



PENGEMBANGAN MEDIA FRUITS VOCABULARI BERBASIS MOBILE APP UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA KOSA KATA BAHASA INGGRIS KELAS III SD

Adinda Puspitasari¹⁾, Ulhaq Zuhdi²⁾

¹⁾ Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia
Email: adinda.22040@mhs.unesa.ac.id

²⁾ Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia
Email: ulhaqzuhdi@unesa.ac.id

Abstract

The low interest in learning and achievement of basic English competencies in third grade elementary school students is often triggered by the use of monotonous conventional teaching methods. As a solution, this study aims to develop interactive learning media based on mobile apps on fruits vocabulary material, while testing the level of validity, practicality, and effectiveness in improving students' vocabulary reading skills. This study applies the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. A total of 14 third grade students of SDN Tlogorejo Kepohbaru were involved as trial subjects. Data were collected through expert validation sheet instruments (material and media), student response questionnaires, and learning outcome tests (pretest and posttest). The research findings confirm that: (1) The learning media for fruits vocabulary material is categorized as Very Valid, with a feasibility percentage of 89.23% from material experts and 87.14% from media experts; (2) The media is considered Very Practical based on the average score of the student response questionnaire of 91.63%; (3) The media has been proven to be effective in significantly improving learning outcomes based on a paired t-test, where the average value jumped from 49.41 (pretest) to 83.85 (posttest) with a significance level of 0.000 ($Sig. < 0.05$). Thus, this mobile-based learning application is feasible and effective for optimizing elementary school students' English vocabulary reading skills.

Keywords: Mobile App, Learning Media, Fruits Vocabulary, Reading Skills, Elementary School.

Abstrak

Rendahnya minat belajar dan capaian kompetensi dasar bahasa Inggris pada siswa kelas III Sekolah Dasar sering kali dipicu oleh penggunaan metode pengajaran konvensional yang monoton. Sebagai solusi, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis mobile app pada materi fruits vocabulary, sekaligus menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya terhadap peningkatan keterampilan membaca kosakata siswa. Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Sebanyak 14 siswa kelas III SDN Tlogorejo Kepohbaru dilibatkan sebagai subjek uji coba. Data dikumpulkan melalui instrumen lembar validasi ahli (materi dan media), angket respon siswa, serta tes hasil belajar (pretest dan posttest). Temuan penelitian mengonfirmasi bahwa: (1) Media pembelajaran materi fruits vocabulary dikategorikan Sangat Valid, dengan persentase kelayakan 89,23% dari ahli materi dan 87,14% dari ahli media; (2) Media dinilai Sangat Praktis berdasarkan perolehan rata-rata angket respon siswa sebesar 91,63%; (3) Media terbukti Efektif meningkatkan hasil belajar secara signifikan berdasarkan uji-t berpasangan (paired t-test), di mana nilai rata-rata melonjak dari 49,41 (pretest) menjadi 83,85 (posttest) dengan taraf signifikansi 0,000 ($Sig. < 0,05$). Dengan demikian, aplikasi pembelajaran berbasis mobile ini layak dan efektif digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan membaca kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Mobile App, Media Pembelajaran, Fruits Vocabulary, Keterampilan Membaca, Sekolah Dasar.



PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar (SD) menghadapi tantangan besar, terutama dalam menjaga minat keterampilan membaca siswa kelas 3 yang berada pada tahap transisi dari bermain ke belajar formal. Menurut data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud, 2022), sekitar 60% siswa SD di Indonesia mengalami penurunan minat belajar bahasa asing karena metode pengajaran konvensional yang monoton, seperti hafalan dan ceramah. Hal ini berdampak pada rendahnya pencapaian kompetensi dasar, di mana hanya 45% siswa kelas 3 mampu mencapai target Kurikulum Merdeka dalam berbahasa Inggris sederhana. Sementara itu, bahasa Inggris yang telah diakui secara global mempermudah masyarakat dalam berkomunikasi lintas negara tanpa hambatan struktural (Chairina, 2019). Penguasaan bahasa Inggris merupakan gerbang utama menuju komunikasi global, mengingat statusnya sebagai bahasa resmi di lebih dari 52 negara. Di era globalisasi, urgensi bahasa Inggris menjadi semakin krusial guna mendukung berbagai agenda internasional, seperti program pertukaran pelajar, kolaborasi riset, proyek edukasi, hingga kemitraan lintas batas negara. (Suleiman, Magableh, & Abdullah, 2020).

