

## ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN “WORDING” PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Alisha Putri Najla<sup>1</sup>, Otib Satibi Hidayat<sup>2</sup>, Uswatun Hasanah<sup>3</sup>

Universitas Negeri Jakarta<sup>1,2,3</sup>

pos-el: [alishaputrinajla\\_1107620174@mhs.unj.ac.id](mailto:alishaputrinajla_1107620174@mhs.unj.ac.id)<sup>1</sup>, [otibsatibi@unj.ac.id](mailto:otibsatibi@unj.ac.id)<sup>2</sup>, [uswatunhasanah@unj.ac.id](mailto:uswatunhasanah@unj.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang hendak dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE dengan metode pengumpulan data kuesioner dengan skala likert untuk siswa dan kuesioner terbuka untuk guru. Responden sejumlah 52 siswa kelas IV dan 4 guru Bahasa Inggris SDIT Pelita Alam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sudah digunakan oleh guru masih belum mampu membantu siswa dalam mengingat dan melafalkan kosakata Bahasa Inggris. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDIT Pelita Alam masih perlu dikembangkan.

**Kata kunci :** *Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Bahasa Inggris*

### ABSTRACT

*This study aims to determine the needs of students and teachers for learning media to be developed. This research is a Research and development design using ADDIE model with data collection method of questionnaire with Likert scale for students and open questionnaire for teachers. Respondents were 52 fourth grade students and 4 English teachers of SDIT Pelita Alam. The results showed that the use of learning media that had been used by teachers was still unable to help students remember and pronounce English vocabulary. Therefore, the learning media used by teachers in learning English at SDIT Pelita Alam still needs to be developed.*

**Keywords:** *Needs Analysis, Learning Media, English*

### 1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting bagi manusia. Dengan mempelajari serta menguasai bahasa, seseorang dapat mudah berbicara dengan orang lain menggunakan bahasa yang mereka miliki. Bahasa mempermudah seseorang untuk bersosialisasi dalam lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu bahasa merupakan kebutuhan yang paling mendasar yang harus dikuasai oleh manusia. Selain fungsinya sebagai alat komunikasi, bahasa juga meningkatkan kemampuan berfikir manusia. Dalam mempelajari suatu bahasa, terdapat berbagai tahapan yang harus seseorang lalui untuk fasih dan lancar dalam memahami dan menguasai bahasa. Penguasaan sebuah bahasa oleh seorang anak bermula dari

perolehan bahasa pertama atau yang kita kenal dengan bahasa Ibu (Syaprizal 2019).

Pemerolehan bahasa merupakan proses yang berlangsung dalam otak anak-anak ketika mereka memperoleh bahasa pertamanya. Tahapan awal dalam pemerolehan bahasa ialah bahasa pertama yang individu lalui sedari ia lahir hingga berumur 5-6 tahun. Di akhir tahapan awal pemerolehan bahasa pertama anak yakni tahap penggabungan kata, mereka sudah dapat menggunakan tiga kata atau lebih (Suardi et al. 2019). Setelah individu menguasai pemerolehan bahasa pertamanya, barulah mereka dapat memulai untuk memperoleh bahasa kedua atau bilingualisme (Syaprizal 2019). Bahasa kedua biasanya merupakan bahasa asing dan resmi dari suatu negara tertentu, salah

satunya adalah Bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional. Pada tahapan pemerolehan bahasa kedua, terdapat kembali beberapa tahapan di dalamnya.

Tahapan awal pada pemerolehan bahasa kedua disebut tahap pre-produksi atau tahap diam, dimana individu tidak banyak berbicara karena hanya memiliki kosakata reseptif hingga 500 kata. Terdapat pula tahap kedua (produksi awal), tahap ketiga (awal berbicara), lalu tahap keempat (fasih menengah). Pada tahap keempat ini, individu sudah memiliki lebih dari 6000 kosakata serta dapat menggunakan kalimat dengan struktur yang lebih kompleks. Kemudian di akhir tahapan ini nantinya individu memasuki tahap yang disebut mahir, yakni proses pembelajaran yang dicapai antara lima sampai 10 tahun mempelajari bahasa kedua (Pallawagau 2022).

Kosakata menjadi suatu hal yang penting untuk dikuasai dalam pemerolehan bahasa. Kosakata-kosakata yang akan individu pelajari dan kuasai inilah yang disebut sebagai perbendaharaan kata. Dengan terus meningkatnya jumlah kosakata yang individu ketahui, maka dapat meningkatkan kemampuan berbicara, menulis, hingga membaca individu baik lisan maupun tulisan. Menurut Syamsudin dalam Muspawi et al. (2020) pada masa awal, individu sudah mampu dalam penguasaan kosakata hingga kurang lebih 2500 kata dan pada masa akhir di usia sekitar 11-12 tahun telah menguasai sebanyak 5000 kata. Penguasaan kosakata yang diperoleh oleh individu bergantung kepada kemampuan dan rangsangan yang diberikan kepadanya.

