



Pengembangan Media English Vocabulary Card Berbasis Make a Match untuk Meningkatkan Pemahaman Kata Benda Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Nova Dwi Handayani^{1*}, Petra Kristi Mulyani²

Correspondensi Author

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email:

novadwihandayani1@student.s.unnes.ac.id
petra.mulyani@mail.unnes.ac.id

Keywords :

Media Pembelajaran,
English Vocabulary Card,
Make a Match,
Pemahaman Kata Benda,
Bahasa Inggris

Abstrak. Urgensi penelitian ini terletak pada rendahnya pemahaman kosakata Bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar yang memerlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan mengetahui keefektifan media English Vocabulary Card berbasis model Make a Match dalam meningkatkan pemahaman kata benda Bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket, serta tes pretest dan posttest. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, Paired Sample T-Test, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan 90,9% dengan kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti media pembelajaran efektif meningkatkan pemahaman kata benda Bahasa Inggris peserta didik. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,69 berada pada kategori sedang yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Dengan demikian, media English Vocabulary Card berbasis model Make a Match layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar.

Abstract. The urgency of this study lies in the low level of elementary students' English vocabulary understanding, which necessitates the development of interactive and engaging learning media to improve learning outcomes. This study aimed to develop, evaluate the feasibility, and determine the effectiveness of English Vocabulary Card media based on the Make a Match model in improving fourth-grade elementary school students' understanding of English nouns. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consisted of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research instruments included expert validation sheets, questionnaires, and pretest and posttest assessments. Data were analyzed using the normality test, paired

sample t-test, and N-gain analysis. The results showed that the developed learning media achieved a feasibility level of 90.9%, categorized as very feasible based on expert validation. The result of the paired sample t-test indicated a significance value of < 0.05 , meaning that the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted, indicating that the learning media was effective in improving students' understanding of English nouns. In addition, the N-gain score was 0.69, which falls into the moderate category, indicating an improvement in learning outcomes after the use of the media. Therefore, the English Vocabulary Card media based on the Make a Match model was considered feasible and effective as an alternative learning media to improve elementary school students' English vocabulary understanding.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License



Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar memiliki posisi penting dalam membentuk kemampuan dasar berbahasa bagi peserta didik (Kahar et al., 2024). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, peserta didik dituntut untuk mengembangkan kompetensi komunikatif yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan global (Indarta et al., 2022). Salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata (Utami, 2020). Pemahaman kosakata sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Kosakata merupakan elemen krusial dari suatu bahasa, yang terdiri dari sejumlah kata yang jika digabungkan akan membentuk bahasa itu sendiri (Prasetyo et al., 2017). Kosakata memiliki peran fundamental karena menjadi dasar pembentukan makna, penyusunan kalimat, serta landasan penguasaan empat keterampilan berbahasa (Heginta et al., 2023).

Penguasaan kosakata tidak sebatas pada kemampuan menghafal kata saja, melainkan mencakup pemahaman arti kata (*meaning*), pelafalan (*pronunciation*), serta ejaan (*spelling*) yang benar. Untuk menguasai berbagai kosakata dalam Bahasa Inggris, seorang pelajar bisa melakukan latihan sebagai salah satu metode. Semakin luas pengetahuan yang dimiliki peserta didik, maka kemampuan bahasa mereka akan semakin meningkat (Sukma et al., 2022). Begitu pula sebaliknya apabila peserta didik kurang memahami kosakata Bahasa Inggris, mereka akan kesulitan dalam berkomunikasi sehingga perkembangan bahasa mereka terhambat (Panjaitan, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran kosakata memerlukan strategi dan media yang memungkinkan peserta didik untuk memahami bahasa yang bermakna (Wangge & Leyn, 2024).

Kosakata merupakan salah satu fondasi penting dalam penguasaan bahasa karena menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami, menggunakan, dan mengembangkan keterampilan berbahasa (Kurniawati et al., 2025). Dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, penguasaan kosakata menjadi aspek awal yang perlu dikuasai agar peserta didik mampu memahami makna kata serta menggunakannya dalam konteks yang tepat. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara, pemahaman kosakata Bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai asesmen akhir semester ganjil yang hanya mencapai 59,9, lebih rendah dari ketentuan KKTP sebesar 70, sehingga sebagian peserta didik belum mencapai standar yang ditetapkan. Selain itu, partisipasi dalam pembelajaran juga relatif rendah.

Kondisi ini diduga dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan belum mampu menstimulasi keaktifan peserta didik. Pembelajaran sering hanya bertumpu pada buku teks tanpa dukungan media visual, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan kata dengan objek yang dimaksud (Ibrahim et al., 2025).. Padahal, karakteristik peserta didik sekolah dasar cenderung membutuhkan media yang konkret, visual, menarik, dan mudah dipahami (Saputra et al., 2026).

Pembelajaran Bahasa Inggris memerlukan media yang dapat membantu peserta didik memahami dan mengingat kosakata secara lebih efektif. Media kartu seperti *English Vocabulary Card* merupakan salah satu media yang dianggap efektif untuk meningkatkan retensi kosakata dan keterlibatan peserta didik (Suhana et al., 2024). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media kartu dapat memudahkan peserta didik mengenali kosakata melalui visualisasi gambar, warna, dan bentuk yang menarik (Yana & Nasution, 2024). Namun, sebagian besar media kartu yang digunakan sebelumnya masih terbatas pada penyajian gambar dan teks saja tanpa adanya unsur interaktif yang dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Selain itu, media yang ada belum banyak dikembangkan secara khusus untuk aspek *pronunciation*, padahal pelafalan merupakan salah satu kemampuan dasar penting dalam pembelajaran bahasa.

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran karena melibatkan aktivitas belajar yang bersifat interaktif serta kerja sama antar peserta didik (Topandra & Hamimah, 2020). Model ini juga membantu peserta didik dalam mengingat informasi melalui aktivitas pengulangan dan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran (Tamelab & Japa, 2021). Secara khusus, penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sambil bermain sehingga mampu meningkatkan interaksi dan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok. Selain itu, penerapan model ini juga dilaporkan dapat meningkatkan kemampuan metakognitif peserta didik karena mereka didorong untuk mengingat, memahami, serta menghubungkan pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya (Lestari & Nurmalia, 2024).