Selaras dengan uraian sebelumnya, bahasa Inggris berfungsi sebagai instrumen komunikasi yang menjembatani interaksi antarindividu maupun kelompok dari berbagai negara dan multikultur. Melalui interaksi global tersebut, pertukaran ide, gagasan, serta perluasan wawasan di bidang pendidikan dapat terwujud secara lebih optimal. Sehingga bahasa Inggris dapat memberikan informasi pendidikan yang lebih luas dan beragam, membuat kolaborasi lebih produktif, dan juga dapat menjadi pintu untuk mengakses pengetahuan yang lebih global. Mengingat pentingnya bahasa Inggris di era globalisasi ini, perlu menjadi perhatian penting belajar sejak dini terutama pada peserta didik tingkat Sekolah Dasar. Meskipun tidak sefokus di perguruan tinggi, pembelajaran bahasa Inggris memberikan hasil yang signifikan. Peserta didik bisa memiliki kemampuan yang mendasar seperti membaca, mendengar, menulis, dan melafalkan beberapa kosa kata yang ringan (Putranti, B.E & Ambawani, 2019). Untuk memiliki kemampuan berbahasa Inggris dengan fasih, seseorang harus mempelajarinya semenjak umur sebelum 10 thn, hal ini dikemukakan oleh tiga peneliti dari Boston (Smith, 2018). Alli yang merupakan ahli medis mengungkapkan bahwa anak yang berusia 8 tahun, memiliki kemampuan fokus, konsentrasi, dan pelafalan yang meningkat. Pembelajaran yang fokus akan menghasilkan hasil yang maksimal (Gamayanti, 2021).

Perkembangan teknologi dapat disesuaikan untuk menuntut inovasi media pembelajaran di era digital ini. Pendekatan pembelajaran yang konvensional dan monoton cenderung gagal menarik perhatian siswa, sehingga memicu rasa bosan serta menurunkan motivasi belajar mereka. Dampak lanjutannya adalah penurunan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh sebab itu, penerapan metode pembelajaran yang variatif dan interaktif menjadi sangat krusial guna membangkitkan

antusiasme siswa, mereduksi kejenuhan, dan mengoptimalkan pemahaman materi. Namun guru juga harus bisa mencairkan dan menghidupkan suasana kelas untuk mendukung pembelajaran dan juga bisa menggunakan media belajar masa kini sesuai dengan perkembangan digital.

Era digital saat ini hampir semua kegiatan dipermudah dengan adanya teknologi. Dengan begitu teknologi lama akan tergantikan dengan teknologi baru dan lebih modern. Mengingat generasi saat ini yang sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi modern, akan lebih mudah untuk mengimplementasikan media belajar interaktif berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di era digital ini, kita bisa membuat media pembelajaran interaktif dan modern. Media interaktif merupakan media yang bisa dikendalikan sendiri oleh pengguna, sehingga mereka bebas memilih menu yang mereka inginkan (Abshari, 2023). Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, mobile app hadir sebagai salah satu inovasi media pembelajaran modern yang relevan dengan kebutuhan saat ini. Mobile learning atau pembelajaran berbasis mobile seperti smartphone dan tablet, di mana telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pada penelitian Ardiansyah (2019) 93,3% siswa mampu memahami materi Bahasa Inggris buah-buahan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis mobile. Media pembelajaran ini dapat memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel dan personal, sehingga siswa dapat belajar dimana dan kapan saja (Crompton, 2013).

