakata bahasa Inggris yang dirancang khusus untuk anak-anak, menampilkan kata-kata beserta gambar, audio, dan fitur interaktif yang memudahkan siswa memahami dan mengingat kosakata.

3. Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata mengacu pada kemampuan siswa untuk mengidentifikasi, memahami, dan menggunakan secara efektif kata-kata dasar bahasa Inggris yang telah mereka pelajari.

4. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris berfungsi sebagai bahasa asing untuk komunikasi global dan diajarkan di sekolah dasar, termasuk Madrasah Ibtidaiyah. Dalam studi ini, istilah "Bahasa Inggris" secara khusus merujuk pada pemahaman dasar yang diperkenalkan kepada siswa..

I. Sistematika Penelitian

Agar penelitian ini dapat dipahami dengan lebih mudah, peneliti menyusun penelitian ini dalam enam bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- | | |
|---------|---|
| BAB I | Pendahuluan. Bab ini menyajikan tinjauan awal penelitian, meliputi uraian mengenai latar belakang permasalahan, pembahasan masalah, tujuan dibuatnya media pembelajaran, manfaat dari proses pengembangan, asumsi serta batasan produk, spesifikasi media yang dikembangkan, unsur keaslian penelitian, penjelasan istilah-istilah penting terkait judul, dan struktur sistematis laporan penelitian. |
| BAB II | Tinjauan Pustaka. Bab ini memuat berbagai teori yang menjadi acuan penelitian, pandangan ilmiah dalam perspektif Islam, serta penjelasan tentang kerangka berpikir yang digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. |
| BAB III | Metode Penelitian. Bab ini membahas metode dan model pengembangan yang dipilih, tahapan proses |

pengembangan, dan prosedur pengujian produk, yang mencakup validasi oleh pakar materi pokok, pakar desain, dan uji coba lapangan. Bab ini juga menjelaskan jenis data yang digunakan, teknik pengumpulan data, dan cara menganalisis data.

BAB IV Hasil Pengembangan. Bab ini memuat penjelasan detail mengenai tahapan pembuatan media, penyajian hasil uji dan analisis data dari proses validasi, serta revisi atau penyempurnaan produk berdasarkan masukan dari para ahli dan hasil uji coba lapangan.

BAB V Pembahasan. Bab ini membahas hasil analisis pengembangan media, tingkat kemenarikan media bagi siswa, serta dampak penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Fokus pembahasan mencakup implementasi media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan penguasaan materi.

BAB VI Penutup. Bab ini menyajikan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, saran untuk pengembangan media lebih lanjut, dan rekomendasi bagi guru, siswa, dan pihak terkait untuk pemanfaatan media pembelajaran yang lebih efektif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Menurut Saleh & Azis, (2023), media pembelajaran berperan sebagai alat yang membantu guru menyampaikan materi atau informasi kepada siswa. Dengan membangun lingkungan belajar yang terstruktur dan sistematis, penyampaian materi jadi lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Media ini juga sangat penting untuk membantu siswa memahami materi, mengasah kemampuan berpikir mereka, dan membentuk karakter. Lebih lanjut, penggunaan media dalam proses belajar telah terbukti mendukung setiap tahap pembelajaran sambil meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi.

2. Media Digital

a. Pengertian Media Digital

Secara umum, istilah "media" mengacu pada alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu dari satu pihak atau tempat ke pihak lain. Sementara itu, "digital" mencakup semua jenis data atau informasi yang disimpan, diproses, dan dikirimkan dalam bentuk numerik (biasanya angka 0 dan 1) melalui perangkat elektronik seperti komputer, ponsel, atau internet. Dalam konteks pembelajaran, media digital memainkan peran penting dalam

pendidikan modern, memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan informasi dan mendukung pembelajaran interaktif.

Menurut Flew (2008; dalam Hidayat, Maryadi, & Nurhaeda, 2024), Media digital merupakan media yang berisi berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, suara, dan data, yang disimpan secara digital dan bisa disebarkan lewat jaringan seperti kabel optik, satelit, atau internet. Berdasarkan penelitian Aziz et al. (2021), Media digital merupakan jenis konten yang dapat digunakan melalui siberbagai perangkat elektronik. Contohnya meliputi situs web, platform media sosial, gambar atau video digital, audio digital, dan berbagai bentuk lainnya. Hal ini diperkuat oleh penelitian dari Yuniarti et al. (2023), Media digital adalah tempat belajar yang menggunakan teknologi untuk membantu pembelajaran, seperti internet dan perangkat elektronik, misalnya ponsel, komputer, atau laptop.

b. Manfaat dalam Pembelajaran

Penelitian yang dilakukan oleh Lingu et al. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efisien dan mempercepat proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa memahami materi. Senada dengan itu, Septi Kuntari (2023) menekankan bahwa mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat yang mendukung siswa mencapai hasil yang lebih baik. Jika diterapkan secara cermat dan dipadukan dengan strategi

yang efektif, media digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik, efisien, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif.

Darmawan, (2023) menekankan bahwa integrasi teknologi ke dalam media pembelajaran sangat penting untuk menyampaikan informasi secara efektif, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Selain itu, penelitian Lingu et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya mendukung guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mempercepat proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa memahami materi..

3. *Digital Dictionary*

Dictionary atau kamus merupakan sebuah buku yang berisi kumpulan kata yang diurutkan berdasarkan abjad, berfungsi untuk memberikan informasi mengenai arti kata, cara penulisan, tata bahasa, pelafalan, asal-usul kata, serta cara penggunaannya dalam kalimat. Menurut Nation (2001: 288, dalam), kamus dibagi menjadi tiga jenis utama, yaitu monolingual, bilingual, dan dwibahasa, meskipun ada juga kamus trilingual atau multilingual. Kamus monolingual hanya menggunakan satu bahasa, misalnya kamus Inggris-Inggris. Sedangkan kamus bilingual menggunakan dua bahasa, seperti Inggris-Indonesia atau Indonesia-Inggris. Kamus dwibahasa adalah jenis kamus monolingual yang juga menyertakan sinonim atau penjelasan kata dalam bahasa pertama pengguna. (Rohmatillah, 2016). Jadi kamus digital atau kamus elektronik adalah sebuah buku yang berisi kumpulan

kata yang dibuat dalam bentuk file atau aplikasi, sehingga bisa digunakan secara online maupun offline. Kamus ini dapat diakses melalui komputer, laptop, atau *handphone* sehingga pengguna lebih mudah mencari arti kata kapan saja dan di mana saja. (Melinda dan Ningrum, 2020)

4. Bahasa Inggris

Pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), khususnya kelas 1, Bahasa Inggris diperkenalkan sebagai sarana pengenalan bunyi, kosakata sederhana, serta ungkapan-ungkapan dasar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Materi yang akan dipelajari dalam pembelajaran ini terdiri dari dua pokok bahasan, yaitu materi anggota keluarga dan materi buah-buahan, sehingga terdapat dua capaian pembelajaran yang disesuaikan dengan masing-masing materi tersebut.

Pada materi anggota keluarga, capaian pembelajaran yang diharapkan adalah peserta didik mampu menggunakan Bahasa Inggris sederhana untuk menyebutkan nama-nama anggota keluarga, baik secara lisan maupun dalam kalimat sederhana. Adapun tujuan pembelajarannya yaitu agar peserta didik dapat mengetahui dan menyebutkan nama-nama anggota keluarga dengan benar.

Sementara itu, pada materi buah-buahan, capaian pembelajarannya adalah peserta didik mampu menggunakan Bahasa Inggris sederhana untuk mengucapkan nama buah-buahan serta menuliskan dan menghitung jumlah buah. Tujuan pembelajarannya meliputi kemampuan peserta didik dalam mengetahui nama-nama buah, menuliskan nama buah tersebut, serta menuliskan jumlahnya dengan

tepat.

B. Perspektif Teori dalam Islam

1. Pandangan Islam Terhadap Pembelajaran dan Teknologi

Dalam Islam, menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim, sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujādilah ayat 11 (Al-Qur'an Kemenag):

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا فَإِنَّ اللَّهَ يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al-Mujādilah: 11)

Ayat ini menyoroti peran penting yang diberikan Islam terhadap pengetahuan dan pembelajaran dalam kehidupan manusia (Al-Qur'an Kemenag). Sejalan dengan perkembangan zaman, teknologi digital menjadi salah satu sarana yang dapat mempermudah proses pencarian ilmu (Munir,2017). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, termasuk dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris, merupakan bentuk aktualisasi dari perintah untuk menuntut ilmu dengan cara yang relevan dengan perkembangan zaman.

2. Media Digital dalam Perspektif Islam

Dalam konteks Islam, media digital dapat dipandang sebagai wasīlah (perantara) dalam menyampaikan ilmu dan kebaikan. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. An-Naḥl ayat 125 (Al-Qur'an Kemenag):

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ()

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.” (Q.S. An-Naḥl: 125)

Ayat ini mencerminkan prinsip-prinsip dakwah dan pendidikan, yang menekankan penggunaan metode yang bijaksana dan menyenangkan (Al-Qur'an Kemenag), termasuk media yang selaras dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, penggunaan media digital sebagai wasīlah penyampaian ilmu dapat menjadi bagian dari implementasi metode dakwah dan pendidikan yang efektif (Munir, 2017).

3. Pembelajaran Bahasa Asing dalam Perspektif Islam

Islam tidak menolak pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Inggris, selama bertujuan positif. Rasulullah SAW bahkan memerintahkan sebagian sahabat untuk mempelajari bahasa lain agar memudahkan komunikasi dan penyebaran dakwah. Diriwayatkan

bahwa Rasulullah SAW bersabda kepada Zaid bin Tsabit:

عَنْ زَيْدِ بْنِ ثَابِتٍ قَالَ: قَالَ لِي رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: يَا زَيْدُ، تَعَلَّمْ لِي كِتَابَ الْيَهُودِ، فَإِنِّي وَاللَّهِ مَا أَمِنُ الْيَهُودَ عَلَى كِتَابِي. قَالَ: فَمَا مَرَّ بِي نِصْفُ شَهْرٍ حَتَّى تَعَلَّمْتُهُ.

“Wahai Zaid, pelajaryliah bahasa Yahudi, karena aku tidak merasa aman terhadap tulisan mereka.” (HR. Tirmidzi)

Hadis ini menunjukkan bahwa mempelajari bahasa asing merupakan bagian dari upaya memperluas wawasan dan kemampuan komunikasi. Maka, pembelajaran bahasa Inggris di madrasah ibtidaiyah bukan sekadar mengenal bahasa, tetapi juga menyiapkan generasi muslim yang mampu beradaptasi dengan dunia global tanpa kehilangan nilai keislamannya

C. Kerangka Berpikir

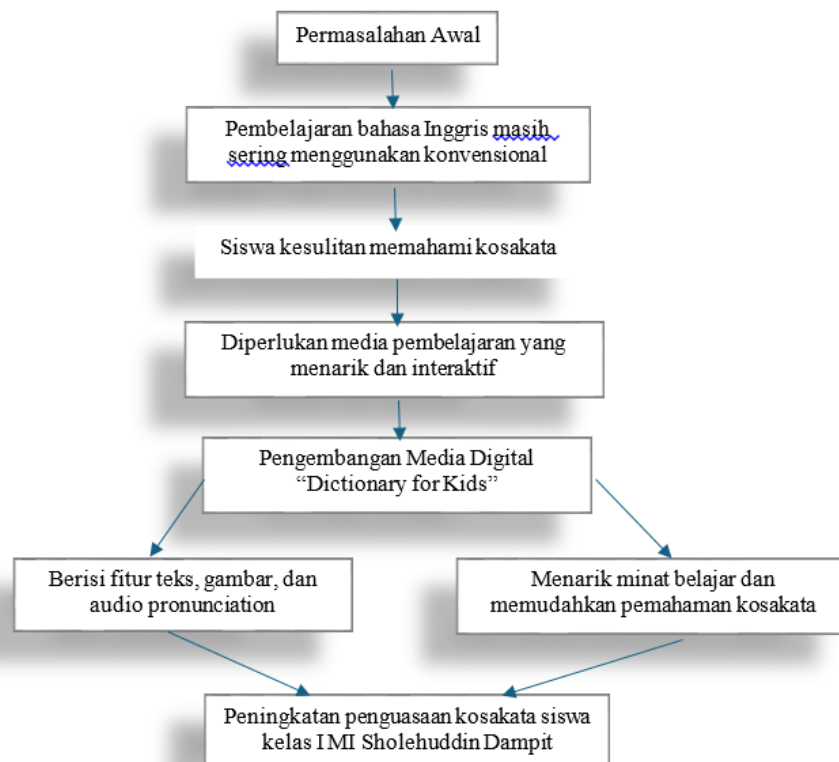
Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan melalui observasi dan wawancara di MI Ash-Sholihuddin Dampit, ditemukan bahwa nilai Bahasa Inggris siswa kelas satu masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Para guru juga mengakui bahwa pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah tanpa media pembelajaran yang menarik membuat suasana kelas menjadi membosankan, sehingga siswa cepat kehilangan fokus. Oleh karena itu, permasalahan utama yang teridentifikasi adalah:

1. Rendahnya penguasaan kosakata dan kesulitan pelafalan Bahasa Inggris siswa kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit.
2. Adanya perbedaan kemampuan dasar siswa (membaca/mengenal huruf) yang berdampak pada proses belajar Bahasa Inggris.
3. Terdapat kekurangan inovasi yang nyata dalam menciptakan media

pembelajaran Bahasa Inggris interaktif berbasis teknologi untuk siswa kelas I.