Berdasarkan beberapa temuan tersebut, penggabungan media *English Vocabulary Card* dengan model *Make a Match* dipandang sebagai inovasi yang potensial untuk meningkatkan pemahaman kosakata peserta didik. Integrasi ini memungkinkan peserta didik tidak hanya melihat dan membaca kosakata, tetapi juga mengalami proses pembelajaran melalui aktivitas permainan edukatif yang interaktif. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media kartu dan model pembelajaran *Make a Match* efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar. Penelitian yang mengembangkan media kartu kosakata yang menonjolkan aspek visual berupa gambar dan teks untuk membantu peserta didik mengenali makna kata (Kholidah & Nadhifah, 2023; Halid & Zahra, 2021). Namun, media yang dikembangkan dalam penelitian tersebut belum mengintegrasikan unsur audio yang dapat mendukung pembelajaran pelafalan (*pronunciation*).

Penelitian mengenai penerapan model *Make a Match* yang dilakukan oleh serta lebih menitikberatkan pada efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan

keaktifan dan hasil belajar, tanpa disertai pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan multimodal (Topandra & Hamimah, 2020 ; Miyarti, 2020). Berdasarkan kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belum terdapat penelitian yang mengintegrasikan unsur visual, teks, dan audio dalam media kartu kosakata yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* dalam satu produk media pembelajaran. Selain itu, pengembangan media kartu kosakata yang secara khusus disesuaikan dengan konteks materi ruang rumah (*in the living room* dan *in the bedroom*) pada Kurikulum Merdeka kelas IV sekolah dasar juga masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media *English Vocabulary Card* berbasis model *Make a Match* yang mengintegrasikan unsur visual, teks, dan audio melalui QR Code serta dirancang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab permasalahan terkait proses pengembangan media, kualitas media yang dihasilkan, serta efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman kosakata peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *English Vocabulary Card* berbasis model *Make a Match* pada materi kosakata kata benda bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar, menguji kelayakan media yang dikembangkan melalui validasi ahli materi, ahli media, serta respon guru dan peserta didik, serta menguji efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris peserta didik. Dengan adanya media yang interaktif dan kegiatan pembelajaran berbasis *Make a Match*, diharapkan peserta didik dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan bermakna.

Lingkup penelitian ini berfokus pada pengembangan media *English Vocabulary Card* untuk materi kosakata benda (*in the living room* dan *in the bedroom*) sesuai buku ajar Bahasa Inggris kelas IV Kurikulum Merdeka. Media yang dikembangkan terdiri atas kartu soal "*Question Card*" yang berisi gambar dan pertanyaan serta kartu jawaban "*Answer Card*" yang memuat arti kata, ejaan, dan pelafalan yang dapat diakses melalui *QR Code*. Media ini dirancang menggunakan aplikasi Canva agar tampilannya lebih menarik dan sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Proses pengembangan mengacu pada model ADDIE yang mencakup fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji kelayakan media melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, serta respon guru dan peserta didik.

Novelty penelitian ini terletak pada penggabungan media kartu dengan model *Make a Match* secara komprehensif, dilengkapi dengan fitur audio melalui *QR Code*, brosur panduan, buku cerita, kotak *packaging* menarik serta penyusunan materi yang disesuaikan dengan konteks kehidupan peserta didik. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menonjolkan unsur visual, media ini mengintegrasikan visual, teks, audio, dan aktivitas bermain untuk memperkuat pemahaman peserta didik secara holistik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *English Vocabulary Card* berbasis model *Make a Match*, menguji kelayakan media, serta mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman kosakata kata benda Bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar dengan menghadirkan produk yang interaktif, atraktif, dan sesuai kebutuhan peserta didik. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih efektif di kelas serta menjadi rujukan bagi pengembangan media serupa di masa mendatang.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *English Vocabulary Card* berbasis model *Make a Match* yang layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata benda Bahasa Inggris peserta didik. Metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2023). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Pada tahap analisis (*analysis*) dilakukan kajian menyeluruh terhadap kebutuhan peserta didik dan guru, karakteristik materi, kurikulum, serta permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas IV. Selanjutnya, tahap perancangan (*design*) difokuskan pada penyusunan desain media, perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan *storyboard*, serta instrumen penelitian yang akan digunakan. Proses berlanjut pada tahap pengembangan (*development*), yaitu pembuatan media sesuai desain yang telah disusun yang meliputi desain kartu pertanyaan dan kartu jawaban, brosur panduan, buku cerita dan desain *packaging*, setelah itu, dilakukan penilaian oleh validator ahli materi dan media, diikuti revisi sesuai rekomendasi, serta pengujian skala kecil untuk melihat kelayakan produk.

Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan melalui uji coba skala besar penggunaan media dalam pembelajaran di kelas IV dengan menerapkan model *Make a Match* untuk melihat keterterapan media dalam situasi belajar yang sesungguhnya, pengisian angket respon guru dan peserta didik, *pretest* dan *posttest* untuk menilai kualitas dan efektivitas media. Setelah itu, tahap evaluasi (*evaluation*) dilaksanakan dengan melakukan kajian terhadap penilaian yang diperoleh. Pelaksanaan penelitian dilakukan di salah satu sekolah dasar negeri yang berada di Provinsi Jawa Tengah pada tahun ajaran 2025/2026 semester genap. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 118 peserta didik. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Sampel penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 21 orang. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas, yaitu media pembelajaran *English Vocabulary Card* berbasis model *Make a Match*, dan variabel terikat, yaitu pemahaman kosakata benda Bahasa Inggris peserta didik. Pemahaman kosakata dalam penelitian ini diukur melalui tiga indikator, yaitu kemampuan mengenali arti kata, menuliskan ejaan kata dengan benar, serta melafalkan kosakata secara tepat. Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen tes berupa soal *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari sejumlah soal yang disusun berdasarkan indikator tersebut.

Pada tahap pengujian efektivitas dalam penelitian Research and Development (R&D) ini digunakan desain one group *pretest*–*posttest* design. Dalam desain ini, peserta didik terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dalam memahami kosakata Bahasa Inggris. Selanjutnya peserta didik memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *English Vocabulary Card* berbasis model *Make a Match*. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan pemahaman kosakata setelah penggunaan media pembelajaran.