Di Indonesia, literasi Bahasa Inggris masih menjadi kendala, terutama di daerah pedesaan, dimana akses terhadap bahan ajar berkualitas terbatas. Sehingga urgensi siswa untuk bisa dan memahami bahasa Inggris sangatlah tinggi. Namun sayangnya fakta menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang memahami bahkan tidak menyukai bahasa Inggris. Kurangnya pemahaman siswa pada pelajaran bahasa Inggris menjadi tantangan yang besar bagi pendidik. Pada praktik lapangan yang pernah dilakukan penulis di SDN Tlogorejo Bojonegoro, ada beberapa faktor yang menyebabkan banyak siswa yang kurang menyukai bahasa Inggris, diantaranya tidak adanya media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan perbedaan tulisan dengan pengucapannya. Pada kondisi tersebut, proses penyampaian materi masih berpusat pada metode ceramah dengan bertumpu pada Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai satu-satunya sumber belajar. Keterbatasan variasi ini berimplikasi pada munculnya rasa jenuh serta rendahnya minat belajar siswa. Hal ini mungkin dikarenakan siswa yang kurang berperan dalam proses pembelajaran dan didorong juga oleh gambar-gambar yang terdapat dalam LKS hanya berwarna hitam putih saja. Sumiyati (2021), juga menyebutkan beberapa faktor lainnya, diantaranya adalah suasana kelas yang terjadi saat pembelajaran kurang mendukung, sikap guru yang kurang menyenangkan, dan metode yang kurang cocok dan terlalu monoton.

Pembelajaran yang kurang menarik dan kurang berkesan bagi siswa akan sulit dipahami serta diingat juga



materi apa yang telah disampaikan. Siswa sekolah dasar pada garis besarnya lebih menyukai media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, serta mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka melalui media yang digunakan. Berdasarkan data dari UNESCO (2020), sekitar 617 juta anak dan remaja di dunia tidak dapat membaca atau menulis dengan baik, dan di Indonesia, survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada 2021 menunjukkan bahwa hanya 60% siswa SD yang memiliki keterampilan literasi dasar yang memadai. Dari beberapa permasalahan yang telah diungkapkan penulis, media pembelajaran berbasis mobile sangat cocok untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Beberapa penelitian terdahulu juga mengungkapkan bahwa mobile learning memberikan respon yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dicapai secara signifikan melalui pemanfaatan media mobile learning, sebagaimana ditunjukkan dalam hasil penelitian Wahono (2018). Pada penelitian Lestari dan Hidayat (2020), penggunaan media mobile learning dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata. Oleh karena itu, fokus utama penelitian ini adalah merancang media pembelajaran berbasis aplikasi mobile demi meningkatkan kemampuan membaca bahasa Inggris, terutama kosakata harian bagi siswa kelas III SD. Lebih dari sekadar meningkatkan kompetensi membaca peserta didik, proses perancangan ini juga diproyeksikan sebagai referensi dan sumber wawasan dalam menciptakan media edukasi yang dinamis, interaktif, serta memikat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode R&D atau yang biasa disebut dengan pengembangan. Penelitian pengembangan ini berfokus pada pembuatan sebuah media edukasi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Fruits Vocabulary Berbasis Mobile App untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar". Penelitian di laksanakan di SDN Tlogorejo Kepohbaru dengan menggunakan random sampling yakni peserta didik kelas III. Melalui penelitian ini, peneliti menciptakan media pembelajaran berbasis aplikasi seluler yang dilengkapi dengan beberapa komponen tambahan. Kehadiran media inovatif ini diharapkan mampu mengoptimalkan dan meningkatkan keterampilan membaca bahasa Inggris, khususnya bagi siswa kelas tiga sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan peneliti ini menggunakan model penelitian ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari Analyze (analisis), Design (perancangan), Devolepment (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (evaluasi). Model ini digunakan dalam bidang pendidikan dan pelatihan untuk memastikan proses pembelajaran yang efektif, dimulai dari identifikasi kebutuhan hingga penilaian hasil akhir. Model pengembangan ini biasanya digunakan untuk mengembangkan elemen pendidikan, seperti bahan ajar, strategi pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar (Nurmalasari et al., 2023). Waruwu (2024) juga berpendapat bahwa model

pengembangan ini cocok untuk mengembangkan produk dalam media Pendidikan karena tahapan-tahapan yang terdapat pada model ini tersusun secara sistematis, rinci, dan terdapat evaluasi pada setiap tahapan sebelum lanjut ke tahap berikutnya.