4. Kebutuhan akan media digital yang dilengkapi gambar, teks, dan audio pelafalan untuk membantu siswa mengatasi kesulitan pengucapan kosakata asing.

Melihat kondisi tersebut, peneliti berupaya mengembangkan media "*Digital Dictionary for Kids*" sebagai solusi. Media ini diharapkan mampu meningkatkan penguasaan kosakata dengan menyediakan platform belajar yang visual, menarik, dan dilengkapi audio, yang pada akhirnya akan membuat pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih efektif dan menyenangkan.



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Pengembangan

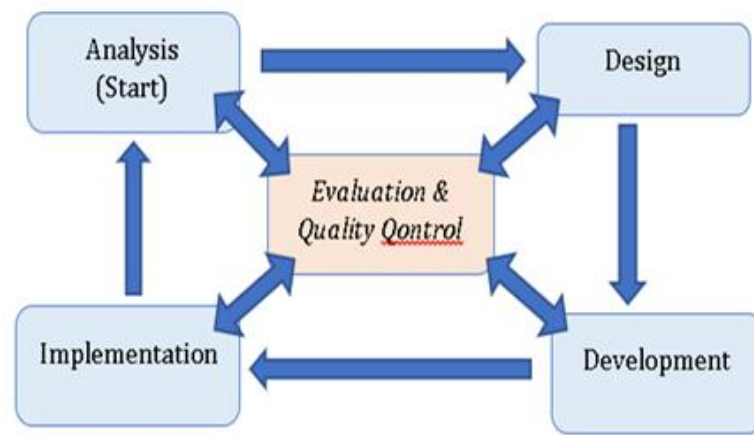
Jenis penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, yang dikenal dengan Research and Development (R&D). R&D merupakan suatu proses yang dilakukan untuk merancang dan menerapkan ide-ide baru dengan tujuan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar lebih baik (Winaryati et al., 2021:2). Kegiatan R&D bertujuan utama untuk menciptakan inovasi, baik dalam bentuk produk baru maupun perbaikan produk lama, sekaligus meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegunaannya (Aliya, 2023).

Produk yang dikembangkan diawali dengan kegiatan penelitian atau pengumpulan pengetahuan mengenai produk yang akan dibuat. Inti dari penelitian ini adalah mendapatkan informasi awal atau gambaran tentang potensi produk yang direncanakan, kemudian hasilnya dijelaskan lebih lanjut. Data penelitian dapat diperoleh dari berbagai sumber, seperti hasil penelitian terdahulu, observasi langsung, wawancara, maupun dokumentasi. Selanjutnya tahap pengembangan dilakukan dengan beragam cara sesuai kebutuhan. Tahap ini lebih fokus pada proses pengujian dan penyempurnaan produk agar hasil akhirnya sesuai dengan tujuan yang diharapkan. (Winaryati et al., 2021:3)

Penelitian ini menggunakan metode R&D karena metode ini merupakan metode yang tepat dan efektif untuk penelitian pengembangan

yang dilakukan. Fokus penelitian ini adalah pada pengembangan produk berupa media *Digital Dictionary for Kids* berbasis software, yang ditujukan untuk membantu penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Media ini dikembangkan agar siswa kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit dapat lebih mudah dalam menguasai kosakata dasar Bahasa Inggris.

B. Model Pengembangan



Bagan 3. 1 Prosedur Pengembangan ADDIE

Penelitian ini menggunakan Model ADDIE sebagai kerangka kerja pengembangan media pembelajaran. Model ADDIE dikenal luas dan umum diterapkan dalam perancangan dan pembuatan perangkat pembelajaran. Model ini mengikuti proses sistematis yang terdiri dari lima tahap utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Molenda, 2003).

1. Tahap Analisis (Analysis phase)

Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap kebutuhan pembelajaran, identifikasi tujuan, serta analisis terhadap karakteristik peserta didik, tugas yang harus dilakukan, konteks pembelajaran, dan keterampilan yang perlu dikuasai.

2. Tahap Perancangan (Design phase)

Tahap perancangan mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, pembuatan item evaluasi atau tes, serta perencanaan strategi dan metode pembelajaran yang akan digunakan.

3. Tahap Pengembangan (Development phase)

Pada tahap pengembangan, semua bahan ajar dan media pembelajaran dipersiapkan dan dibuat secara cermat berdasarkan rencana yang dirancang sebelumnya.

4. Tahap Implementasi (Implementation phase)

Tahap ini mencakup kegiatan penerapan media dan bahan ajar dalam proses pembelajaran, serta mendukung penyampaian instruksi kepada siswa secara efektif.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation phase)

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan selama proses pengembangan, serta evaluasi sumatif untuk menilai keberhasilan media dan pembelajaran setelah diterapkan. (Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, M., & Suwahono, 2021)

C. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Analisis(Analysis)

Langkah pertama dalam proses pengembangan adalah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti mengkaji karakteristik siswa, kondisi kelas selama pembelajaran, dan tantangan yang muncul, beserta solusi yang memungkinkan. Peneliti berencana mengembangkan Kamus

Digital untuk Anak-Anak untuk membantu siswa menguasai kosakata dasar bahasa Inggris. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran utama, yaitu keterbatasan kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris. Untuk lebih memahami kebutuhan dan karakteristik siswa kelas satu, peneliti melakukan observasi pembelajaran bahasa Inggris di MI Ash-Sholihuddin Dampit dan mewawancarai guru mata pelajaran, memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan usia dan kemampuan siswa..

2. Tahap Desain (Design)

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang konsep dan tampilan media Dictionary for Kids. Rancangan meliputi penentuan bentuk media digital yang interaktif, penyusunan daftar kosakata, gambar pendukung, serta penambahan fitur suara untuk membantu pengucapan kata. Selain itu, dibuat pula rancangan navigasi menu, tata letak tampilan, serta storyboard agar media yang dihasilkan mudah digunakan oleh siswa. Peneliti juga menyiapkan instrumen validasi untuk menilai kelayakan media, baik dari aspek materi maupun aspek tampilan.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, para peneliti mulai mengembangkan produk media digital awal, Dictionary for Kids, dengan berdasarkan rancangan yang telah dirancang sebelumnya.. Proses pengembangan menggunakan perangkat lunak pembuatan media interaktif. Setelah versi pertama selesai, versi tersebut divalidasi oleh para ahli materi pelajaran dan

spesialis media untuk mengevaluasi konten, desain, dan kesesuaiannya secara keseluruhan. Berdasarkan masukan dari para ahli ini, para peneliti melakukan revisi yang diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian media dengan kebutuhan siswa.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini, media *Digital Dictionary for Kids* diuji cobakan secara terbatas kepada siswa kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam menggunakan media serta sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan tanggapan dari guru dan siswa melalui angket untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan.

5. Evaluation

Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan efektivitas media dan mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan Dictionary for Kids. Proses ini melibatkan dua jenis penilaian: evaluasi formatif, yang dilakukan selama tahap pengembangan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan, dan evaluasi sumatif, yang dilakukan setelah implementasi untuk mengukur keberhasilan media secara keseluruhan. Berdasarkan temuan evaluasi, peneliti menyelesaikan revisi untuk memastikan bahwa media *Digital Dictionary for Kids* sesuai sebagai alat bantu pembelajaran bagi siswa kelas satu di MI Ash-Sholihuddin Dampit..

D. Uji Coba Produk

1. Uji Ahli

a. Desain Uji Ahli

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan umpan balik dan saran dari validator. Desain divalidasi melalui rekomendasi yang diberikan oleh pakar materi dan spesialis media, yang menjamin keakuratan dan keandalan media yang dikembangkan. Hasil dari proses validasi ini kemudian memandu revisi dan perbaikan, sehingga produk lebih selaras dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran siswa.

b. Subjek Uji Ahli

Supaya media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, maka media harus melalui tahap uji ahli dan validasi untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Adapun subjek yang akan menguji terhadap validitas tersebut adalah:

1.) Ahli Materi

Ahli materi mengacu pada dosen yang memiliki pemahaman mendalam dan keterampilan khusus dalam topik atau materi pembelajaran tertentu. Studi ini berfokus pada penguasaan kosakata bahasa Inggris, komponen fundamental pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar.

2.) Ahli Media

Ahli media adalah dosen yang menguasai bidang desain dan memiliki kemampuan dalam membuat serta mengembangkan media pembelajaran digital.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Setelah desain produk selesai dan divalidasi, media akan diimplementasikan pada siswa MI Ash-Sholihuddin Dampit untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris mereka.

b. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas 1A MI Ash-Sholihuddin Dampit tahun ajaran 2025-2026 sejumlah 26 siswa

E. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed-method*), yang menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, dan umpan balik, termasuk kritik dan saran, dari validator, ahli materi, dan ahli media selama pengembangan Kamus Digital untuk Anak. Di sisi lain, data kuantitatif dikumpulkan dari evaluasi ahli menggunakan lembar validasi, skor *pre-test* dan *post-test* untuk menilai penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, serta tanggapan dari kuesioner siswa yang mengukur seberapa menarik media tersebut dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Instrumen observasi awal.
2. Lembar kuesioner validasi oleh ahli materi.
3. Lembar kuesioner validasi ahli media.
4. Lembar *pre-test*.
5. Lembar *post-test*.
6. Lembar kuesioner kemenarikan produk.

G. Teknik Pengumpulan Data

Ketika mengumpulkan data untuk tujuan penelitian, peneliti menggunakan berbagai metode untuk mengumpulkan informasi, seperti::

1. Observasi

Peneliti mengumpulkan data melalui observasi untuk menilai lingkungan kelas selama pelajaran bahasa Inggris, penggunaan media *Digital Dictionary for Kids*, serta respon siswa ketika belajar menggunakan media tersebut. Observasi dilakukan selama proses implementasi media agar peneliti dapat melihat secara langsung interaksi siswa dengan media dan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran.

2. Wawancara

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang permasalahan yang ada di sekolah dan kondisi pembelajaran bahasa Inggris di kelas I, metode wawancara dilakukan. Peneliti berbincang

dengan kepala sekolah dan wali kelas, yang berperan sebagai sumber informasi utama, untuk mengeksplorasi kendala yang dihadapi, mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, dan memperoleh gambaran umum tentang bagaimana pembelajaran bahasa Inggris dilaksanakan sebelum diperkenalkannya media Kamus Digital untuk Anak..

3. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk memperoleh data dari para ahli yang melakukan validasi media, baik ahli materi maupun ahli media. Data yang diperoleh melalui kuesioner ini berupa penilaian terhadap kelayakan materi, navigasi, tampilan, dan kemenarikan media yang dikembangkan, sehingga menjadi masukan penting untuk penyempurnaan produk.

4. Tes

Siswa diberikan tes untuk menilai kemampuan bahasa Inggris mereka sebelum dan sesudah penggunaan media. Penilaian terdiri dari uraian singkat dan lisan. Para peneliti melakukan tes dalam dua kesempatan: tes awal sebelum penggunaan media dan tes akhir setelah siswa menggunakan Kamus Digital untuk Anak-Anak. Pendekatan ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa besar peningkatan pemahaman bahasa Inggris siswa setelah penggunaan media..

H. Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis melalui metode deskriptif, dengan fokus pada penyajian setiap informasi secara jelas dan detail. Analisis ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif yang dikumpulkan dari berbagai

instrumen.

Data kualitatif berupa simbol, kata, atau deskripsi yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, serta masukan dan komentar dari ahli materi saat proses validasi media. Data tersebut kemudian dijelaskan secara deskriptif dan disimpulkan agar mudah dipahami.

Sedangkan data kuantitatif adalah terdiri dari informasi yang dinyatakan dalam bentuk angka atau skor. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif diterapkan pada data kuantitatif meliputi penilaian ahli tentang validitas media, hasil survei mengenai seberapa menarik media tersebut, serta skor siswa dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Analisis ini bertujuan untuk menilai seberapa layak, menarik, dan efektif media *Digital Dictionary for Kids* dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa..