Instrumen yang dipakai dalam penelitian mencakup angket kebutuhan guru dan peserta didik, lembar validasi ahli materi dan ahli media, tes *pretest* dan *posttest*, angket respon guru dan peserta didik, serta dokumentasi untuk mendukung data lapangan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, wawancara, angket, dan dokumentasi yang selanjutnya dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi dan respon pengguna melalui teknik persentase kelayakan, sedangkan analisis kuantitatif untuk menguji efektivitas media melalui uji Normalitas, uji *Paired Sample T-Test*, serta uji *N-Gain* untuk melihat peningkatan pemahaman kosakata benda Bahasa Inggris. Analisis ini bertujuan memberikan gambaran menyeluruh mengenai kualitas media yang dikembangkan serta pengaruh penggunaannya terhadap peningkatan pemahaman kosakata benda Bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di sekolah dasar negeri di Provinsi Jawa Tengah yang mengembangkan produk media *English Vocabulary Card* di kelas IV. Temuan dalam penelitian dan pengembangan media ini dihasilkan melalui metode *R&D* dengan penerapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahap Analysis

Penelitian ini dimulai dengan tahap analisis, di mana peneliti menemukan masalah di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara serta data dokumentasi yang dikumpulkan, peneliti mengidentifikasi sejumlah permasalahan, diantaranya adalah: 1) Pemahaman kosakata Bahasa Inggris (pelafalan, ejaan dan arti kata) oleh peserta didik masih rendah. 2) Partisipasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran masih minim. 3) Media pembelajaran yang digunakan belum efektif dan kurang inovatif. Dari hasil analisis yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa rendahnya efektivitas pembelajaran di kelas IV disebabkan karena kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran serta rendahnya hasil belajar kosakata Bahasa Inggris. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, peneliti merancang dan mengembangkan media *English Vocabulary Card* guna meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar terhadap kosakata, khususnya kata benda (*noun*) dalam Bahasa Inggris.

Tahap Design

Tahap perencanaan merupakan proses merancang produk yang akan dikembangkan. Perancangan dilakukan secara rinci untuk setiap unit atau bagian produk. Dalam proses ini, peneliti merancang media *English Vocabulary Card* dengan mempertimbangkan seluruh komponen yang akan dimuat dalam media tersebut. Perencanaan media ini didapat dari permasalahan yang ditemukan dan analisis kebutuhan dari guru dan peserta didik.

Tahap perancangan difokuskan pada pengembangan media *English Vocabulary Card* yang dirancang secara visual dan fungsional guna membantu pemahaman kosakata peserta didik di tingkat sekolah dasar. Media ini dikembangkan dalam bentuk kartu pembelajaran berpasangan yang menampilkan ilustrasi konkret, warna cerah, serta ukuran yang ergonomis sehingga mudah digunakan oleh peserta didik. Setiap pasangan kartu terdiri atas kartu soal yang memuat gambar benda dan pertanyaan dalam Bahasa Indonesia, serta kartu jawaban yang berisi padanan dan ejaan kosakata Bahasa Inggris

lengkap dengan pelafalan dan tautan audio melalui *QR Code*. Kehadiran fitur audio ini menjadi keistimewaan utama media karena memungkinkan peserta didik mempelajari kosakata melalui pendekatan multimodal.

Sebagai pendukung, peneliti juga merancang brosur panduan yang berfungsi memberikan instruksi penggunaan media secara ringkas dan sistematis. Brosur ini memuat informasi mengenai langkah penggunaan, kunci jawaban, dan petunjuk teknis lain yang mempermudah guru maupun peserta didik mengoperasikan media sesuai model pembelajaran *Make a Match*. Selain itu, dikembangkan pula buku cerita berjudul "*Dita's Cozy Home*" yang berperan sebagai pengantar materi. Buku cerita ini memuat narasi sederhana dan ilustrasi berwarna yang relevan dengan kosakata di ruang tamu dan kamar tidur, sehingga menghadirkan konteks belajar yang lebih natural melalui pendekatan berbasis cerita. Keseluruhan komponen media dikemas dalam sebuah *packaging* berdesain cerah dan konsisten dengan identitas visual produk, sehingga tidak hanya melindungi isi media, tetapi juga memperkuat kesan profesional dan menarik bagi peserta didik.

Tahap Development

Rancangan media pembelajaran diwujudkan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Proses pelaksanaannya melibatkan ahli media dan ahli materi sebagai validator untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media, serta sebagai dasar dalam melakukan revisi apabila ditemukan kelemahan selama proses penilaian.

Adapun validator media dalam penelitian ini merupakan dosen pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memiliki latar belakang pendidikan di bidang pendidikan dasar dan berpengalaman dalam menganalisis serta mengevaluasi media pembelajaran di sekolah dasar yang bertugas untuk menilai kelayakan media *English Vocabulary Card* berbasis model *Make a Match* yang telah dikembangkan yang memberikan penilaian dari aspek tampilan fisik, penggunaan medianya, dan bahasa yang digunakan. Penilaian dari validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi dan menyempurnakan media yang dikembangkan sehingga layak dimanfaatkan sebagai alat untuk mengukur peningkatan pemahaman kata benda Bahasa Inggris siswa kelas IV SD.

Tabel 1. *Saran Validator Mengenai Media English Vocabulary Card*

Validator	Saran/Masukan
Validator Ahli Media	<ul style="list-style-type: none">• Perbaiki <i>cover</i> kotak <i>packaging</i> dengan mengganti tulisan latin dengan tulisan yang dapat dibaca jelas dan tambahkan nama dosen pembimbing.• Buku panduan bisa diganti dengan brosur panduan yang lebih ringkas dan dicetak menggunakan kertas <i>CTS</i> ukuran A5.• Kertas yang digunakan untuk cetak <i>packaging</i> diganti menggunakan kertas yang lebih tebal seperti kertas <i>glossy photo paper 230 gsm</i>.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media yang memberikan saran agar memperbaiki *cover* kotak *packaging* dengan mengganti tulisan latin dengan tulisan yang dapat dibaca jelas, buku panduan diganti dengan brosur panduan yang lebih ringkas dan dicetak menggunakan kertas *CTS BB 150 gsm* ukuran A5 dan kertas yang digunakan untuk mencetak *packaging* diganti menggunakan kertas yang lebih tebal yaitu kertas *glossy photo paper 230 gsm*. Validator ahli media menegaskan bahwa untuk "*Question Card*" dan "*Answer card*" sudah layak digunakan, begitu juga dengan buku cerita yang sudah sesuai

dengan materi yang dijadikan penelitian. Berikut adalah tabel hasil revisi yang dilakukan sesuai saran dan masukan dari validator ahli media:

Tabel 2. Revisi Produk Media English Vocabulary Card

Sebelum Revisi	Catatan Revisi	Setelah Revisi
	<p>Saran: Perbaiki cover kotak <i>packaging</i> dengan mengganti tulisan latin dengan tulisan yang dapat dibaca jelas dan tambahkan nama dosen pembimbing.</p> <p>Perbaikan: Tulisan dengan font <i>"The Something Script"</i> diganti menjadi font <i>"Alegreya"</i>, agar bisa terbaca jelas dan penambahan nama dosen pembimbing dibagian kiri pojok bawah pada <i>cover</i> depan.</p>	
	<p>Saran: Buku panduan bisa diganti dengan brosur panduan yang lebih ringkas dan dicetak menggunakan kertas <i>CTS BB 150 gsm</i> ukuran A5.</p> <p>Perbaikan: Perubahan buku panduan yang awalnya ada 8 halaman yang berisi cover, prakata pembuka, daftar isi, petunjuk penggunaan, kunci jawaban, profil penulis, prakata penutup yang dicetak pada setiap halaman berukuran A5 dengan kertas <i>Ivory BB 230 gsm</i> pada bagian cover depan & belakang dan isinya memakai kertas <i>CTS BB 150 gsm</i> diubah menjadi brosur panduan dengan ukuran A5 pada kertas <i>CTS BB 150</i> yang dibagi menjadi 4 bagian agar bisa dilipat dan dan lebih fleksibel untuk dimasukkan pada <i>packaging</i>.</p>	
	<p>Saran: Kertas yang digunakan untuk cetak <i>packaging</i> diganti menggunakan kertas yang lebih tebal seperti kertas <i>glossy photo paper 230 gsm</i>.</p> <p>Perbaikan: Kertas yang digunakan untuk mencetak <i>packaging</i> awalnya kertas <i>Ivory BB 230 gsm</i> lalu diganti dengan kertas <i>glossy photo paper 230 gsm</i> agar lebih awet dan tahan lama.</p>	
	<p>Saran: Buku panduan diubah menjadi brosur panduan agar lebih praktis.</p> <p>Perbaikan: Secara keseluruhan sudah direvisi menurut saran validator media, buku panduan sudah diubah menjadi brosur panduan.</p>	

Tabel 2 menyajikan hasil perbaikan produk *English Vocabulary Card* yang mengacu pada evaluasi dan saran dari validator yang meliputi, mengganti font *"The Something Script"* menjadi font *"Alegreya"* pada aplikasi canva, penambahan nama dosen pembimbing, mengganti buku panduan menjadi brosur panduan agar lebih ringkas dan mengganti kertas yang digunakan untuk mencetak *packaging* dari kertas *Ivory BB 230 gsm* menjadi kertas *glossy photo paper 230 gsm*. Berikut adalah tabel penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media yang ditujukan pada beberapa aspek yaitu:

Tabel 3. Hasil Penilaian Validator Media (Dimodifikasi dari Santikasari, 2023)

Aspek	Indikator	Nilai
Tampilan Fisik	Ukuran media sangat <i>fleksibel</i>	3
	Ukuran <i>font</i> mudah dibaca	3
	Warna pada media menarik	3
	Gambar terlihat jelas	3
	Gambar sesuai dengan karakteristik peserta didik	3
	<i>QR Code</i> menambah pengetahuan (pelafalan melalui scan audio)	3
	Bentuk <i>font</i> mudah dibaca	3
	Ukuran gambar dan teks seimbang	3
	Penempatan tulisan dan gambar seimbang	2
Penggunaan Media <i>English Vocabulary Card</i>	Media efektif untuk meningkatkan pemahaman kata benda	3
	Materi mudah diterima dan dimengerti	2
	Media mudah digunakan	2
	Brosur panduan memudahkan penggunaannya	3
	Buku cerita sebagai konten materi	3
	<i>Packaging</i> menambah daya tarik	2
	Media dapat digunakan kapan saja	3
	Media meningkatkan keaktifan peserta didik	2
	Media menarik minat peserta didik	3
	Media efektif pada pembelajaran Bahasa Inggris khususnya materi kata benda	3
Bahasa	Bahasa dan kalimat mengikuti aturan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris	3
	Bahasa yang diterapkan mudah dimengerti	2
	Penulisan kata benda Bahasa Inggris sesuai ejaan	3
Skor yang didapat		60
Skor Maksimal		66
Rata-rata Persentase		90,9%
Kriteria		Sangat Layak
Kategori		Layak diuji coba setelah revisi

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media *English Vocabulary Card* memperoleh skor kelayakan sebesar 90,9% dengan kategori sangat layak dan dinyatakan dapat diuji cobakan setelah revisi. Saran yang diberikan validator menjadi acuan dalam memperbaiki produk agar lebih optimal dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Berikut adalah tabel saran/masukan yang dilakukan oleh validator ahli materi yang merupakan dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memiliki latar belakang pendidikan serta pengalaman mengampu mata kuliah yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar yang ditunjukkan pada beberapa aspek yaitu:

Tabel 4. Saran Validator Mengenai Materi pada Media

Validator	Saran/Masukan
Validator Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Pada saat tahap implementasi instruksikan kepada peserta didik saat mengscan audio <i>pronunciation</i> agar diarahkan kecepatan 0,5x. • Pada saat implementasi agar ditambah aktivitas mencari kata benda pada lembar LKPD yang didapat dari media buku ceritanya pada aspek <i>Joyful Learning</i> dengan indikator "AHHA! Momen".

Dari tabel 4, saran dan masukan yang diberikan yaitu pada saat tahap implementasi instruksikan kepada peserta didik saat mengscan audio *pronunciation* agar diarahkan kecepatan 0,5x. Pada saat implementasi agar ditambah aktivitas mencari kata benda pada lembar LKPD yang didapat dari media buku ceritanya pada aspek *Joyful Learning* dengan indikator "AHHA! Momen" agar peserta didik memiliki penalaran kritis bahwa "Oh jadi begini ya!". Saran ini guna mendukung media *English Vocabulary Card* yang sudah

dikembangkan agar lebih sempurna. Berikut adalah tabel penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi yang ditujukan pada beberapa aspek berikut:

Tabel 5. Hasil Penilaian Validator Materi (Dimodifikasi dari Lailusmi, 2022)