Pemilihan model ADDIE ini disesuaikan dengan pengembangan media Fruits Vocabulary berbasis Mobile App karena memiliki tahapan-tahapan yang sistematis dan terperinci. Kemudian dengan adanya evaluasi di setiap tahapannya yang menciptakan keterikatan antar tahapnya sehingga akan menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kelayakan yang ada.

Media yang dibuat harus diukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Kevalidan media dilakukan oleh validator sesuai ahlinya, yakni meliputi validasi media dan materi yang terkandung dalam media tersebut. Validator mengisi angket yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai media tersebut dengan skala Likert 5 tingkat, yakni (5) Sangat Baik, (4) Baik, (3) Cukup, (2) Kurang, (1) Sangat Kurang (Sugiono, 2020). Kepraktisan media diukur berdasarkan angket yang telah disebarkan ke peserta didik dengan skala Likert 5 tingkat juga. Dan Keefektifan media diambil dari data nilai pretest dan posttest peserta didik, dengan rumus

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{keseluruhan peserta didik}} \times 100.$$

Selain itu juga diambil dari data peningkatan pemahaman peserta didik menggunakan rumus N-gain

$$< g > = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap **Analyze (analisis)**, peneliti melakukan observasi dan wawancara selama kegiatan asistensi mengajar pada September–November 2024 untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas III SDN Tlogorejo. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang rendah, mudah merasa bosan karena pembelajaran masih berpusat pada guru, kurang melibatkan interaksi, serta didukung media pembelajaran yang terbatas sehingga pemahaman materi belum optimal meskipun telah menggunakan video animasi. Berdasarkan analisis kurikulum Merdeka, penelitian difokuskan pada capaian pembelajaran kosakata buah-buahan (fruits vocabulary), yaitu mengenalkan nama-nama buah dan membedakan jenis buah berdasarkan ciri visual sederhana. Analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif, berbasis permainan, dan melibatkan partisipasi aktif, sehingga diperlukan media yang dapat diakses secara mandiri kapan saja. Selain itu, analisis materi menunjukkan bahwa kosakata Bahasa Inggris, khususnya pelafalan, masih menjadi kesulitan karena perbedaan antara tulisan dan pengucapan serta bukan merupakan bahasa yang digunakan sehari-hari. Berdasarkan seluruh hasil analisis dan evaluasi bersama dosen pembimbing, disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berupa **mobile app Fruits Vocabulary** sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar serta keterampilan membaca



dan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik kelas III SDN Tlogorejo.

Pada tahap **Design (desain)**, peneliti merancang modul ajar dan media pembelajaran sebagai pedoman dalam proses pengembangan. Modul ajar disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka dengan materi kosakata sederhana Bahasa Inggris kelas III yang berfokus pada pengenalan nama-nama buah. Selanjutnya, media dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan beberapa penyesuaian berdasarkan hasil pertimbangan, yaitu mengubah tampilan dari format landscape menjadi potret agar gambar dan tulisan lebih jelas, mengganti warna dasar agar lebih menarik, serta menggunakan foto buah asli untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan desain dari aspek struktur, tampilan, suara, dan teknis penyajian, sekaligus memastikan kesesuaian antara materi, gambar, dan cara pelafalan kosakata Bahasa Inggris. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, mudah diakses melalui smartphone kapan saja dan di mana saja, serta layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mendukung peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III.