1. Analisis Validasi Media

Hasil yang diperoleh dari kuesioner yang diberikan kepada para ahli dalam rangka validasi media pembelajaran dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

ΣX = Jumlah skor yang diperoleh

ΣX_i = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Hasil perhitungan persentase ini akan dinilai sesuai dengan pedoman kriteria penilaian kevalidan pada tabel 3.1 :

Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Validasi Media

Persentase	Kriteria Penilaian	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Sangat valid, tidak perlu revisi
69-84	Valid	Valid, tidak perlu revisi
53-68	Cukup Valid	Cukup valid, perlu revisi sedikit
37-52	Kurang Valid	Kurang valid, perlu revisi
21-36	Sangat Kurang Valid	Sangat tidak valid, revisi keseluruhan

2. Analisis Kemenarikan Media

Media pembelajaran yang telah dikembangkan akan dievaluasi untuk menilai efektivitasnya dalam mendorong keterlibatan dan minat siswa. Untuk mendapatkan informasi ini, siswa diminta mengisi kuesioner untuk mengukur seberapa menarik media tersebut bagi mereka. Respons yang terkumpul kemudian dianalisis dan diinterpretasikan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

ΣX_i = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Hasil perhitungan persentasi ini akan dinilai sesuai dengan pedoman pada tabel 3.2 :

Tabel 3. 2 Kriteria Kemenarikan Media

Persentase (%)	Kriteria Kemenarikan
81-100	Sangat Menarik
61-80	Menarik
41-60	Cukup Menarik
21-40	Kurang Menarik
0-20	Sangat Kurang Menarik

3. Analisis Peningkatan Kosakata Siswa

Hasil belajar siswa diukur menggunakan tes awal yang dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran dan tes akhir yang diberikan setelah siswa menggunakan *Digital Dictionary for Kids*. Hasil dari kedua penilaian tersebut dianalisis untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa, dengan tingkat kemajuan dihitung menggunakan rumus N-gain.:

$$N - gain = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Pretest}}$$

Untuk mengetahui tingkat peningkatan pencapaian belajar

siswa, nilai N-gain akan dikategorikan ke dalam tabel berikut :

Kategori Hasil Belajar Siswa.

Jika skor N-gain $\geq 0,30$, media *Digital Dictionary for Kids* dapat dianggap efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas satu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN & PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas I MI dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Adapun tahapan yang dilalui dalam proses pengembangan media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data di MI Ash-Sholihuddin Dampit mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik siswa serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang memerlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran. Kegiatan ini diawali dengan wawancara kepada kepala sekolah MI Ash-Sholihuddin Dampit untuk memperoleh informasi mengenai kelas yang paling membutuhkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa kelas 1 merupakan kelas yang memerlukan dukungan media pembelajaran secara lebih optimal.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 1

untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mata pelajaran Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang memerlukan perhatian khusus karena hasil belajar siswa masih tergolong rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Kondisi tersebut terlihat dari capaian nilai siswa yang masih banyak berada di bawah kriteria ketuntasan yang diharapkan.

Untuk memperoleh informasi yang lebih spesifik, peneliti kemudian mengidentifikasi kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diketahui bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengucapkan huruf vokal Bahasa Inggris dengan benar. Selain itu, siswa juga mengalami kendala dalam mengeja (*spelling*) kosakata sederhana sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Maka dari itu peneliti mengembangkan media *Digital Dictionary for Kids* sebagai solusi untuk membantu siswa kelas 1 dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) dilakukan setelah peneliti memperoleh berbagai informasi dan data yang diperlukan pada tahap analisis. Data tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* yang dikembangkan untuk membantu mengatasi permasalahan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit, khususnya pada

penguasaan kosakata, pengucapan (*pronunciation*), dan pengejaan (*spelling*).

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan berbagai bahan dan perangkat yang diperlukan untuk pengembangan media. Selain itu, peneliti juga menyusun rancangan materi dan rancangan media agar proses pengembangan dapat berjalan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

a. Perancangan Materi

Penyusunan materi pembelajaran pada media *Digital Dictionary for Kids* mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Bahasa Inggris kelas 1 yang telah ditentukan sebelumnya. Materi yang dikembangkan difokuskan pada dua tema utama, yaitu *family* dan *fruit*, kemudian dipadukan dengan materi *numbers* yang berkaitan dengan jumlah buah. Pemilihan tema tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1 yang lebih mudah memahami materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Pada tema *family*, materi berisi pengenalan kosakata anggota keluarga, seperti *father*, *mother*, *brother*, *sister*, *grandfather*, dan *grandmother*. Kosakata tersebut dipilih karena berkaitan langsung dengan lingkungan terdekat siswa sehingga lebih mudah dikenali dan dipahami. Melalui materi ini, siswa diharapkan mampu mengenal serta menyebutkan anggota keluarga sederhana dalam Bahasa Inggris.

Sementara itu, pada tema *fruit*, siswa diperkenalkan dengan berbagai nama buah yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti *apple*, *banana*, *orange*, *watermelon*, dan *mango*. Materi pada tema ini kemudian diintegrasikan dengan materi *numbers* sehingga siswa tidak hanya mempelajari nama-nama buah, tetapi juga belajar menyebutkan jumlah benda menggunakan angka dalam Bahasa Inggris. Contohnya, siswa dapat mengucapkan *one apple*, *two bananas*, atau *three oranges*. Integrasi materi tersebut bertujuan untuk memperkuat penguasaan kosakata sekaligus melatih kemampuan siswa dalam menggunakan angka sederhana dalam konteks yang bermakna.

b. Perancangan Media

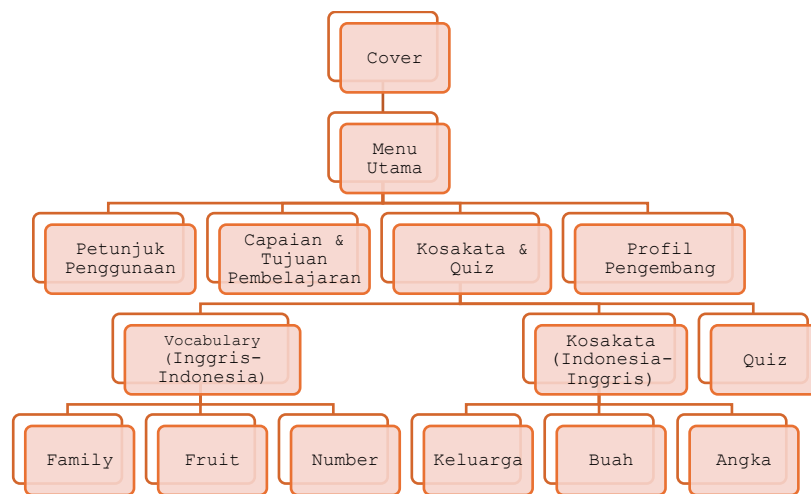
Setelah menyusun materi, peneliti merancang tampilan dan struktur media pembelajaran yang akan dikembangkan. Perancangan media dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas 1 yang cenderung menyukai tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang cerah, gambar yang jelas, serta aktivitas yang interaktif.

Bahan yang dipersiapkan dalam pengembangan media meliputi gambar-gambar pendukung materi, audio pengucapan kosakata (*pronunciation*), ikon navigasi, serta berbagai elemen visual lainnya yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Adapun perangkat yang digunakan dalam proses perancangan media antara lain *Canva*, *Microsoft powerpoint*, serta aplikasi pendukung

lainnya.

Rancangan media mencakup halaman sampul (*cover*), menu utama, menu materi kosakata, audio pelafalan untuk setiap kosakata, fitur *trace letters* untuk melatih kemampuan mengeja (*spelling*), serta evaluasi berupa *pre-test* dan *post-test*. Dengan adanya rancangan tersebut, proses pengembangan media dapat dilakukan secara lebih terarah dan sistematis sehingga menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berikut merupakan bagan rancangan isi media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* yang dikembangkan oleh peneliti.:



Bagan 4. 1 Perancangan

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*development*) dilakukan berdasarkan rancangan media pembelajaran yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Proses pengembangan diawali dengan pembuatan desain media menggunakan aplikasi *Canva*. Pada tahap ini, peneliti merancang

berbagai komponen media, seperti halaman sampul (*cover*), menu utama, materi kosakata, gambar pendukung, serta elemen visual lainnya yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1.

Setelah seluruh desain selesai dibuat, hasil desain tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam *Microsoft powerpoint* untuk menambahkan berbagai fitur interaktif. Pada tahap ini, peneliti menambahkan audio pelafalan (*pronunciation*) pada setiap kosakata, tombol navigasi, latihan *trace letters*, serta fitur-fitur lain yang mendukung proses pembelajaran agar media dapat digunakan secara lebih menarik.

Hasil akhir dari proses pengembangan berupa media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* dalam format .ppsx (*Powerpoint show*) yang dapat dijalankan secara langsung tanpa perlu membuka mode pengeditan. Media tersebut dapat diakses menggunakan laptop maupun handphone, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam penggunaannya. Adapun penjelasan dari setiap bagian media pembelajaran tersebut disajikan sebagai berikut.

a. Cover

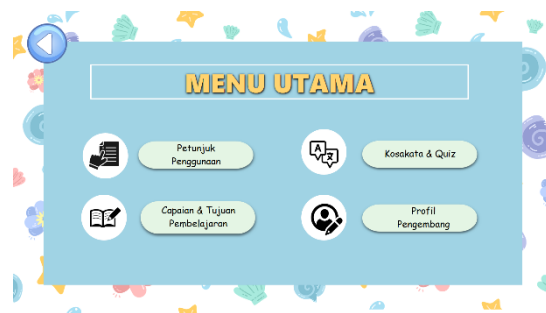


Gambar 4. 1 Halaman Pembuka

Pada bagian cover terdapat judul media pembelajaran yaitu

"*Digital Dictionary for Kids*", mata pelajaran dan kelas yang dituju, nama pengembang, serta gambar ilustrasi yang mewakili tiga tema kosakata yang dipelajari, yaitu *family*, *fruit*, dan *number*. Tampilan cover dibuat dengan warna dan gambar yang menarik agar siswa lebih antusias saat menggunakan media pembelajaran.

b. Menu Utama



Gambar 4. 2 Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama terdapat beberapa menu yang digunakan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses isi media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids*. Adapun menu-menu yang terdapat pada halaman utama meliputi:

1.) Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. 3 Halaman Petunjuk Penggunaan

Menu ini berisi informasi mengenai cara menggunakan media pembelajaran, seperti fungsi tombol navigasi, cara membuka materi, menjalankan audio, serta berpindah halaman.

Petunjuk penggunaan dibuat sederhana agar siswa dan guru dapat menggunakan media dengan mudah.

2.) Capaian dan Tujuan Pembelajaran

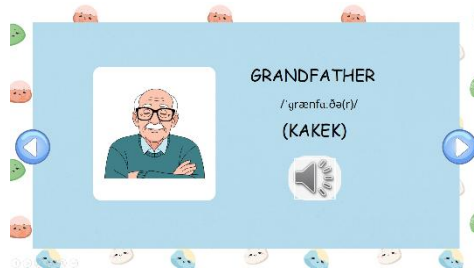
Menu ini memuat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris kelas 1 yang menjadi dasar penyusunan materi dalam media. Bagian ini membantu guru mengetahui kompetensi yang ingin dicapai selama proses pembelajaran.



Gambar 4. 4 Halaman CP-TP

3.) Kosakata & Quiz

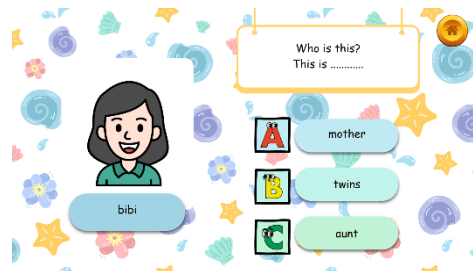
Menu ini merupakan bagian utama dalam media yang berisi materi kosakata Bahasa Inggris pada tema *family*, *fruit*, dan *number*. Selain materi kosakata, pada bagian ini juga terdapat quiz atau latihan interaktif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.



Gambar 4. 5 Halaman Materi Kosakata



Gambar 4. 6 Halaman Latihan Trace Letters



Gambar 4. 7 Halaman Quiz

4.) Profil Pengembang

Menu ini berisi identitas dan informasi singkat mengenai pengembang media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids*.



Gambar 4. 8 Halaman Profil Pengembang

Setelah media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah melakukan penyempurnaan produk melalui kegiatan validasi oleh para ahli. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta memperoleh masukan yang dapat digunakan sebagai

dasar perbaikan produk agar kualitas media menjadi lebih optimal. Validator yang terlibat dalam proses ini terdiri atas ahli materi dan ahli media.