Aspek	Indikator	Nilai
Kelayakan	Materi sesuai capaian pembelajaran	3
Isi Materi	Materi sesuai tujuan pembelajaran	3
	Materi sesuai kurikulum yang diajarkan	3
	Materi disajikan secara ringkas	2
	Materi disajikan secara luas dan mendalam	2
	Materi sesuai permasalahan yang diteliti (ejaan, arti kata dan pelafalan)	3
Penyajian Materi	Materi tersusun rapi	3
	Materi sesuai media yang dikembangkan	3
	Materi membantu memperluas pemahaman kata benda	3
	Media membantu pembelajaran bagi guru	2
	Media mendukung penggunaan model <i>Make a Match</i>	2
	Media mendukung keaktifan peserta didik	3
Kebahasaan	Kata/kalimat mudah dipahami	3
	Penulisan sesuai ejaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris	2
	Bahasa pada kata/kalimat efektif	3
	Bahasa yang digunakan sesuai perkembangan peserta didik.	2
Skor yang didapat		42
Skor Maksimal		48
Rata-rata Persentase		87,5%
Kriteria		Sangat Layak
Kategori		Layak diuji coba setelah revisi

Berdasarkan tabel 5, penilaian validator ahli materi menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran *English Vocabulary Card* memperoleh skor sebesar 87,5% dan masuk pada kriteria sangat layak dengan kategori layak di uji coba setelah revisi. Selanjutnya, produk di uji coba dalam skala kecil. Uji coba dilaksanakan di kelas IV dengan melibatkan 6 peserta didik sebagai sampel yang diambil sebanyak 30% dari total populasi. Pemilihan sampel mempertimbangkan variasi kemampuan berdasarkan peringkat hasil belajar di kelas. Sampel terdiri atas 3 peserta didik dari 3 besar teratas dan 3 peserta didik dari 3 besar terakhir. Berikut hasil uji coba skala kecil pada uji normalitas skala kecil.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Skala Kecil

	Banyak Peserta Didik	Batas Signifikansi	Shapiro-Wilk Nilai Signifikansi	Kriteria
<i>Pretest</i>	6	> 0,05	0,960	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i>	6	> 0,05	0,960	Berdistribusi Normal

Tabel 6, dijelaskan bahwa nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* adalah 0,960 dan 0,960 yang mana hal tersebut berarti bahwa batas signifikansi melebihi 0,05 maka dikatakan data berdistribusi normal. Berikut data hasil uji *Paired Sample T-Test* pada uji skala kecil yang sudah disajikan dalam tabel.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample T-Test Skala Kecil

	N	Mean	Paired Differences Sig. (2-tailed)	Keputusan
<i>Pretest - Posttest</i>	6	-28,00000	<0,001	H ₀ Ditolak

Dari tabel 7, dijelaskan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) <0,001 dan batas nilai signifikansi <0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima yang menunjukkan bahwa terjadi perbedaan secara signifikan setelah penggunaan media pada skala kecil dengan

perbedaan rata-rata sebesar 28%. Berikut data hasil uji *N-Gain* yang sudah disajikan dalam tabel.

Tabel 8. Hasil Uji *N-Gain* Skala Kecil

	N	Mean	Std. Deviation	Kriteria
NGain_Score	6	0,5890	0,07843	Sedang
NGain_Persen	6	58,8986	7,84303	Sedang
Valid N (listwise)	6			

Analisis dari tabel 8, rata-rata *N-Gain Score* yaitu 0,5890 masuk dalam kategori sedang yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil dari *pretest* ke *posttest* setelah penggunaan media *English Vocabulary Card* pada uji coba skala kecil. Artinya produk yang sudah dikembangkan dapat di uji coba pada skala besar tanpa adanya revisi kembali.

Tahap Implementation

Tahap implementasi adalah proses pengembangan produk untuk kegiatan pembelajaran dan meninjau kembali tujuan pengembangannya. Pada tahap ini, dilakukan pengujian di lapangan dalam skala besar untuk menguji produk yang telah disetujui oleh para ahli dan disesuaikan berdasarkan saran yang telah diberikan. Selanjutnya, produk tersebut diuji secara langsung dalam skala besar dan diimplementasikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel 9. Hasil Data Angket Respon Peserta Didik & Guru

Hasil Data	% Rata-rata	Kriteria
Angket respon peserta didik	91,2%	Sangat Layak
Angket respon guru	95,4%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik menunjukkan bahwa tingkat kelayakan dalam menggunakan media *English Vocabulary Card* untuk meningkatkan pemahaman kata benda di kelas IV memperoleh rata-rata skor sebesar 91,2% dengan kategori sangat layak. Sedangkan angket respon guru mendapatkan skor sebesar 95,4% dengan kategori sangat layak. Analisis kemampuan awal peserta didik dilaksanakan sebelum menggunakan media dengan mengerjakan *pretest* yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Analisis tingkat pemahaman kata benda peserta didik dilaksanakan setelah menggunakan media *English Vocabulary Card* dengan mengerjakan *posttest* sebanyak 25 soal pilihan ganda. Berikut tabel yang menunjukkan hasil belajar terkait peningkatan pemahaman kata benda Bahasa Inggris kelas IV.

Tabel 10. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Bahasa Inggris Kelas IV

No.	Nama	KKTP	Nilai		
			Pretest	Posttest	LKPD
1	A	70	56	76	81,25
2	AS	70	64	88	87,5
3	APN	70	52	80	87,5
4	ASA	70	64	92	100
5	AA	70	48	80	93,75
6	GPB	70	80	100	93,75
7	HL	70	44	72	81,25
8	HK	70	64	96	100
9	JAM	70	52	80	93,75
10	JA	70	84	100	100
11	KAL	70	72	84	93,75
12	MF	70	68	92	100
13	FA	70	68	88	81,25

No.	Nama	KKTP	Nilai		
			Pretest	Posttest	LKPD
14	NS	70	72	96	100
15	NIS	70	68	92	87,5
16	NP	70	76	96	100
17	R	70	56	88	93,75
18	SK	70	60	76	87,5
19	SNH	70	60	84	93,75
20	YAA	70	76	100	100
21	ZIN	70	60	84	93,75
Jumlah Nilai			1344	1844	1950
%Rata-Rata			64%	87,8%	92,8%
Selisih %Rata-rata			23,8%		

Berdasarkan hasil pengerjaan *pretest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 64% dengan nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 44, hasil pengerjaan *posttest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,8% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 72. Dengan demikian, dari 21 peserta didik, terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 23,8% dari pengerjaan *pretest* ke *posttest* dan memenuhi KKTP dengan kriteria tuntas. Hasil LKPD juga menunjukkan persentase rata-rata sebesar 92,8% yang artinya peserta didik paham untuk menemukan kata benda pada buku cerita *Dita's Cozy Home* berbahasa Inggris yang disajikan. Berikut hasil uji normalitas skala besar dari data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas Skala Besar

	Banyak Peserta Didik	Batas Signifikansi	Shapiro-Wilk	Kriteria
			Nilai Signifikansi	
<i>Pretest</i>	21	> 0,05	0,981	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i>	21	> 0,05	0,314	Berdistribusi Normal

Tabel 11 tersebut dijelaskan bahwa nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* adalah 0,981 dan 0,314 yang mana hal tersebut berarti bahwa batas signifikansi melebihi 0,05 maka dikatakan data berdistribusi normal. Berikut data hasil uji *Paired Sample T-Test* skala besar yang disajikan dalam tabel.