Tahap **Development** (pengembangan) merupakan tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE. Pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah mempersiapkan materi kemudian diterapkan pada desain media yang telah dibuat. Selain itu juga menyusun dan mengatur materi kedalam setiap halaman yang ada di dalam media. Tampilan media Fruits Vocabulary ini terdiri dari : 1. Cover : Gambar buah-buahan dan tombol start, 2. Pilihan Menu : easy, medium, hard, kuis, 3. Easy : Terdapat buah apel, mangga, jeruk, anggur, pisang, melon, 4. Medium : Terdapat buah kelapa, pepaya, nanas, manggis, jambu, mentimun, 5. Hard : Terdapat buah stroberi, nangka, semangka, belimbing, buah naga, mengkudu, 6. Kuis : Terdapat 3 pertanyaan kuis mengenai buah yang sudah di pelajari di easy, medium, hard. Berikut hasil media yang telah dikembangkan.

Tabel 1. Desain Hasil Media Yang Dikembangkan

Cover	
Menu	
Easy	

Medium	
Hard	
Kuis	

Setelah media yang dikembangkan sudah selesai, maka dibutuhkan validasi dari ahli media dan materi untuk mengukur kelayakan media tersebut.

Tabel 2. Rincian Aspek Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Butir pernyataan	Skor
1.	Pembelajaran	1, 2, 3	13
2.	Isi	4, 5, 6, 7, 8, 9	26
3.	Penyajian	10, 11, 12	14
4.	Efektivitas	13	5
Jumlah			58

Perolehan skor dari ahli materi pada media fruits vocabulary yakni 58 dari skor maksimal 65. Kemudian dilakukan perhitungan persentase untuk mengetahui kategori kevalidan media fruits vocabulary, yakni sebagai berikut:

$$P = 58/65 \times 100$$

$$P = 89,23\%$$

Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media fruits vocabulary yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan kategori "Sangat Valid"

Tabel 3. Rincian Penilaian Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Butir pernyataan	Skor
1.	Tampilan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	35
2.	Isi	9, 10, 11	13
3.	Desain pembelajaran	12, 13, 14	13
Jumlah			61

Perolehan skor dari ahli media memperoleh 61 dari skor maksimal 70. Kemudian akan dihitung ke persentase untuk mengetahui kategori kevalidan. Berikut merupakan hasil perhitungan persentase.



$$P = 61/70 \times 100$$

$$P = 87,14\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, media *Fruits Vocabulary* termasuk dalam kategori "Sangat Valid", maka media layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Tahap **Implementation** (implementasi) media *Fruits Vocabulary* dilaksanakan di SDN Tlogorejo Kepohbaru pada tanggal 14–17 April 2026 dengan melibatkan 14 peserta didik kelas III. Kegiatan diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, apersepsi, dan pelaksanaan pre-test untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, peserta didik mempelajari kosakata buah menggunakan media *Fruits Vocabulary* melalui smartphone yang telah mendapat izin dari sekolah, kemudian bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan LKPD dan mempresentasikan hasil diskusi. Setelah pembelajaran, peserta didik mengerjakan post-test serta praktik membaca kosakata buah dalam bahasa Inggris untuk mengetahui peningkatan kemampuan mereka. Hasil implementasi menunjukkan bahwa peserta didik antusias, aktif, dan lebih mudah memahami cara membaca kosakata sederhana melalui media tersebut. Kegiatan diakhiri dengan evaluasi pembelajaran, refleksi pengalaman belajar, serta pengisian angket kepraktisan media yang terdiri atas 15 pernyataan dengan skala penilaian 1–5 untuk menilai aspek tampilan dan isi media.