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Farid Munfaati, M.Pd, dosen yang memiliki keahlian di bidang Pendidikan Bahasa Inggris. Proses validasi dilakukan dengan memberikan angket penilaian terhadap materi yang telah disusun dalam media pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan, diperoleh skor sebesar 75 dengan persentase kevalidan 75%, yang termasuk dalam kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa perbaikan sesuai saran yang diberikan.

Selain validasi materi, dilakukan pula validasi media oleh Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd, yang memiliki kompetensi dan pengalaman dalam bidang media pembelajaran. Penilaian dilakukan melalui angket validasi yang berisi aspek-aspek desain dan tampilan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 91 dengan persentase kevalidan 91%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* telah memenuhi standar kelayakan dan validitas sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli

materi dan ahli media, media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Masukan dan saran yang diberikan oleh para validator kemudian dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk. Setelah proses revisi selesai dilakukan, peneliti dapat melanjutkan ke tahap berikutnya dalam model ADDIE, yaitu tahap implementasi, untuk menguji penggunaan media pembelajaran pada siswa kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Implementasi dilaksanakan pada siswa kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit yang berjumlah 27 siswa. Namun, terdapat 1 siswa yang tidak mengikuti kegiatan *pre-test* dan *post-test* karena berhalangan hadir, sehingga data yang dianalisis berasal dari 26 siswa.

Kegiatan implementasi dilaksanakan dalam empat kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu, 9 Mei 2026. Pada pertemuan ini, pembelajaran masih dilakukan tanpa menggunakan media yang dikembangkan. Materi yang diajarkan meliputi tema keluarga (*family*) dan buah-buahan (*fruits*). Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan awal siswa sebelum penggunaan media pembelajaran.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 16 Mei 2026.

Pembelajaran juga masih dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran. Materi yang dibahas adalah angka (*numbers*). Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris sebelum menggunakan media *Digital Dictionary for Kids*.

Selanjutnya, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin, 18 Mei 2026. Pada pertemuan ini, pembelajaran mulai menggunakan media *Digital Dictionary for Kids*. Materi yang dipelajari kembali mencakup tema keluarga (*family*) dan buah-buahan (*fruits*). Melalui penggunaan media tersebut, siswa diajak untuk mengenal kosakata, mendengarkan pelafalan, serta berlatih mengeja kosakata secara interaktif.

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Selasa, 19 Mei 2026. Pembelajaran tetap menggunakan media *Digital Dictionary for Kids* dengan materi angka (*numbers*). Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan *post-test* untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris setelah menggunakan media yang telah dikembangkan. Setelah mengerjakan soal *post-test* siswa diberikan kuesioner untuk mengukur tingkat kemenarikan dari media.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan penilaian terhadap media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kemenarikan, dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Proses evaluasi dilakukan dengan menganalisis seluruh data yang diperoleh selama penelitian, meliputi hasil validasi ahli materi, hasil validasi ahli media, respons siswa terhadap media pembelajaran, serta hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilaksanakan pada tahap implementasi. Data-data tersebut digunakan sebagai dasar untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan dan mengetahui sejauh mana media mampu membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil evaluasi, media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* memperoleh kategori valid dari ahli materi, sangat valid dari ahli media, serta sangat menarik berdasarkan respons siswa. Selain itu, hasil analisis *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Melalui tahap evaluasi ini, peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran sehingga diperoleh gambaran menyeluruh mengenai kualitas produk. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media *Digital Dictionary for Kids* layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 1 serta dapat membantu siswa dalam memahami, melafalkan, dan mengeja kosakata Bahasa Inggris dengan lebih baik

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Validasi Ahli Media Pembelajaran

Proses validasi desain terhadap media pembelajaran *Digital*

Dictionary for Kids pada mata pelajaran Bahasa Inggris dilaksanakan pada Jumat, 24 April 2026. Kegiatan validasi ini dilakukan oleh Bapak Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd, yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang serta memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran. Dari proses validasi tersebut diperoleh data dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif, yang disajikan sebagai berikut.

a. Data Kuantitatif

Berikut merupakan hasil validasi desain pada media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tabel berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner penilaian yang telah diisi oleh validator:

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Desain Media

No.	Pernyataan	X	Xi	P(%)	Validasi
1.	Tata letak pada sampul tersusun rapi, seimbang, dan terlihat menyatu	5	5	100	Sangat Valid
2.	Gambar yang digunakan relevan dengan isi materi	4	5	80	Valid
3.	Media sesuai dengan tujuan pembelajarn dan materi	5	5	100	Sangat Valid
4.	Media sesuai dengan kebutuhan peserta didik	5	5	100	Sangat Valid
5.	Media membantu pemahaman kosakata Bahasa inggris	5	5	100	Sangat Valid
6.	Desain tampilan media menarik	4	5	80	Valid
7.	Desain sesuai dengan isi materi	5	5	100	Sangat Valid
8.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi kosakata	4	5	80	Valid
9.	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik anak (Cerah &	4	5	80	Valid

	Menarik)				
10.	Tata letak tampilan rapi dan tidak membingungkan	5	5	100	Sangat Valid
11.	Judul sesuai dengan isi medis	5	5	100	Sangat Valid
12.	Pemilihan huruf/ <i>font</i> sesuai dengan tampilan media dan karakteristik anak	4	5	80	Valid
13.	Ukuran huruf/ <i>font</i> yang digunakan sesuai dengan tampilan media dan karakteristik anak	4	5	80	Valid
14.	Audio sesuai dengan kosakata	5	5	100	Sangat Valid
15.	Audio dalam media terdengar jernih dan tidak terdistorsi	5	5	100	Sangat Valid
16.	Pengucapan dalam audio sesuai dengan pelafalan Bahasa inggris	5	5	100	Sangat Valid
17.	Media dan cara penggunaannya dapat dipahami dan dioperasikan dengan mudah.	4	5	80	Valid
18.	Tombol navigasi jelas dan mudah ditemukan	4	5	80	Valid
19.	Media tidak membuat pengguna bingung dan tersesat	4	5	80	Valid
20.	Terdapat umpan balik benar/salah	5	5	100	Sangat Valid
Analisis Keseluruhan		91	100	91	Sangat Valid

b. Analisis Data

Berdasarkan total skor yang diperoleh dari hasil penilaian ahli media, persentase tingkat kevalidan desain media pembelajaran dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{91}{100} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, media pembelajaran memperoleh skor total sebesar 91 dengan persentase kevalidan 91%. Berdasarkan kriteria penilaian menggunakan skala likert, media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* pada mata pelajaran Bahasa Inggris termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran dan tidak memerlukan revisi besar. Namun, validator tetap memberikan beberapa saran dan masukan sebagai bahan perbaikan untuk menyempurnakan desain media, sehingga dapat lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar siswa.

c. Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari validasi ahli media pembelajaran berupa kritik, saran, dan masukan yang diberikan oleh validator. Masukan tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kritik dan saran dari validator disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Kritik dan Saran Hasil Validasi Desain Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dr. . Ahmad Makki Hasan, M.Pd	1. Bagian cover tambahkan nama mata pelajaran, jenjang, dan nama pengembanag 2. Tambahkan CP-TP di slide baru

	3. Di bagian akhir tambahkan profil pengembang dan cover penutup 4. Format file ubah jadi PPT Show
--	--

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki pada media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* agar penyajiannya menjadi lebih lengkap dan sistematis. Validasi media dilakukan satu kali dan memperoleh persetujuan dari validator dengan catatan melakukan revisi sesuai saran yang diberikan. Beberapa saran yang disampaikan oleh validator antara lain menambahkan informasi nama mata pelajaran, jenjang kelas, dan nama pengembang pada bagian *cover*. Selain itu, validator menyarankan agar Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) disajikan pada slide tersendiri untuk memperjelas tujuan penggunaan media. Pada bagian akhir media juga perlu ditambahkan profil pengembang serta cover penutup. Selain perbaikan isi dan tampilan, validator merekomendasikan agar format file diubah menjadi *Powerpoint show* (PPSX) sehingga media dapat dijalankan secara langsung dan lebih mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

2. Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Penilaian validitas isi materi pada media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris dilakukan oleh Ibu Farid Munfaati, M.Pd, dosen Program Studi Tadris Bahasa Inggris

di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki keahlian dalam bidang materi pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil penilaian yang diperoleh mencakup data kuantitatif dan kualitatif, yang kemudian disajikan sebagai berikut.

a. Data Kuantitatif

Berikut merupakan hasil validasi isi materi pada media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tabel berdasarkan data yang diperoleh dari angket penilaian yang telah diisi oleh validator:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi

No.	Pernyataan	X	Xi	P(%)	Validasi
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	3	5	60	Cukup Valid
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	5	60	Cukup Valid
3.	Materi kosakata sesuai tingkat kelas 1 Sekolah Dasar	4	5	80	Valid
4.	Materi disajikan secara runtun dan rapi	4	5	80	Valid
5.	Materi sesuai dengan tema (<i>Family, Fruit, Number</i>)	4	5	80	Valid
6.	Kosakata Bahasa Inggris yang disajikan benar	4	5	80	Valid
7.	Terjemahan Bahasa Indonesia/Inggris sesuai	4	5	80	Valid
8.	Pelafalan sesuai dengan kosakata	4	5	80	Valid
9.	Materi disajikan secara sistematis	4	5	80	Valid
10.	Gambar disajikan sesuai dengan materi yang dibahas	4	5	80	Valid
11.	Materi dilengkapi audio pelafalan	4	5	80	Valid
12.	Materi dilengkapi latihan soal/quiz	4	5	80	Valid

13.	Bahasa sesuai dengan tingkat peserta didik	4	5	80	Valid
14.	Penulisan Bahasa Inggris benar	4	5	80	Valid
15.	Penulisan Bahasa Indonesia jelas	4	5	80	Valid
16.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Inggris yang benar	4	5	80	Valid
17.	Soal sesuai dengan materi	3	5	60	Cukup Valid
18.	Tingkat kesulitan sesuai peserta didik	3	5	60	Cukup Valid
19.	Soal membantu mengukur pemahaman kosakata	3	5	60	Cukup Valid
20.	Terdapat umpan balik benar/salah	4	5	80	Valid
Analisis Keseluruhan		75	100	75	Valid

b. Analisis Data

Berdasarkan total skor yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi, persentase tingkat kevalidan materi pada media pembelajaran dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{75}{100} \times 100\%$$

$$P = 75\%$$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* memperoleh total skor sebesar 75 dengan persentase kevalidan mencapai 75%. Berdasarkan kriteria penilaian menggunakan skala likert, hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori “Valid”, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran

dan tidak memerlukan revisi secara menyeluruh. Meskipun demikian, ahli materi tetap memberikan beberapa saran perbaikan untuk menyempurnakan isi materi yang disajikan. Saran tersebut digunakan sebagai bahan evaluasi agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik, dan lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

c. Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari validasi ahli materi berupa kritik, saran, dan masukan yang diberikan oleh validator. Masukan tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan untuk menyempurnakan isi media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kritik dan saran dari validator disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Hasil Validasi Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Farid Munfaati, M.Pd	1. Media harus sesuai dengan CPL 2. Jumlah soal pre-post test disesuaikan dengan porsi temanya 3. Dikarenakan fokusnya keakuratan <i>spelling</i> maka sebaiknya menggunakan <i>trace letters</i>

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki pada media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi

pembelajaran dilakukan satu kali dan media memperoleh persetujuan dari validator dengan catatan melakukan revisi sesuai masukan yang diberikan. Validator memberikan beberapa saran, yaitu media perlu disesuaikan dengan CPL yang telah ditetapkan, jumlah soal pada *pre-test* dan *post-test* perlu diselaraskan dengan porsi masing-masing tema, serta aktivitas pembelajaran sebaiknya menggunakan model *trace letters* karena fokus utama media adalah ketepatan penulisan (*spelling*) kosakata Bahasa Inggris. Saran-saran tersebut kemudian dijadikan sebagai bahan perbaikan dan kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

3. Analisis Data *Pre-test Post-test*

a. Tes Tulis

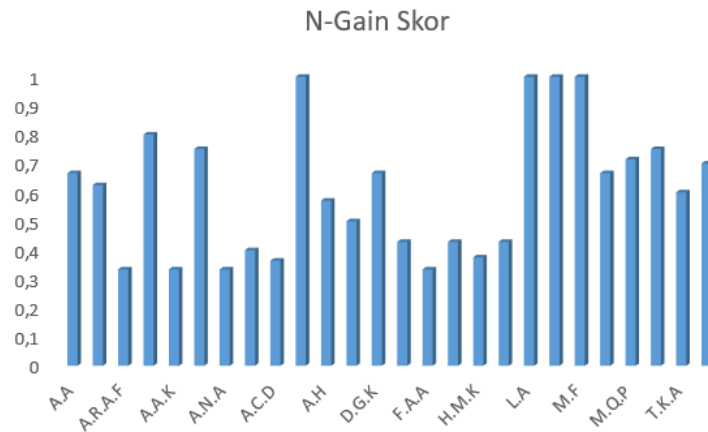
Tabel 4. 5 Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Tulis Siswa