Tabel 12. Hasil Uji Paired Sample T-Test Skala Besar

	N	Mean	Paired Differences	Keputusan
			Sig. (2-tailed)	
<i>Pretest - Posttest</i>	21	-23,80952	<0,001	H ₀ Ditolak

Berdasarkan tabel 12, dijelaskan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) <0,001 dan batas nilai signifikansi <0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima yang menunjukkan bahwa terjadi perbedaan secara signifikan setelah penggunaan media dengan perbedaan rata-rata sebesar 23,8%. Berikut data hasil uji *N-Gain* skala besar yang sudah disajikan dalam tabel.

Tabel 13. Hasil Uji N-Gain Skala Besar

	N	Mean	Std. Deviation	Kriteria
<i>NGain_Score</i>	21	0,6972	0,18504	Sedang
<i>NGain_Persen</i>	21	69,7202	18,50431	Sedang
<i>Valid N (listwise)</i>	21			

Analisis dari tabel 13, rata-rata *N-Gain Score* yaitu 0,6972 masuk dalam kategori sedang yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil dari *pretest* ke *posttest* setelah penggunaan media *English Vocabulary Card*.

Tahap Evaluation

Tahap penilaian digunakan untuk menentukan seberapa jauh sasaran pembelajaran telah berhasil dicapai melalui media yang telah dibuat. Evaluasi ini dilakukan guna

meningkatkan mutu *English Vocabulary Card* dan menyempurnakannya berdasarkan masukan dari ahli media dan materi, serta hasil pengujian pada peserta didik. Langkah ini diambil agar media tersebut benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada materi kata benda dalam Bahasa Inggris. Hasil kelayakan media diperoleh dari hasil skor penilaian dari validator ahli media dan materi, angket respon guru dan peserta didik, dan hasil belajar peserta didik untuk skor penilaian efektivitas media pembelajaran.

Secara keseluruhan, tahap evaluasi membuktikan bahwa media *English Vocabulary Card* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata benda Bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar. Peningkatan hasil belajar yang signifikan, berdistribusi normal, serta temuan statistik yang mendukung efektivitas media, dipadukan dengan respon positif dari peserta didik dan guru, menunjukkan bahwa media ini dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran kosakata yang inovatif.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *English Vocabulary Card* berbasis model *Make a Match* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman kosakata benda Bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* yang signifikan, baik pada uji coba skala kecil maupun skala besar. Nilai *pretest* yang masih berada di bawah KKTP mengindikasikan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam memahami kosakata Bahasa Inggris meliputi aspek pelafalan, ejaan, dan arti kata masih rendah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu mendukung peserta didik dalam mendalami kosakata secara nyata dan kontekstual melalui aktivitas belajar yang melibatkan keaktifan peserta didik, sebagaimana ditegaskan bahwa pengembangan media *English Vocabulary Card* yang menekankan pentingnya visualisasi dan aktivitas mencocokkan dalam pembelajaran bahasa Inggris sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil, pengujian normalitas data dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50, yakni sebanyak 6 peserta didik.

Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,960 dan *posttest* sebesar 0,960. Nilai tersebut lebih besar dari batas signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi prasyarat untuk dilakukan uji statistik parametrik. Selanjutnya, hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa media *English Vocabulary Card* berbasis model *Make a Match* tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata benda Bahasa Inggris ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa media *English Vocabulary Card* berbasis model *Make a Match* efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata benda Bahasa Inggris diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman kosakata benda Bahasa Inggris peserta didik.

Besarnya peningkatan pemahaman kata benda Bahasa Inggris juga diperkuat melalui hasil uji *N-Gain* pada uji skala kecil sebesar 0,5890 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan peserta didik dari *pretest* ke *posttest* berada pada tingkat efektivitas sedang, sesuai dengan nilai *N-Gain* yang berada pada kategori $0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$ dengan kriteria sedang (Sukarelawa et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa media *English Vocabulary Card* cukup efektif dalam membantu peserta didik memahami kosakata benda Bahasa

Inggris secara bertahap. Hasil ini mendukung penelitian pengembangan media pembelajaran *English Vocabulary Card* sudah dapat di uji coba pada skala besar tanpa adanya revisi kembali.

Berdasarkan hasil uji coba skala besar, pengujian normalitas data dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50, yaitu sebanyak 21 peserta didik. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,981 dan *posttest* sebesar 0,314. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (Sugiyono, 2023), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi prasyarat untuk dilakukan uji statistik parametrik. Selanjutnya, hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa media *English Vocabulary Card* berbasis model *Make a Match* tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata benda Bahasa Inggris ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan media *English Vocabulary Card* berbasis model *Make a Match* efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata benda Bahasa Inggris diterima.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *English Vocabulary Card* berbasis model *Make a Match* efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata benda Bahasa Inggris peserta didik. Hal ini dimungkinkan karena media yang digunakan menyajikan kosakata dalam bentuk visual konkret melalui kartu bergambar, serta melibatkan aktivitas mencocokkan kartu secara kooperatif sehingga peserta didik dapat mempelajari kosakata melalui proses pengulangan, interaksi dengan teman, dan pengalaman belajar yang lebih aktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran yang menyatakan bahwa perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan keberhasilan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Kholidah & Nadhifah, 2023).