Tabel 4. Rincian Aspek Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Skor	P
1.	Tampilan	302	91,51%
2.	Isi	99	90%
3.	Pembelajaran	355	92,20%
Jumlah		756	91,63%

Berdasarkan hasil analisis angket respons peserta didik, media *Fruits Vocabulary* memperoleh persentase sebesar 91,51% pada aspek tampilan, 90% pada aspek isi, dan 92,63% pada aspek pembelajaran, dengan rata-rata keseluruhan 91,63% yang termasuk dalam kategori **sangat praktis**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap media karena dinilai menarik, mudah dipahami, mudah digunakan, serta membantu meningkatkan pemahaman materi kosakata bahasa Inggris. Selain itu, media mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keaktifan serta antusiasme peserta didik.

Pada tes lisan untuk mengukur sejauh mana kemampuan membaca kosa kata Bahasa Inggris siswa, sebelum menggunakan media hanya 25% dari mereka yang hanya mampu membaca dengan benar. Kemudian setelah melakukan pembelajaran dengan bantuan media *Fruits Vocabulary* kemampuan membaca siswa naik menjadi 91,67%. Dengan demikian, hasil evaluasi membuktikan bahwa media *Fruits Vocabulary* layak digunakan dalam pembelajaran karena tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca peserta didik, namun juga

meningkatkan pemahaman peserta didik dan juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Tahap **Evaluation** (evaluasi) merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai keefektifan media *Fruits Vocabulary*. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan, meliputi identifikasi solusi berdasarkan hasil observasi, penilaian terhadap materi, alur pembelajaran, dan kesesuaian media dengan kemampuan awal peserta didik pada tahap desain, validasi oleh ahli media dan ahli materi pada tahap pengembangan, serta evaluasi berdasarkan angket respons peserta didik dan hasil implementasi di lapangan. Keefektifan media selanjutnya diukur melalui analisis hasil belajar peserta didik menggunakan nilai pre-test dan post-test yang dihitung dengan uji N-Gain, berikut hasil analisis dari perhitungannya. 1) 5 peserta didik yang memperoleh nilai N-Gain 0,7-1,00 termasuk dalam kategori tinggi yang artinya terdapat peningkatan pemahaman yang sangat baik. 2) 6 peserta didik dengan nilai N-Gain 0,3-0,7 termasuk kategori sedang memiliki arti bahwa terjadi peningkatan yang cukup baik. 3) 1 peserta didik dengan nilai N-Gain <0,3 dengan kategori rendah memiliki arti bahwa peningkatan pemahaman masih kurang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kevalidan media *Fruits Vocabulary* pada penelitian ini ditinjau dari dua aspek, yaitu validitas media dan validitas materi. Validasi dilakukan oleh para ahli yang sesuai dengan bidangnya dengan memperhatikan pernyataan-pernyataan dalam instrumen agar sesuai dengan konsep yang ingin diukur (Alex, 2021). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dwi Putricia et al. (2025) yang menyatakan bahwa validasi digunakan sebagai tanda bahwa media yang telah dikembangkan mampu memberikan penjelasan yang mudah dipahami sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diberikan. Validasi tidak hanya mengukur kesesuaian desain media, tetapi juga memperhatikan kesesuaian isi dengan kebutuhan peserta didik agar media layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi materi pada media *Fruits Vocabulary* memperoleh skor 58 dari skor maksimal 65 atau sebesar 89,23%, yang menurut Sugiono (2020) termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Sementara itu, hasil validasi media memperoleh skor 61 dari skor maksimal 70 atau sebesar 87,14%, yang juga berada pada kategori "Sangat Valid". Menurut penelitian Rozak (dalam Mahardika et al., 2022), media pembelajaran dinyatakan layak digunakan apabila hasil validasinya mencapai lebih dari 70%. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media *Fruits Vocabulary* memiliki potensi yang besar dalam membantu proses pembelajaran di kelas.

Keefektifan media pembelajaran juga sangat penting untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang disampaikan. Pada penelitian ini, keefektifan media diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik kelas III SD. Keberhasilan suatu media tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologinya, tetapi juga oleh efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan



pemahaman peserta didik, sebagaimana diungkapkan oleh Gulo (dalam Milala et al., 2022). Media *Fruits Vocabulary* dirancang untuk membantu peserta didik memahami cara membaca kosakata bahasa Inggris dengan benar.