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	N-Gain Skor	Kriteria
1.	A.A	70	90	0,66666667	Sedang
2.	A.R.A	60	85	0,625	Sedang
3.	A.R.A.F	85	90	0,33333333	Sedang
4.	A.A.R	75	95	0,8	Tinggi
5.	A.A.K	70	80	0,33333333	Sedang
6.	A.R.G.A	60	90	0,75	Tinggi
7.	A.N.A	70	80	0,33333333	Sedang
8.	A.A.Ra	75	85	0,4	Sedang
9.	A.C.D	45	65	0,36363636	Sedang
10.	A.N.Z	95	100	1	Tinggi
11.	A.H	65	85	0,57142857	Sedang
12.	D.A.A	80	90	0,5	Sedang
13.	D.G.K	70	90	0,66666667	Sedang
14.	D.A	65	80	0,42857143	Sedang
15.	F.A.A	70	80	0,33333333	Sedang
16.	F.I.G	65	80	0,42857143	Sedang
17.	H.M.K	60	75	0,375	Sedang

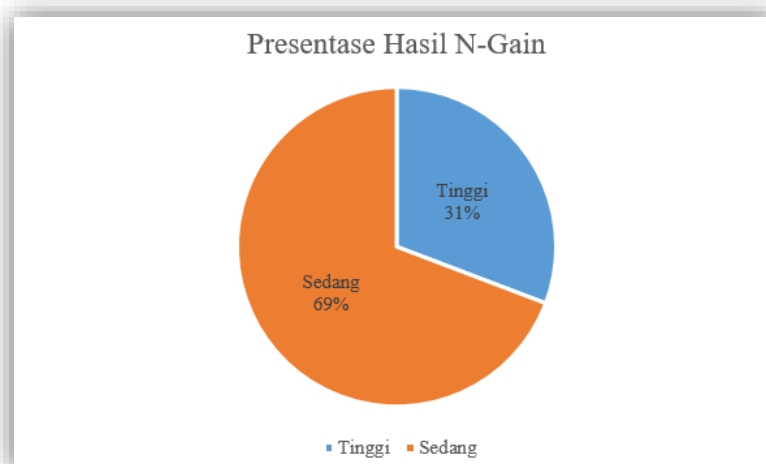
18.	J.M.K.S	65	80	0,42857143	Sedang
19.	L.A	95	100	1	Tinggi
20.	L.L.L	80	100	1	Tinggi
21.	M.F	95	100	1	Tinggi
22.	M.N.G	70	90	0,66666667	Sedang
23.	M.Q.P	65	90	0,71428571	Tinggi
24.	R.A.K	60	90	0,75	Tinggi
25.	T.K.A	75	90	0,6	Sedang
26.	V.N.M.A.W	50	85	0,7	Sedang
Jumlah		1835	2265	0,562092	Sedang
Mean		70,577	87,1154	78,8461538	

Berdasarkan hasil tes yang disajikan pada tabel, terdapat 26 siswa yang mengikuti kegiatan *pre-test* dan *post-test*, sedangkan 1 siswa tidak dapat berpartisipasi karena izin sakit. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebesar 70,58, yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *Digital Dictionary for Kids*, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 87,12, sehingga telah melampaui KKM yang ditetapkan.

Setelah pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids*. Analisis ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun data mengenai peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa berdasarkan hasil uji N-Gain disajikan sebagai berikut.

Bagan 4. 2 hasil N-Gain

Berdasarkan hasil analisis N-Gain, diketahui bahwa 8 siswa (30,77%) memperoleh kategori peningkatan tinggi dan 18 siswa (69,23%) memperoleh kategori peningkatan sedang. Rata-rata skor N-Gain kelas sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa

Bagan 4. 3 Presentase Hasil N-Gain

b. Tes Lisan

Tabel 4. 6 Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Lisan Siswa

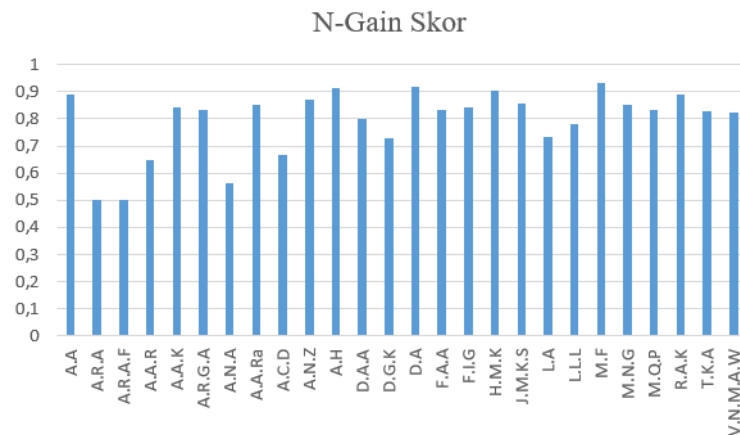
No.	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain Skor	Kriteria
1.	A.A	22	38	0,888889	Tinggi
2.	A.R.A	24	32	0,5	Sedang
3.	A.R.A.F	24	32	0,5	Sedang
4.	A.A.R	23	34	0,647059	Sedang
5.	A.A.K	21	37	0,842105	Tinggi
6.	A.R.G.A	22	37	0,833333	Tinggi
7.	A.N.A	24	33	0,5625	Sedang
8.	A.A.Ra	20	37	0,85	Tinggi
9.	A.C.D	25	35	0,666667	Sedang
10.	A.N.Z	17	37	0,869565	Tinggi
11.	A.H	17	38	0,913043	Tinggi
12.	D.A.A	20	36	0,8	Tinggi
13.	D.G.K	18	34	0,727273	Tinggi
14.	D.A	15	38	0,92	Tinggi
15.	F.A.A	22	37	0,833333	Tinggi
16.	F.I.G	21	37	0,842105	Tinggi
17.	H.M.K	19	38	0,904762	Tinggi
18.	J.M.K.S	19	37	0,857143	Tinggi
19.	L.A	25	36	0,733333	Tinggi
20.	L.L.L	17	35	0,782609	Tinggi
21.	M.F	25	39	0,933333	Tinggi
22.	M.N.G	20	37	0,85	Tinggi
23.	M.Q.P	22	37	0,833333	Tinggi
24.	R.A.K	22	38	0,888889	Tinggi
25.	T.K.A	17	36	0,826087	Tinggi
26.	V.N.M.A.W	23	37	0,823529	Tinggi
Jumlah		544	942		
Mean		20,92308	36,23077	0,793419	Tinggi

Berdasarkan data hasil tes yang tersaji pada tabel, diketahui bahwa terdapat 26 peserta didik yang mengikuti kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Instrumen tes yang digunakan memiliki skor maksimal sebesar 40, yang berarti setiap siswa memiliki batas pencapaian tertinggi 40 poin dalam menjawab seluruh soal yang

diberikan.

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa berada pada angka 20,92 dari skor maksimal 40. Hal ini menggambarkan bahwa kemampuan awal penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa masih berada pada kategori sedang cenderung rendah, karena secara rata-rata siswa baru mencapai sekitar setengah dari skor maksimal yang tersedia. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *Digital Dictionary for Kids*, terjadi peningkatan pada hasil *post-test* dengan rata-rata nilai menjadi 36,23 dari skor maksimal 40. Nilai ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai hampir seluruh skor maksimal, sehingga dapat dikatakan penguasaan kosakata siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan dan mendekati tingkat penguasaan optimal.

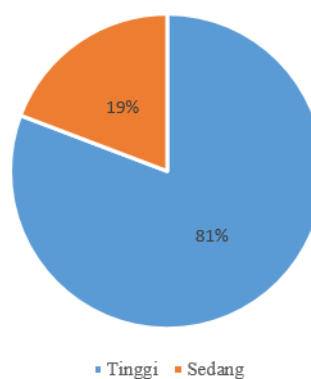
Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar, dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain. Analisis ini digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids*. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,79 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan siswa tergolong efektif dan berada pada tingkat peningkatan yang tinggi. Adapun rincian data peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa berdasarkan hasil uji N-Gain disajikan sebagai berikut.

Bagan 4. 4Hasil N-Gain Lisan

Berdasarkan hasil analisis N-Gain, diketahui bahwa sebanyak 21 siswa (81%) memperoleh kategori peningkatan tinggi, sedangkan 5 siswa (19%) berada pada kategori peningkatan sedang. Rata-rata skor N-Gain kelas sebesar 0,79 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa berada pada tingkat yang efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Bagan 4. 5 Presentase Hasil N-Gain Lisan

Presentase Hasil N-Gain



4. Analisis Respon Siswa

Data respons siswa terhadap tingkat kemenarikan media pembelajaran diperoleh melalui kuesioner yang diberikan kepada 26 siswa pada hari Selasa, 26 Mei 2026. Hasil respons siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran tersebut dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Kemenarikan Media

No.	Pernyataan	X	Xi	P(%)	Validasi
1.	Saya senang belajar menggunakan media ini	76	78	97,44	Sangat Menarik
2.	Gambar pada media ini menarik	75	78	96,15	Sangat Menarik
3.	Warna pada media ini bagus	72	78	92,31	Sangat Menarik
4.	Tulisan pada media mudah dibaca	77	78	98,72	Sangat Menarik
5.	Saya suka suara pelafalan pada media	71	78	91,03	Sangat Menarik
6.	Saya senang melihat gambar pada setiap kosakata	77	78	98,72	Sangat Menarik
7.	Media ini mudah digunakan	72	78	92,31	Sangat Menarik
8.	Tombol pada media mudah ditekan	73	78	93,59	Sangat Menarik
9.	Saya senang menjawab soal pada media	76	78	97,44	Sangat Menarik
10.	Media ini membantu saya belajar kosakata baru	78	78	100	Sangat Menarik
11.	Media ini membuat saya semangat belajar	78	78	100	Sangat Menarik
12.	Saya ingin belajar lagi menggunakan media ini	76	78	97,44	Sangat Menarik
Analisis Keseluruhan		901	936	96,26	Sangat Menarik

Berdasarkan total skor yang diperoleh dari hasil angket respons siswa, persentase tingkat kemenarikan media pembelajaran dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{901}{936} \times 100\%$$

$$P = 96,26\%$$

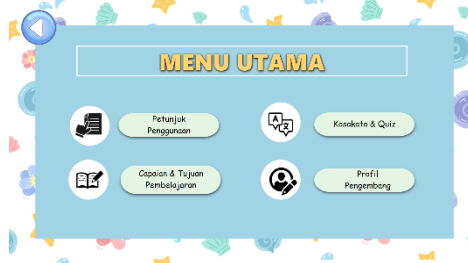
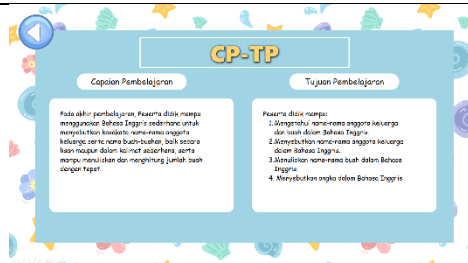
Hasil analisis kuesioner respons siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase kemenarikan sebesar 96,26%. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Menarik”. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* mampu menarik minat siswa dan mendapatkan respons yang sangat positif selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Revisi Produk

Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan perbandingan produk sebelum dan sesudah revisi:

Tabel 4. 8 Revisi Produk

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
Tampilan cover sebelum direvisi	Tampilan cover setelah direvisi

belum ada nama pengembang dan maple beserta kelas yang dituju.	terdapat nama pengembang dan maple beserta kelas yang dituju
Tidak ada menu utama	 Telah ditambahkan menu utama yang digunakan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses isi media pembelajaran.
Tidak ada petunjuk penggunaan	 Telah ditambahkan petunjuk penggunaan di dalam media untuk memudahkan siswa menggunakan media.
Tidak ada slide khusus CP-TP	 Telah ditambahkan slide khusus

	CP-TP untuk yang menjadi pedoman penyusunan materi dalam media
--	--

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Digital Dictionary for Kids

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas I di MI Ash-Sholihuddin Dampit. Pengembangan media ini didasarkan pada permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu masih rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengenali arti kosakata, melafalkan kata dengan benar, serta mengingat kosakata yang telah dipelajari. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas sehingga proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Padahal, pada usia sekolah dasar, siswa membutuhkan media yang mampu menyajikan materi secara konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Hal ini di dukung dengan penelitian Faizah dkk. (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan serta mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa karena menjadi dasar bagi siswa untuk memahami dan

menggunakan bahasa dalam berbagai keterampilan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin mudah siswa memahami informasi dan menyampaikan gagasan dalam proses pembelajaran.