Besarnya peningkatan pemahaman kosakata benda Bahasa Inggris juga diperkuat oleh hasil uji N-Gain pada uji skala besar sebesar 0,6972 yang berada pada kategori sedang. Meskipun peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest* cukup besar, nilai tersebut belum mencapai kategori tinggi. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti durasi penggunaan media yang masih terbatas dalam beberapa kali pertemuan, cakupan materi yang hanya mencakup dua tema pembelajaran, serta peserta didik yang belum sepenuhnya terbiasa dengan model pembelajaran *Make a Match*. Kondisi tersebut memungkinkan peningkatan hasil belajar terjadi secara bertahap sehingga tingkat efektivitas yang diperoleh berada pada kategori sedang. Nilai tersebut berada pada rentang $0,30 \leq \text{N-Gain} < 0,70$ dengan kriteria sedang (Sukarelawa et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa media *English Vocabulary Card* cukup efektif dalam membantu peserta didik memahami kosakata benda Bahasa Inggris secara bertahap. Hasil ini selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang menunjukkan bahwa media mampu memberikan dampak positif yang bermakna terhadap pemahaman peserta didik, meskipun masih memiliki ruang untuk pengembangan lebih lanjut (Simarmata et al., 2024).

Selain efektivitas hasil pemahaman kosakata benda Bahasa Inggris, kelayakan media juga ditunjukkan melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase pada kategori 81% - 100% dengan skor sebesar 90,9% dengan kriteria sangat layak. Persentase ini menunjukkan bahwa aspek tampilan fisik, penggunaan media, dan kebahasaan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Lailusmi, 2022). Media dinilai memiliki kejelasan visual, keterbacaan yang baik, keseimbangan antara gambar

dan teks, serta kemudahan penggunaan, sehingga mampu menunjang proses pembelajaran kosakata benda Bahasa Inggris secara optimal.

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase pada kategori 81% - 100% dengan skor sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak. Nilai ini menunjukkan bahwa aspek kelayakan isi materi, penyajian materi, dan kebahasaan sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kurikulum yang digunakan (Santikasari, 2023). Meskipun terdapat beberapa indikator yang memperoleh skor sedang, khususnya pada indikator keluasaan materi, hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan cakupan materi yang masih difokuskan pada kosakata benda di ruang tamu dan kamar tidur. Namun demikian, materi yang disajikan telah relevan dan mendukung peningkatan pemahaman kosakata peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan media *English Vocabulary Card* juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Persentase respon peserta didik dan guru yang memperoleh persentase pada kategori 81% - 100% dengan skor sebesar 91,2% dan 95,4% yang keduanya berada pada kategori sangat layak dari aspek tampilan media, materi, penggunaan media, motivasi, dan manfaat media. Hal ini mengindikasikan bahwa media dinilai atraktif, menyenangkan, dan membantu proses pembelajaran. Tingginya respon tersebut mengindikasikan bahwa penerapan sistem permainan melalui model *Make a Match*, penggunaan kartu visual dengan dukungan audio pelafalan melalui *QR Code* serta buku cerita mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan partisipasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

Selain peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, keunggulan media *English Vocabulary Card* juga tercermin dari keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Media ini dirancang dengan sistem permainan melalui model *Make a Match*, di mana peserta didik ditantang untuk memasangkan kartu dalam batas waktu yang telah ditentukan. Apabila peserta didik tidak berhasil menemukan pasangan kartu sesuai waktu yang ditetapkan, mereka akan menerima konsekuensi pembelajaran berupa hukuman ringan yang bersifat edukatif. Mekanisme ini secara tidak langsung menumbuhkan jiwa kompetitif, meningkatkan fokus, serta mendorong peserta didik untuk berpikir cepat dan tepat. Selain itu, pada saat pengerjaan LKPD berbasis buku cerita "*Dita's Cozy Home*", peserta didik mampu mengidentifikasi kosakata benda secara mandiri sesuai dengan konteks cerita. Sebagian besar peserta didik menilai bahwa *English Vocabulary Card* mudah digunakan, menarik secara visual, dan membantu mereka mengingat kosakata dengan lebih cepat.

Gambar yang jelas, warna cerah, tata letak rapi, tambahan kode QR berisi audio pelafalan, terdapat buku cerita, brosur panduan, serta *packaging* menarik membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini juga membantu peserta didik memahami kosakata yang sebelumnya dianggap sulit karena tersaji dalam bentuk visual konkret dan pelafalan yang tepat. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media yang digunakan tidak semata-mata meningkatkan pemahaman kosakata secara teoritis, tetapi juga mendukung penerapan kosakata dalam kegiatan membaca yang kontekstual. Dengan demikian, media *English Vocabulary Card* memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran yang bermakna, menantang, dan mampu memotivasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah bahwa penggabungan teks, visual, dan audio dapat meningkatkan kualitas pemrosesan informasi (Kholidah & Nadhifah, 2023).

Temuan penelitian ini juga selaras dengan konsep perkembangan kognitif menurut Jean Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media visual untuk membantu memahami konsep secara lebih nyata. Sejalan dengan penelitian Qomariyah et al. (2025), penggunaan media visual dapat membantu peserta didik memahami kosakata melalui representasi gambar yang jelas. Kartu kosakata yang dilengkapi gambar nyata membantu peserta didik menghubungkan kata Bahasa Inggris dengan benda yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari (Halid & Zahra, 2021).

Namun demikian, penelitian ini tidak hanya menggunakan media visual, tetapi juga mengintegrasikan model pembelajaran *Make a Match* yang melibatkan aktivitas mencocokkan kartu secara kooperatif. Kombinasi antara visualisasi gambar dan aktivitas permainan edukatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui interaksi, pengulangan kosakata, dan kerja sama dengan teman. Hal ini menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan pemahaman kosakata peserta didik. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Rakasiwi et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media berbasis visual dapat membantu peserta didik memahami konsep bahasa yang abstrak melalui visualisasi yang lebih jelas, namun penelitian ini menambahkan unsur aktivitas kooperatif berbasis permainan sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Dari sisi motivasi belajar, peserta didik sangat antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik lebih aktif dalam mencocokkan kartu, cepat merespons instruksi, dan tidak mudah bosan (Prihatiningsih & Setyanigtyas, 2018). Model *Make a Match* yang diterapkan mendorong interaksi dan kerja sama peserta didik, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan (Sucahyo, 2022). Hal ini mendukung pendapat Fadilah et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan aktivitas permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik karena selaras dengan gaya belajar generasi digital.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji statistik, validasi ahli, dan respon pengguna, media *English Vocabulary Card* berbasis model *Make a Match* dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media *English Vocabulary Card* berbasis model *Make a Match* yang dikembangkan melalui pendekatan *Research and Development* dengan model ADDIE dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata benda Bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar. Media ini mampu membantu peserta didik memahami kosakata secara lebih bermakna melalui penggabungan unsur visual, teks, dan audio pelafalan, sehingga selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Penerapan model *Make a Match* juga mendorong keaktifan, kerja sama, dan motivasi belajar melalui aktivitas permainan yang menantang dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran multimodal dengan model pembelajaran kooperatif dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar. Validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan, kebahasaan,

penggunaan, dan kesesuaian materi dengan kurikulum, sementara respon guru dan peserta didik mengindikasikan penerimaan yang sangat positif terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan multimodal mampu meningkatkan kualitas pemrosesan informasi dan pemahaman kosakata peserta didik.

Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran kosakata benda yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa guru dapat memanfaatkan media kartu kosakata yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman kosakata peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, bagi pengembang media pembelajaran, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya mengintegrasikan unsur visual, aktivitas permainan edukatif, dan pendekatan kooperatif agar media lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan dalam penyajian materi yang masih terfokus pada kosakata benda di ruang tamu dan di kamar tidur sehingga cakupan materi belum terlalu luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas materi kosakata, mengintegrasikan konteks yang lebih beragam, serta menguji efektivitas media pada jenjang kelas dan kondisi pembelajaran yang berbeda agar diperoleh generalisasi hasil yang lebih luas dan komprehensif.

Daftar Pustaka

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Halid, A., & Zahra, V. F. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media English Vocabulary Card. *Jurnal Auladuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 1–21. <https://doi.org/10.36835/au.v3i2.577>
- Heginta, Y., Tarigan, B., Hendra Cipta, N., Rokmanah, S., Fkip, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 829–842. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032>
- Ibrahim, N. W., Manoarfa, M., Ismail, M. F., & Irawan, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Literasi Digital*, 5(2), 134–144. <https://doi.org/10.54065/jld.5.2.2025.668>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Kahar, I. K., Pali, A., & Henakin, S. T. (2024). Peningkatan Hasil Belajar English Vocabulary Card Melalui Pemanfaatan Media Flash Card Pada Peserta Didik Kelas IV SDI Woloara. *JCI: Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(3), 223–230.
- Kholidah, D. R., & Nadhifah, A. (2023). Pengembangan Media English Vocabulary Card Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris di MI Ta'limul Huda Bugoharjo Lamongan. *IBTIDA'*, 8(2), 223–230. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i2.227>

- Kurniawati, K., Rizki, D., Yulisda, D., Hanif, H., Fariadi, D., Marina, M., Kamila, R., & Rahmah, C. A. (2025). Strategi Efektif Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa SMA Di Lhokseumawe Dan Aceh Utara. *Jurnal Solusi Masyarakat (JSM)*, 3(1), 43–49. <https://doi.org/10.29103/jsm.v2i2.18868>
- Lailusmi, H. (2022). *Pengembangan Media FlashCard Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas V Min 5 Kota Banda Aceh*. Universitas Islam Ar-Raniry. <http://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/24130>
- Lestari, A. C., & Nurmalia, L. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Kata Tanya melalui Model Pembelajaran Make A Match di Kelas 2A MIS Al-Hidayah. *Jurnal UMJ*, (2024), 222–228.
- Miyarti. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal DIKDAS BANTARA*, 3(2), 225–237. <https://doi.org/10.32585/dikdasbantara.v3i2.866>
- Panjaitan, S. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas IIA SDN 78 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 252–266. <https://doi.org/10.33578/>
- Prasetyo, T. K., Setyosari, P., & Sihkabuden. (2017). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4(1), 37–46. <https://doi.org/10.17977/um031v4i12017p037>
- Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture dan Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1), 1–14. <http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.1441>
- Qomariyah, N., Qoyyimah, N., & Utaminingsih, N. (2025). Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Dengan Metode Pembelajaran Make a Match. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 02(01), 23–29. <https://doi.org/10.57255/eduspirit.v1i1.17>
- Rakasiwi, R., Br. Tampubolon, M., Asi Erwindo Siahaan, R., Mery Rosmida Silalahi, M., Fitri Hasibuan, L., Pebrina Sinaga, D., Husnah Harahap, N., & Huda Firdaus, M. (2023). Peningkatan Vocabulary Siswa/Siswi Untuk Mengetahui Nama-Nama Benda Di Lingkungan Sekolah Dengan Menggunakan Flash Card Di Sdn 104211, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(3), 7–10. <https://doi.org/10.52622/mejuajujabdimas.v2i3.73>
- Santikasari, L. (2023). Pengembangan Media Literasi Baca Tulis Berbantuan Wordwall Untuk Siswa Sekolah Dasar. In *Universitas Pendidikan Indonesia*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Saputra, A., Padua, A. M., Saliyati, N. M., & Awalia, W. (2026). Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring melalui pemanfaatan Media Cerita Bergambar pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Dieksis ID*, 6(1), 21–30. <https://doi.org/10.54065/dieksis.6.1.2026.1110>
- Sari, I. N., Haidar, K., & Ellyawati, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Muara Bengkel. *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial Dan Ekonomi*, 5(1), 21–34. <https://doi.org/10.30872/prospek.v5i1.2416>

- Simarmata, R. K., Purba, N. A., & Purba, J. R. T. (2024). Pengembangan Media English Vocabulary Card di UPTD SD Negeri 017107 Kisaran Naga. *SAMBARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 8–16.
<https://doi.org/10.58540/sambarapkm.v1i3.404>
- Sucahyo, M. (2022). Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 382–390. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65659>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto, Ed.; Edisi ketiga). Alfabeta, cv.
- Suhana, R. A., Mulyadi, S., & Rahman, T. (2024). Pemanfaatan Media Kartu Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Journal on Education*, 07(01), 4447–4452. <https://jonedu.org/index.php/joe>
- Sukarelawa, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest* (Cetakan pertama). Suryacahya.
- Sukma, L. R. G., Prayitno, S., Baidowi, & Amrullah. (2022). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 13 Mataram. *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 10(2), 198–216. <https://doi.org/10.36088/palapa.v10i2.1897>
- Tamelab, H., & Japa, Ig. N. (2021). Dampak Model Pembelajaran Make a Match Bermediakan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di SD. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 478–482.
<https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.12340>
- Topandra, M., & Hamimah. (2020). Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256–1268. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.592>
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 104–109.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.607>
- Wangge, Y. S., & Leyn, M. H. B. (2024). Penggunaan Flash Cards Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris di SDI Ende 15. *Jurnal INOPEDIA (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 2(3), 778–785.
- Yana, N. E., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS). *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 534–541.
<https://doi.org/10.29210/1202424519>