Berdasarkan analisis hasil *pretest* dan *posttest*, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 49,41 meningkat menjadi 83,85 pada *posttest*. Persentase peserta didik yang mencapai KKM juga mengalami peningkatan, dari 16,66% menjadi 75%. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa 5 peserta didik berada pada kategori tinggi, 6 peserta didik pada kategori sedang, dan 1 peserta didik pada kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan media *Fruits Vocabulary*, sebanyak 11 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang baik, sedangkan 1 peserta didik masih memerlukan pendampingan dalam memahami materi. Keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran juga turut memengaruhi peningkatan pemahaman, kreativitas, kemampuan *problem solving*, dan kemampuan berpikir kritis.

Kepraktisan media *Fruits Vocabulary* diukur untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan dapat digunakan secara praktis dalam pembelajaran di kelas. Menurut Nieveen (dalam Irawan, 2021), kepraktisan media ditinjau dari tingkat penerimaan, kemudahan penggunaan, dan manfaat yang diberikan selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, kepraktisan diukur melalui angket peserta didik yang memuat aspek tampilan, isi, dan proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa media *Fruits Vocabulary* memperoleh persentase kepraktisan sebesar 91,63%, yang menurut Sugiono (2020) termasuk dalam kategori "Sangat Praktis", sehingga menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik dari segi tampilan, tetapi juga mudah digunakan dan mampu memberikan pengalaman belajar yang baik bagi peserta didik.

Hasil tersebut diperkuat dengan observasi selama pembelajaran yang menunjukkan bahwa peserta didik antusias, aktif, dan lebih percaya diri dalam membaca kosakata bahasa Inggris dengan pelafalan yang benar. Selain itu, penggunaan media juga mendukung perkembangan keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, dan sikap sosial peserta didik, sebagaimana sejalan dengan hasil penelitian Depila et al. (2023). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Fruits Vocabulary* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi karena dirancang sesuai dengan kebutuhan, kemampuan awal, dan lingkungan belajar peserta didik, serta mampu memfasilitasi pembelajaran yang mendorong keaktifan, kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas III untuk meningkatkan kemampuan membaca sekaligus menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Fruits Vocabulary* mampu meningkatkan keterampilan membaca peserta didik secara signifikan. Sebelum penggunaan media, hanya 25% peserta didik yang mencapai indikator keterampilan membaca yang ditetapkan, sedangkan setelah pembelajaran menggunakan

media *Fruits Vocabulary* persentasenya meningkat menjadi 91,67%. Peningkatan sebesar 66,67% tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam membantu peserta didik mengenali, melafalkan, dan membaca kosakata bahasa Inggris dengan lebih tepat. Keberhasilan ini didukung oleh penyajian materi yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktif sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Siregar et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan membaca dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar karena mampu mengoptimalkan proses memahami simbol dan makna bahasa. Selain itu, Wang dan Lee (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia yang memadukan teks, gambar, dan audio memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata dan pemahaman membaca bahasa Inggris peserta didik. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Ariawan dan Winoto (2021) yang menyatakan bahwa peningkatan keterampilan membaca merupakan indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran karena membaca menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami berbagai materi pelajaran. Dengan demikian, media *Fruits Vocabulary* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas III SD, tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan dari 25% menjadi 91,67%, tetapi juga melalui meningkatnya kemampuan peserta didik dalam melafalkan, mengenali, dan memahami kosakata bahasa Inggris secara lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fruits Vocabulary* berbasis aplikasi memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis serta mampu meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas III SD. Aspek validitas menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 89,23% pada validasi materi dan 87,14% pada validasi media dengan kategori "Sangat Valid", sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Dari aspek efektivitas, penggunaan media berhasil meningkatkan rata-rata nilai peserta didik dari 49,41 pada *pretest* menjadi 83,85 pada *posttest*, serta meningkatkan persentase ketuntasan belajar dari 16,66% menjadi 75%.