Media Digital Dictionary for Kids dirancang dengan mengintegrasikan berbagai fitur seperti gambar, audio pelafalan kosakata, latihan menulis huruf (*trace letters*), dan kuis interaktif. Kehadiran fitur-fitur tersebut memungkinkan siswa belajar secara lebih aktif dan menyenangkan. Melalui kombinasi unsur visual dan audio, siswa dapat lebih mudah memahami makna kosakata sekaligus melatih kemampuan pelafalan mereka. Selain itu, aktivitas latihan dan kuis yang tersedia dapat membantu memperkuat daya ingat siswa terhadap kosakata yang dipelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh Hevy Anna Lubis dan Harun Sitompul (2015), menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Media yang menggabungkan berbagai unsur multimedia dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Sejalan dengan

Pengembangan media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa siswa kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris, khususnya dalam mengenali, melafalkan, dan mengeja kosakata

sederhana. Selain itu, banyak siswa yang masih berada pada tahap awal membaca sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Temuan tersebut menjadi dasar pengembangan media *Digital Dictionary for Kids* yang memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif.

2. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun materi berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Bahasa Inggris kelas I. Materi yang dipilih meliputi tema *family*, *fruit*, dan *number* karena dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, media dirancang menggunakan warna-warna cerah, gambar yang menarik, audio pelafalan kosakata, latihan *trace letters*, serta kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
3. Pada tahap pengembangan, media dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan *Microsoft powerpoint*. Penggunaan PowerPoint memungkinkan peneliti menambahkan fitur interaktif seperti tombol navigasi, audio pelafalan, latihan mengeja, dan kuis. Produk akhir berupa file *Powerpoint show* (.ppsx) yang dapat digunakan melalui laptop maupun telepon pintar sehingga lebih praktis dan fleksibel.
4. Tahap implementasi dilakukan kepada 26 siswa kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit. Media digunakan dalam proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada tema *family*, *fruit*, dan *number*. Selama implementasi, siswa terlihat lebih aktif mengikuti pembelajaran karena media menyediakan kombinasi gambar, suara, dan aktivitas yang

menarik. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui media visual dan audio.

5. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Evaluasi mencakup validasi ahli media, validasi ahli materi, respons siswa, serta analisis hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, media *Digital Dictionary for Kids* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas I.

B. Validasi & Kemenarikan Media *Digital Dictionary for Kids*

1. Validasi Media *Digital Dictionary for Kids*

Validitas produk merupakan salah satu tahapan penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan layak, tepat guna, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan adalah *Digital Dictionary for Kids* pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Proses validasi dilaksanakan pada Jumat, 24 April 2026 oleh ahli media, yaitu Bapak Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd, dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa secara keseluruhan media memperoleh skor sebesar 91 dari skor maksimal 100 dengan persentase kevalidan 91%. Berdasarkan hasil tersebut, media berada pada kategori “Sangat Valid”. Hal ini mengindikasikan bahwa media *Digital Dictionary*

for Kids telah memenuhi berbagai aspek kelayakan, baik dari segi tampilan, kesesuaian isi, kemenarikan desain, maupun kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Secara deskriptif, hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar indikator memperoleh nilai sangat baik, terutama pada aspek kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, relevansi materi, serta kontribusi media dalam membantu pemahaman kosakata Bahasa Inggris siswa. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang memperoleh penilaian “valid”, seperti pemilihan gambar, penggunaan warna, pemilihan font, serta beberapa aspek teknis tampilan dan navigasi media. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum media sudah baik, namun masih perlu penyempurnaan pada aspek estetika dan teknis agar lebih optimal digunakan oleh peserta didik.

Selain data kuantitatif, validator juga memberikan masukan kualitatif yang bersifat perbaikan. Beberapa saran yang diberikan antara lain penambahan informasi pada cover seperti nama mata pelajaran, jenjang kelas, dan nama pengembang; penyajian Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada slide tersendiri; penambahan profil pengembang serta slide penutup; serta perubahan format file menjadi *Powerpoint show* (ppsx) agar media lebih mudah dioperasikan. Masukan ini menunjukkan bahwa media perlu disempurnakan dari sisi struktur penyajian agar lebih sistematis dan profesional.

Selanjutnya, validasi isi materi dilakukan oleh ahli materi, yaitu Ibu Farid Munfaati, M.Pd, dosen Tadris Bahasa Inggris UIN Maulana Malik Ibrahim

Malang. Hasil penilaian menunjukkan skor sebesar 75 dari 100 dengan persentase kevalidan 75%, yang berada pada kategori “Valid”. Secara deskriptif, hasil ini menunjukkan bahwa materi dalam media sudah cukup sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, terutama dalam hal kesesuaian kosakata, kejelasan bahasa, serta relevansi dengan tema pembelajaran Bahasa Inggris di kelas rendah.

Namun demikian, terdapat beberapa indikator yang masih berada pada kategori “cukup valid”, terutama pada kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta penyusunan soal evaluasi. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan masih perlu penyesuaian agar lebih selaras dengan kurikulum yang digunakan. Selain itu, validator juga memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyesuaian media dengan CPL, pengaturan jumlah soal *pre-test* dan *post-test* agar lebih proporsional, serta penggunaan metode *trace letters* untuk mendukung fokus pembelajaran pada kemampuan *spelling* kosakata Bahasa Inggris.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media *Digital Dictionary for Kids* telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek media maupun materi, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, beberapa revisi tetap diperlukan agar media menjadi lebih efektif, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Kemenarikan Media *Digital Dictionary for Kids*

Kemenarikan media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran,

khususnya pada siswa sekolah dasar. Media yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Dalam penelitian ini, tingkat kemenarikan media *Digital Dictionary for Kids* diukur melalui angket respons siswa yang diberikan setelah penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil analisis angket respons siswa, media *Digital Dictionary for Kids* memperoleh persentase sebesar 96,26% dan termasuk dalam kategori sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap media yang dikembangkan. Sebagian besar siswa merasa senang belajar menggunakan media, tertarik dengan gambar dan warna yang digunakan, menyukai audio pelafalan kosakata, serta merasa terbantu dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengerjakan kuis interaktif yang tersedia dalam media.

Tingginya tingkat kemenarikan media tidak terlepas dari karakteristik media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa kelas I sekolah dasar. Media *Digital Dictionary for Kids* memadukan unsur visual berupa gambar berwarna, unsur audio berupa pelafalan kosakata Bahasa Inggris, latihan *trace letters*, serta kuis interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara aktif. Kombinasi berbagai unsur tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga mampu

meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata, gambar, dan suara dibandingkan hanya melalui teks atau penjelasan verbal saja. Penggunaan berbagai saluran informasi tersebut membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Ginting et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui penyajian visual yang menarik, aktivitas interaktif, dan umpan balik secara langsung selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal.

Selain itu, penelitian oleh Hidayat dan Anwar menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan fokus siswa terhadap materi pembelajaran. Media yang menggabungkan unsur visual, audio, dan aktivitas belajar interaktif terbukti mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Pada media *Digital Dictionary for Kids*, fitur audio pelafalan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengar dan menirukan

pengucapan kosakata secara langsung, sedangkan fitur *trace letters* membantu siswa berlatih mengeja dan menulis kosakata dengan cara yang menyenangkan. Adanya kuis interaktif juga membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka dapat langsung mengetahui hasil jawaban yang diberikan. Hal tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Dengan demikian, berdasarkan hasil respons siswa yang mencapai persentase 96,26% serta didukung oleh berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media *Digital Dictionary for Kids* memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi. Media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

C. Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa

Peningkatan penguasaan kosakata siswa dianalisis melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media *Digital Dictionary for Kids*. Analisis dilakukan menggunakan tes tulis, tes lisan, dan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas media dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Berdasarkan hasil tes tulis, diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 70,58, sedangkan rata-rata *post-test* meningkat menjadi 87,12. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 16,54 poin setelah penggunaan media pembelajaran. Nilai rata-rata *pre-test* yang sebelumnya

berada di bawah KKM 75 meningkat menjadi di atas KKM pada saat *post-test*. Dengan demikian, penggunaan media *Digital Dictionary for Kids* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Temuan ini sejalan dengan penelitian Widagdo dan Junaedi (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan karena materi disajikan secara menarik melalui kombinasi gambar, suara, dan aktivitas interaktif.

Hasil analisis N-Gain tes tulis menunjukkan bahwa sebanyak 8 siswa (30,77%) berada pada kategori tinggi dan 18 siswa (69,23%) berada pada kategori sedang. Secara keseluruhan, rata-rata N-Gain menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil ini mengindikasikan bahwa media *Digital Dictionary for Kids* efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas I. Hasil tersebut didukung oleh penelitian Indriyani dan Yulianto (2025), yang menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,56 yang termasuk kategori sedang, sehingga membuktikan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan hasil belajar kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar secara efektif.

Selain tes tulis, peningkatan kemampuan siswa juga terlihat pada hasil tes lisan. Rata-rata nilai *pre-test* tes lisan sebesar 20,92 dari skor maksimal 40, sedangkan rata-rata *post-test* meningkat menjadi 36,23. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan dalam mengenali kosakata secara tertulis, tetapi juga dalam

melafalkan kosakata Bahasa Inggris. Peningkatan kemampuan pelafalan ini menunjukkan bahwa penggunaan audio dalam media memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengar dan menirukan pengucapan kosakata secara berulang sehingga membantu meningkatkan keterampilan berbicara dan pengucapan yang benar.

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain tes lisan, diperoleh rata-rata skor sebesar 0,793 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sebanyak 21 siswa (81%) berada pada kategori peningkatan tinggi dan 5 siswa (19%) berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Digital Dictionary for Kids* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan pengucapan dan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Harahap dan Harahap (2024), yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang mengombinasikan unsur visual, audio, dan aktivitas digital mampu meningkatkan pemahaman kosakata, keterampilan berbicara, serta motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena media *Digital Dictionary for Kids* mengintegrasikan gambar, audio pelafalan, latihan *spelling* melalui *trace letters*, serta kuis interaktif. Kombinasi berbagai fitur tersebut membantu siswa memahami makna kosakata, mendengar cara pelafalan yang benar, dan berlatih mengeja kosakata secara langsung. Dengan demikian, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Astawa yang

menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui penyajian visual yang menarik dan interaktif. Penelitian tersebut menemukan adanya peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* setelah penggunaan media, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif dapat membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik.

Selain itu, penelitian Pitono dan Kaltsum (2026), mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis gambar, video, dan kuis mampu meningkatkan fokus, antusiasme, serta penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Media yang menyajikan visual konkret dan aktivitas interaktif memungkinkan siswa lebih mudah memahami makna kosakata serta mempertahankan informasi dalam memori jangka panjang. Temuan tersebut semakin memperkuat bahwa *Digital Dictionary for Kids* merupakan media yang efektif untuk mendukung pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas rendah sekolah dasar.

BAB 6

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Digital Dictionary for Kids* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media *Digital Dictionary for Kids* berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media ini memuat materi kosakata tema *family*, *fruit*, dan *number* yang dilengkapi dengan gambar, audio pelafalan (*pronunciation*), latihan *trace letters*, serta kuis interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I.
2. Media *Digital Dictionary for Kids* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori valid. Selain itu, hasil angket respons siswa menunjukkan persentase kemenarikan sebesar 96,26% dengan kategori sangat menarik.
3. Media *Digital Dictionary for Kids* efektif meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata tes tulis dari 70,58 pada *pre-test* menjadi 87,12 pada *post-test*. Hasil analisis N-

Gain tes tulis menunjukkan kategori tinggi dan sedang dengan rata-rata kelas sebesar 0,56. Pada tes lisan, rata-rata nilai meningkat dari 20,92 menjadi 36,23, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,79 yang termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Digital Dictionary for Kids* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali, melafalkan, dan mengeja kosakata Bahasa Inggris.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media *Digital Dictionary for Kids* sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam pembelajaran kosakata. Penggunaan media yang menggabungkan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif dapat meningkatkan minat belajar serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menggunakan media *Digital Dictionary for Kids* tidak hanya saat pembelajaran di kelas, tetapi juga secara mandiri di rumah untuk memperkuat penguasaan kosakata, pelafalan, dan kemampuan mengeja Bahasa Inggris.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *Digital*

Dictionary for Kids dengan menambahkan lebih banyak tema kosakata, fitur permainan (game), animasi, maupun evaluasi yang lebih beragam. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada jenjang dan jumlah subjek yang lebih luas untuk mengetahui efektivitas media secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamanda, M. P. (2024). Pengembangan Media Kamus Digital berbasis Android untuk Fase B. 10(3), 3454–3466.
- Amelia, R. (2023). Need Analysis of Integrated Science Digital Teaching Materials with Blended Learning Models in the New Normal Era for PGMI Students throughout East Java. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*.
- Aziz, A., Firman, D., Riyanto, E., Nugroho, D., Caniago, D. R., Ibrahim, G., Effendi, S., Amri, K., Hendayani, M., Nuriyah, S., & Pratama, Y. (2021). Pengenalan Media Digital Pada Masa Pandemi Di Yayasan Domyadhu (Dompot Yatim Dhuafa). 2, 534–537.
- Bayu, Gede Wira, Ade Asih Susiari Tantri, dan I Gusti Ayu Agung Manik Wulandari. 2025. “*Vocabulary Building Model in Elementary School English Learning*.” *Indonesian Journal of Instruction*, Vol. 6, No. 1, hlm. 205–213.
- Darmawan, D. (2023). *The Influence Of Digital Literacy and Learning Media*. 4(2), 393–403.
- Faizah, M., Faizah, P. N., & Ulfa, K. (2022). Papan flanel berbasis cerita Islami sebagai pengembangan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Dalam Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia: Menguatkan Keunggulan dan Daya Saing Pendidikan Guru MI/SD Indonesia pada Kancan Internasional (hlm. 479–492). Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Ginting, R. F., Ginting, A. S. B., Miliala, M. B., & Harahap, Y. Y. (2025). Pemanfaatan media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 9(10)

- Harahap, Melisa Khoyyiroh, dan Diah Khoirunnisa Harahap. 2024. "Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, Vol. 2, No. 2, hlm. 54–60.
- Herayati, Yoki Irawan, & Ramdani. (2022). Pentingnya Bahasa Inggris untuk Anak–Anak dan Remaja Nagari Limau Purut Tapan. *02(01)*, 20–24.
- Indriyani, Septi, dan Sigit Yulianto. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Candyo Berbasis *Educandy* dan Video Animasi untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Vol. 12, No. 3, hlm. 889–900.
- Kholisoh, N., Rahmawati, E., Al-Aidrus, F. M., & Fauziah, G. E. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *PowerPoint* untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 87–102
- Lingu, A., Waziana, W., Andewi, W., Studi, P., & Informasi, S. (2024). *Using English Digital Learning Media To Support The*. 10(2), 118–131.
- Lubis, Hevy Anna, dan Harun Sitompul. 2015. "Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar : 6, 23–28.
- Mardika, I. N. (2008). Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD. 4, 1–23.
- Mayer, R. E. (2024). *The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning*. *Educational Psychology Review*, 36(8).
- Melinda, V. A., Eka, D., & Fitria, A. (2020). *Edcomtech*. 145–154.

- Munir. (2017). Pembelajaran digital. Bandung: Alfabeta.
- Pamungkas, Z. B. (2021). Peran Pendidikan Bahasa Inggris Untuk Anak Di Usia “*Golden Age* .” 1(2).
- Parmawati, L., Ratminingsih, NM, & Budasi, I. (2022). *The Development Of A Multilingual Thematic Digital Dictionary For*. 09(02), 60–76.
- Pitono, Anggun Bintang Cantina Putri, dan Honest Umami Kaltsum. 2026. “*Interactive Image-Based Media for Enhancing English Vocabulary Learning in Primary Schools: A Qualitative Study*.” *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 18, No. 1, hlm. 102–115.
- Ragin, Gestiana, Ina Magdalena, dan Dayu Retno Puspita. 2022. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *PowerPoint* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6, No. 2, hlm. 8792–8799.
- Sa’adah, Lailatus, Moh. Jakfar Sodik M., Wisnu Mahendri, Siti Nur Qomariyah, dan Ahmad Taqiyuddin. 2023. “Penerapan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Ideal *Dictionary* di SDN Megaluh.” *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 2, No. 2, hlm. 150–155.
- Saleh, M. S., & Azis, I. (2023). Media Pembelajaran. EUREKA MEDIA AKSARA
- Sari, D. M., & Pratolo, B. W. (2024). *Exploring the Efficacy of U-Dictionary as a Digital Learning Media for Vocabulary Acquisition : A Study in an Islamic Education Context*. 9(4), 70–82.
- Sholeh, A., Azizi, A. N., Faizah, M., & Amir, M. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran SKI MI/SD berbasis Android dengan pemanfaatan audio visual untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu*

- Pendidikan), 7(8), 8728–8738.
- Sholeh, A., Faizah, M., & Ghofir, M. N. (2024). Pengembangan literasi keagamaan mahasiswa PGMI untuk membentuk sikap moderasi. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(3), 425–435.
- Soraya, R., & Pujiyono, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Tentang *Vocabulary* Untuk Sekolah Dasar Kelas I Berbasis Multimedia di Sd Muhammadiyah Kleco Kotagede Yogyakarta. 6(3), 96–106.
- Sudarti, N. W. (2020). Penggunaan Media Kamus Visual untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bali Tahun Pelajaran 2019/2020. *Social Studies*
- Widagdo, Arif, dan Salsa Nabila Junaedi. 2023. “Media *Articulate Storyline* untuk Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.” *Joyful Learning Journal*, Vol. 12, No. 3, hlm. 128–133.
- Wijaya, Titis Wisnu, Sella Fadia Septariani, dan Muhammad Miftah. 2025. “*Implementation of the Tonglis Web-Based Learning Application to Improve English Vocabulary Mastery in Elementary School Students.*” *Journal of Elementary Education*, Vol. 6, No. 2.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, M., & Suwahono, M. (2021). *Cercular Model of RD & D*. Penerbit KBM Indonesia.
- Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., Putri, S., Biologi, P., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. 4, 84–95.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
 http://fik.uin-malang.ac.id email : fik@uin-malang.ac.id

04 Mei 2026

Nomor : 1062/Un.03.1/TL.01.04/05/2026
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala MI Ash-Sholihuddin Dampit
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Aida Olivia Desy Tri Wulandari
NIM	: 220103110125
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Digital Dictionary for kids untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit
Lama Penelitian	: Mei 2026 sampai dengan Juli 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Dekan
 Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Bukti Konsultasi Skripsi

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH (PGMI)

Bimbingan Ke - I

Topik Pembimbingan: Konsultasi media	Tanggal Pembimbingan: 5 Maret 2026
Catatan Pembimbingan: Pemberian arahan terhadap media yang akan dikembangkan	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Bimbingan Ke - II

Topik Pembimbingan: Konsultasi media	Tanggal Pembimbingan: 7 April 2026
Catatan Pembimbingan: - Penggunaan warnanya kurang untuk anak kelas I - Fontnya berantakan, blm rapi	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)

Bimbingan Ke - III

Topik Pembimbingan: Konsultasi Media Media	Tanggal Pembimbingan: 15 April 2026.
Catatan Pembimbingan: - Persejukan untuk divalidasi <media + materi>	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Bimbingan Ke - IV

Topik Pembimbingan: Lembar Validasi Media + materi	Tanggal Pembimbingan: 21 April 2026
Catatan Pembimbingan: - Sebut tambahkan penilaian cover dari Media -	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)

Bimbingan Ke - V

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan:
Bimbingan Setelah Validasi Media	28 April 2026
Catatan Pembimbingan:	
- Beri arahan pelaksanaan terkait penelitian yang akan dilaksanakan	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Bimbingan Ke - VI

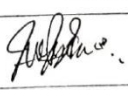
Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan:
Bimbingan BAB 4	8 Mei 2026
Catatan Pembimbingan:	
- Pada poin A. jelaskan prosedur pengembangan secara runtun.	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Bimbingan Ke - VII

Topik Pembimbingan: Perhitungan nilai validasi	Tanggal Pembimbingan: 12 Mei 2026
Catatan Pembimbingan: - Setelah tabel ^{kual} tambahkan penjelasan mengenai catatan pada tabel kual.	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Bimbingan Ke - VIII

Topik Pembimbingan: BAB 9	Tanggal Pembimbingan: 19 Mei 2026
Catatan Pembimbingan: - di implementasi cantumkan tanggal penelitiannya	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)

Bimbingan Ke - IX

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan:
Penyajian Data	21 Mei 2026
Catatan Pembimbingan: Perhitungannya cantumkan rumusnya juga	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Bimbingan Ke - X

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan:
Pembahasan	9 Juni 2026
Catatan Pembimbingan: Kata bahasa inggrisnya perlu dimiringkan Pembahasannya masih kurang	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)

Bimbingan Ke - XI

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan:
Pembahasan	5 Juni 2026
Catatan Pembimbingan:	
Bagus lanjutkan bab 6	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Bimbingan Ke - XII

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan:
Bimbingan Akhir	9 Juni 2026
Catatan Pembimbingan:	
Sudah bagus bisa langsung daftar sidang (ACC)	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Materi


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id email: fitk@uin-malang.ac.id

30 April 2026

Nomor : VAL-325/Un.03.1/FITK/TL.01.04/4/2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
 Farid Munfaati, M.Pd
 di-
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.
 Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Aida Olivia Desy Tri Wulandari
NIM	: 220103110125
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Digital Dictionary for Kids untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit.
Dosen Pembimbing	: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd/

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Dekan:
 Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
 NID. 308232000031002

Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Media


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
 http://fik.uin-malang.ac.id email : fik@uin-malang.ac.id

04 Mei 2026

Nomor : 1062/Un.03.1/TL.01.04/05/2026
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala MI Ash-Sholihuddin Dampit
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Aida Olivia Desy Tri Wulandari
NIM	: 220103110125
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Digital Dictionary for kids untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit
Lama Penelitian	: Mei 2026 sampai dengan Juli 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Dekan
 Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 5 Kuesioner Penilaian Validator Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Pengembangan Media *Digital Dictionary For Kids* untuk Meningkatkan Penguasaan

Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit

Nama Validator : Farid Munfarati, M.Pd
 NIP : 198604202023212049
 Unit Kerja : TBI
 Bidang Keahlian : Teaching Media

A. Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Sebelum pengisian kuesioner ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati media yang sudah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pernyataan serta kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian kuesioner sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak Sesuai	1
2.	Tidak Sesuai	2
3.	Cukup Sesuai	3
4.	Sesuai	4
5.	Sangat Sesuai	5

4. Adanya komentar, kritik, serta saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Kuesioner

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Materi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran			✓		
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		

		3. Materi kosakata sesuai tingkat kelas 1 Sekolah Dasar				✓	
		4. Materi disajikan secara runtun dan rapi				✓	
		5. Materi sesuai dengan tema (Family, Fruit, Number)				✓	
2.	Keakuratan Materi	6. Kosakata Bahasa Inggris yang disajikan benar				✓	
		7. Terjemahan Bahasa Indonesia/Inggris sesuai				✓	
		8. Pelafalan sesuai dengan kosakata				✓	
3.	Penyajian Materi	9. Materi disajikan secara sistematis				✓	
		10. Gambar disajikan sesuai dengan materi yang dibahas				✓	
		11. Materi dilengkapi audio pelafalan				✓	
		12. Materi dilengkapi latihan soal/quiz				✓	
4.	Bahasa	13. Bahasa sesuai dengan tingkat peserta didik				✓	
		14. Penulisan Bahasa Inggris benar				✓	
		15. Penulisan Bahasa Indonesia jelas				✓	
		16. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Inggris yang benar				✓	

5.	Evaluasi Pembelajaran	17. Soal sesuai dengan materi			✓		
		18. Tingkat kesulitan sesuai peserta didik			✓		
		19. Soal membantu mengukur pemahaman kosakata			✓		
		20. Terdapat umpan balik benar/salah				✓	

Kesimpulan Penilaian oleh validator:

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrumen lembar validasi adalah *):

1. Layak digunakan
- ② Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada nomornya sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu

SARAN:

- Untuk media yang sudah dirancang harus disesuaikan dengan CPL.
- Revisi soal pre & post test sesuai dengan jumlah porsi tema yang diberikan (3 tema)
- Dikarenakan fokusnya ketepatan 'spelling' maka sebaiknya menggunakan trace letters.

Malang,2026
Ahli Media

Farid Munfaati

Farid Munfaati, M.Pd
NIP.

Lampiran 6 Kuesioner Penilaian Validator Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan Media *Digital Dictionary For Kids* untuk Meningkatkan Penguasaan

Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 1 MI Ash-Sholihuddin Dampit

Nama Validator : H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd.