Sementara itu, aspek kepraktisan memperoleh persentase sebesar 91,63% dengan kategori "Sangat Praktis", yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal. Selain itu, penggunaan media *Fruits Vocabulary* juga terbukti meningkatkan keterampilan membaca peserta didik secara signifikan, yang ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan membaca dari 25% menjadi 91,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mampu membantu peserta didik mengenali, melafalkan, dan membaca kosakata bahasa Inggris dengan lebih baik melalui penyajian materi yang interaktif,



sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi selama proses pelaksanaan penelitian. Ucapan terimakasih secara khusus untuk dosen pembimbing karena telah memberi bimbingan, arahan, serta berbagai masukan yang konstruktif sehingga penelitian ini bisa diselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terimakasih karena sudah memberikan doa, support, motivasi, dan dukungan sehingga penelitian dapat berlangsung dengan lancar. Selain itu, penghargaan dan ucapan terimakasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, siswa, dan seluruh warga SDN Tlogorejo Kepohbaru yang telah memberikan izin, dukungan, bantuan, semangat, dan kesediaannya untuk menjadi Lokasi dan responden penelitian. Dukungan dan partisipasi dari berbagai pihak tersebut sangat berarti dan berperan penting dalam kelancaran dan keberhasilan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abshari, I. N. (2023). TA: Perancangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas III dan IV Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Alex. (2021). Metodologi Penelitian Pendidikan Bahasa. CV. Mutiara Galuh.
- Chairina, V. (2019). Kedudukan Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Pengantar Dalam Dunia Pendidikan. Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 354–364. <https://doi.org/10.31227/osf.io/xdqjg>
- Crompton, H. (2013). Mobile learning: New approach, new theory. In H. Crompton & J. Traxler (Eds.), *Mobile learning and higher education* (pp. 5-15). Routledge.
- Depila, D., Mulyasari, E., & Riyanti, E. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Kelas III di SDN 096 Sarijadi Selatan, Bandung. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9(2), 1459-1468.
- Gamayanti, W., & Marzuq, F. G. (2021). Media Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Bahasa Inggris pada Masa Pandemi Covid-19. Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 1(59), 1–10.
- Irawan, A., & Arif, M. R. H. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10(1), 91-100.
- Lase, Y., & Siregar, T. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa di SMP Gema Buwana Buwana. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(1), 687–697.
- Lestari, F. A. P. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa. 1, 534-540.
- Mahardika, A. I., Santasa Pusrba, H., & Permana, A. (2022). The Development of Web-Based Interactive Learning Media On Static Electricity Materials With Tutkrial Model. Physics Education Journal, 5(1), 1-18. <http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/kpej>
- Milala, H. F., Joko, & Endryansyah. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 11(02). 195-202.
- Putranti, B.E & Ambawani, S. (2019). Pentingnya Belajar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Sekolah Dasar Di Lingkungan Rt 37 Rw 13 Kelurahan Giwangan Kecamatan Umbulharjo. Jurnal Dharma Bakti-LPPM IST AKPRIND Yogyakarta, 2(2), 177–183
- Smith, D. G. (2018). At What Age Does Our Ability to Learn a New Language Like a Native Speaker Disappear?. Scientific American Mind, 29(4), 5-8.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, fan R&D (2nd ed). Penerbit Alfabeta
- Suleiman, I., Magableh, I., & Abdullah, A. (2020). On the Effectiveness of Differentiated Instruction in the Enhancement of Jordanian Students' Overall Achievement. International Journal of Instruction, 13(2), 533–548. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13237a>
- Sumiyati. 2016. Alasan Siswa Kurang Menyukai Bahasa Inggris. Jakarta: CNN Indonesia (Diakses secara online).
- UNESCO. (2020). Global education monitoring report 2020: Inclusion and education. UNESCO Publishing.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2)2, 1220-1230. <https://doi.org/10.29303.jipp.v9i2.2141>