NIP : 198403192019031004

Unit Kerja : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Bidang Keahlian : Ahli Media

A. Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Sebelum pengisian kuesioner ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati media yang sudah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pernyataan serta kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian kuesioner sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak Sesuai	1
2.	Tidak Sesuai	2
3.	Cukup Sesuai	3
4.	Sesuai	4
5.	Sangat Sesuai	5

4. Adanya komentar, kritik, serta saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Kuesioner

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Sampul (Cover)	1. Tata letak pada sampul tersusun rapi, seimbang, dan terlihat menyatu					✓
		2. Gambar yang digunakan relevan dengan isi materi				✓	
2.	Kesesuaian Media	3. Media sesuai dengan tujuan pembelajarn dan materi					✓

		4. Media sesuai dengan kebutuhan peserta didik						✓
		5. Media membantu pemahaman kosakata Bahasa Inggris						✓
3.	Visual	6. Desain tampilan media menarik					✓	
		7. Desain sesuai dengan isi materi						✓
		8. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi kosakata					✓	
		9. Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik anak (Cerah & Menarik)					✓	
		10. Tata letak tampilan rapi dan tidak membingungkan						✓
4.	Teks	11. Judul sesuai dengan isi medis						✓
		12. Pemilihan huruf/font sesuai dengan tampilan media dan karakteristik anak					✓	
		13. Ukuran huruf/font yang digunakan sesuai dengan tampilan media dan karakteristik anak					✓	
5.	Audio	14. Audio sesuai dengan kosakata						✓
		15. Audio dalam media terdengar jernih dan tidak terdistorsi						✓

		16. Pengucapan dalam audio sesuai dengan pelafalan Bahasa Inggris					✓
6.	Rekayasa Media	17. Media dan cara penggunaannya dapat dipahami dan dioperasikan dengan mudah.				✓	
		18. Tombol navigasi jelas dan mudah ditemukan				✓	
		19. Media tidak membuat pengguna bingung dan tersesat				✓	
		20. Media dapat diakses menggunakan HP/Laptop					✓

Kesimpulan Penilaian oleh validator:

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrumen lembar validasi adalah *):

1. Layak digunakan
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada nomornya sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu

SARAN :

1. Bagian Cover tambahkan nama mapel, jenjang, & nama pengembang
2. Tambahkan QR-TP di slide berbeda
3. Piktogram atau tambahkan profil pengembang & Cover penutup
4. Format file data akan jadi PPT show

Malang, 24 April 2021

Validator Media

H. Ahmad Makki, M.Pd

NIP. 198403192019031004

Lampiran 7 Kuesioner Kemenarikan Media

Kuesioner Kemenarikan Media

Media : Digital Dictionary for Kids

Nama Peserta Didik : Aisyah Nuhah Zehifa

Kelas : 2A

Petunjuk: Beri tanda (✓) pada gambar yang sesuai dengan pendapatmu.

😊 = Sangat suka

😐 = Biasa saja

☹ = Tidak suka

No.	Pernyataan	😊	😐	☹
1.	Saya senang belajar menggunakan media ini	✓		
2.	Gambar pada media ini menarik	✓		
3.	Warna pada media ini bagus	✓		
4.	Tulisan pada media mudah dibaca	✓		
5.	Saya suka suara pelafalan pada media	✓		
6.	Saya senang melihat gambar pada setiap kosakata	✓		
7.	Media ini mudah digunakan	✓		
8.	Tombol pada media mudah ditekan	✓		
9.	Saya senang menjawab soal pada media	✓		
10.	Media ini membantu saya belajar kosakata baru	✓		
11.	Media ini membuat saya semangat belajar	✓		
12.	Saya ingin belajar lagi menggunakan media ini	✓		

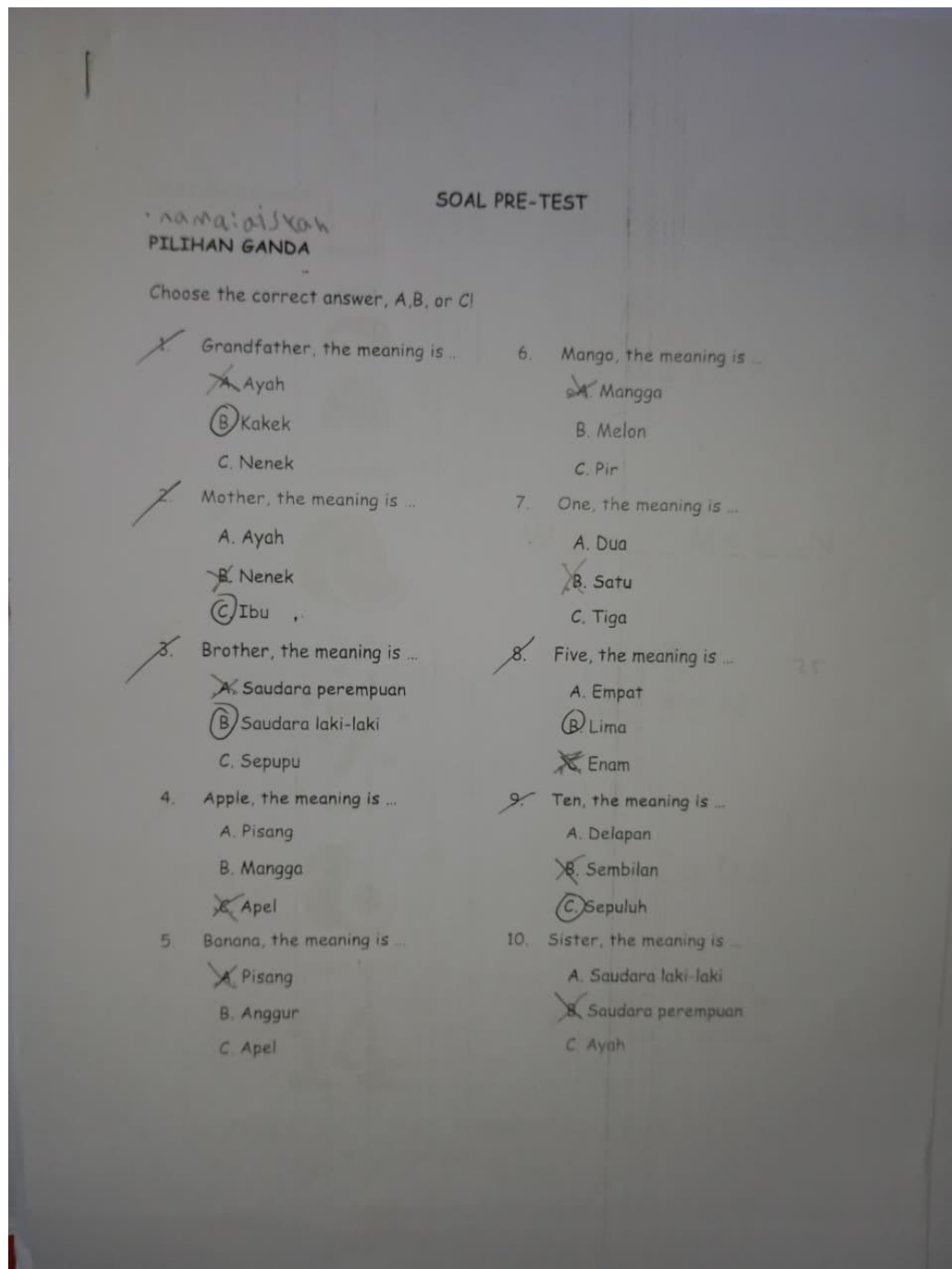
Skor Penilaian

😊 = 3

😐 = 2

☹ = 1

Lampiran 8 Hasil Pre-Test



URAIAN SINGKAT

Write the correct answer!

1.

Ayah

Father

2.

Semangka

WaterMelon

3.

Tujuh

Se^ve^vn

4.

Alpukat

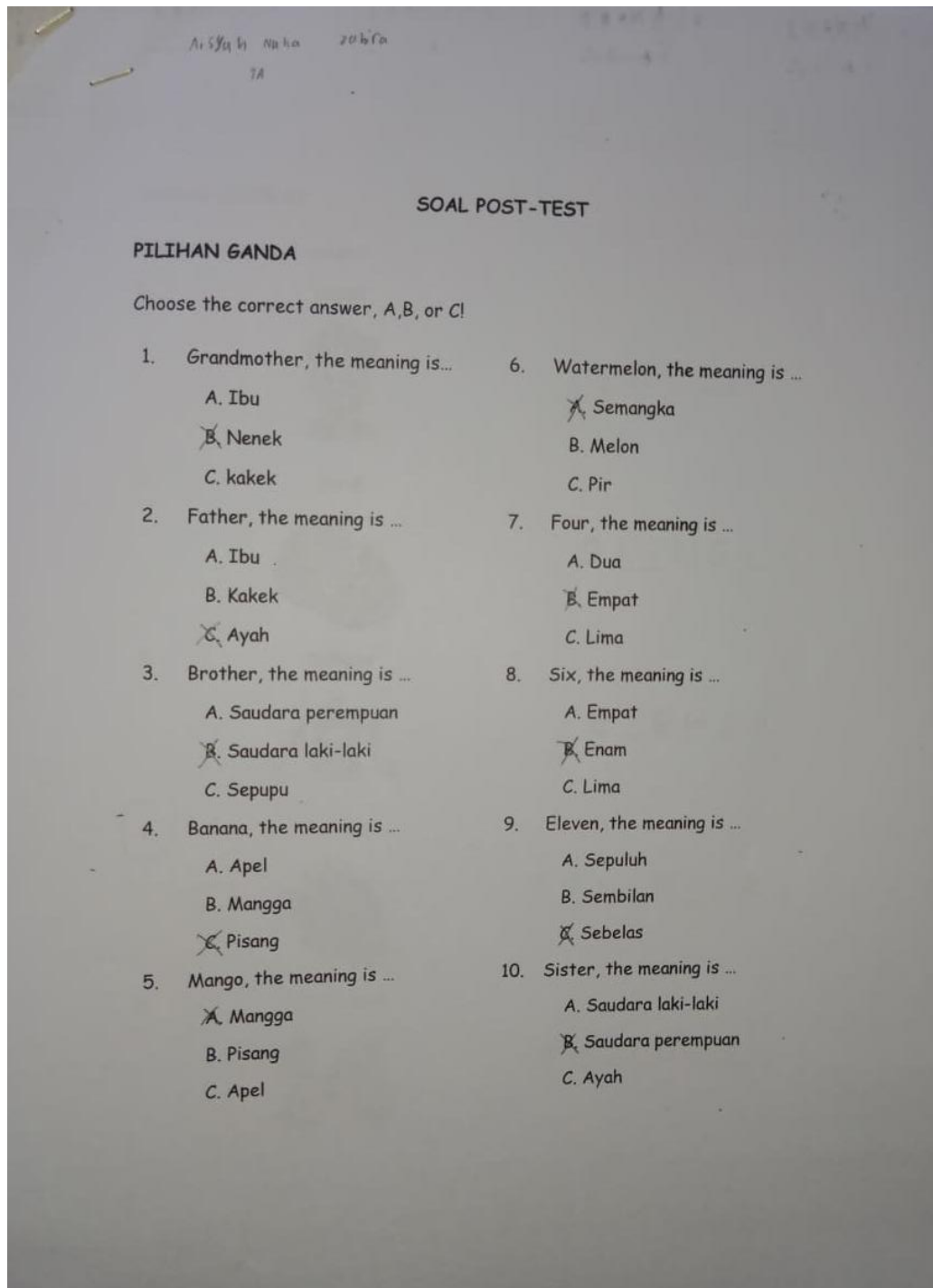
Av^vc^cada

5.

Empat Belas

Fo^{ur}o^{ur}u^{teen}teen

Lampiran 9 Hasil Post-Test



URAIAN SINGKAT

Write the correct answer!

1. Paman

U N C L E

2. Jeruk

O J A N G E

3. Delapan

E I G H T

4. Stroberi

S T R O B E R R y

5. Empat Belas

F O U R T E E N

Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian



Siswa mengerjakan *Pre-Test*



Pembelajaran menggunakan media



Siswa melakukan tes lisan



Siswa mengerjakan *Post-Test*



Penyerahan media kepada guru kelas

Lampiran 11 Setifikat Bebas Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026

diberikan kepada:

Nama	: Aida Olivia Desy Tri Wulandari
NIM	: 220103110125
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis	: Pengembangan Media Digital Dictionary for Kids untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas I MI Ash-Sholihuddin Dampit

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Unit Pengembangan Publikasi Ilmiah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 17 Juni 2026

a.n. Bekan
Ketua



Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd

BIODATA MAHASISWA

Nama : Aida Olivia Desy Tri Wulandari

NIM : 220103110125

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 30 Desember 2004

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2022

Alamat : Jl. Panglima Sudirman No.31, RT.02 RW 08,
Kec. Wajak, Kab. Malang

Nomor HP : 0895396121462

Email : aidaolivia30@gmail.com

Riwayat Pendidikan : 1. TK PGRI 09 Wajak
2. SDN 05 Wajak
3. SMPN 1 Wajak
4. MA Muhammadiyah 1 Kota Malang