Sejalan dengan kedua penelitian terdahulu, pada pembelajaran Bahasa Inggris terutama di tingkat sekolah dasar berdasarkan penelitian sebelumnya, siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal sehingga memperoleh nilai yang rendah. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa hal ini disebabkan karena siswa kurang menguasai kosakata yang

diajarkan oleh guru saat pembelajaran berlangsung serta mereka tidak terbiasa menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari (Sucandra, Budiman, and Fajriyah 2022). Penelitian lainnya menunjukkan adanya kesulitan pada siswa dalam memahami kosakata yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris walaupun sudah diberitahukan maknanya dalam bahasa Indonesia, namun hal ini sama sekali tidak membantu siswa dalam mengingat kosakata-kosakata yang telah mereka pelajari karena setelah pembelajaran berakhir, siswa tidak mengingatnya (Lukitaningtyas, Adi, dan Susilaningsih 2019). Penelitian berikutnya memperlihatkan bahwa siswa kesulitan dalam memahami arti kata yang diucapkan oleh guru dalam Bahasa Inggris. Siswa juga memiliki keterbatasan kosakata sehingga ketika pembelajaran berlangsung, siswa cenderung tidak aktif dalam pembelajaran karena kurangnya penguasaan kosakata mereka (Batubara, Agussamd, dan Surbakti 2022). Penelitian selanjutnya juga menyatakan hal yang sama yakni penguasaan kosakata siswa yang rendah. Dalam hal ini, guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran serta menggunakan 8-12 kosakata berupa gambar dan pada buku paket sekitar 14 gambar yang mendukung pembahasan materi. Selanjutnya, seorang pendidik harus kompeten dalam menentukan metode pembelajaran yang jitu dan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari (Rahayu 2018). Sehingga peneliti menyatakan bahwa dengan penggunaan media yang terbatas yakni LKS/buku paket merupakan salah satu faktor terhambatnya penguasaan kosakata siswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah dibahas sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak pada sekolah dasar masih rendah. Mereka pun cenderung mendapatkan nilai rendah pada saat pelaksanaan tes. Hal ini tidak sejalan dengan konsep tahapan pemerolehan

bahasa kedua yang mana seharusnya siswa sudah memperoleh sekitar 6000 kosakata. Oleh karena itu, salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan sulitnya penguasaan kosakata siswa di SD adalah dengan menggunakan media pembelajaran *scrabble*.

*Scrabble* adalah permainan menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata secara mendatar atau menurun seperti konsep ada Teka Teki Silang (TTS) pada papan persegi yang dapat dimainkan oleh 2-4 orang. Keunggulan permainan *scrabble* adalah dapat membantu anak dalam penguasaan kosakata. *Scrabble* seringkali digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa tingkatan menengah pertama dan tingkatan menengah atas. Namun hingga saat ini banyak penelitian-penelitian terdahulu yang menggunakan *scrabble* untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Selain untuk membantu penguasaan kosakata anak, *scrabble* juga dapat melatih ejaan dan melatih penguasaan struktur morfologis anak karena permainannya yang menyusun balok-balok huruf kecil menjadi sebuah kata. *Scrabble* yang digunakan untuk anak-anak Sekolah Dasar tentunya memiliki perbedaan dengan *scrabble* pada umumnya. *Scrabble* yang digunakan dalam pembelajaran SD haruslah menyesuaikan dengan tema pembelajaran di kelas (Muspawi, Suryani, dan Rahayu 2020). Menurut ketiga penelitian tersebut telah membuktikan bahwa *scrabble* dapat memengaruhi penguasaan kosakata anak karena dalam permainannya siswa diminta untuk menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, permasalahan akan rendahnya penguasaan kosakata di SD dapat diselesaikan dengan menggunakan *scrabble*.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, produk yang akan peneliti buat merupakan media pembelajaran yang terinspirasi dari *scrabble*. Media pembelajaran yang hendak peneliti ciptakan bernama “*wording*”. Secara konsep, dalam permainan ini nantinya siswa akan

menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata. Dalam segi bentuk, *wording* ini menggunakan papan dan balok-balok huruf yang terbuat dari kayu. Selain itu, media *wording* ini juga dilengkapi dengan gambar dari kata yang harus disusun oleh siswa beserta *barcode* yang berisi suara pengejaan kosakata yang tepat. Pentingnya penelitian ini dilakukan agar dapat memberikan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Karena siswa dapat mempelajari kosakata dalam Bahasa Inggris melalui pengalamannya langsung ketika menyusun huruf menjadi sebuah kata serta dibantu oleh *barcode* yang dapat pula membantu siswa dalam melafalkan kosakata Bahasa Inggris dengan lebih baik dan benar.

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai bentuk pengumpulan informasi tahap awal penelitian pada analisis kebutuhan untuk merancang draft media pembelajaran “*wording*”. Analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebarkan kuesioner skala likert secara langsung untuk siswa dan kuesioner terbuka melalui *google form* untuk guru. Hal ini dilakukan guna mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan penggunaan kebutuhan media dalam proses pembelajaran.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan ataupun mengembangkan suatu produk dengan tahapan-tahapan proses pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk tersebut. Peneliti memilih ADDIE sebagai model yang akan digunakan dalam mengembangkan produk karena memberikan kesempatan untuk mengevaluasi perkembangan produk dalam tiap tahapan pengerjaannya. Tahap yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap pertama yaitu tahap *analysis*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner skala likert

secara langsung untuk siswa dan kuesioner terbuka melalui *google form* untuk guru. Penelitian dilakukan pada SDIT Pelita Alam Pondok Gede, Kota Bekasi. Subyek penelitian meliputi 52 siswa kelas IV dan 4 guru Bahasa Inggris.

Hasil kuesioner skala likert diperoleh dengan menghitung skor masing-masing pernyataan yang diberikan oleh responden. Perhitungan nilai masing-masing menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah skor responden } (f)}{\text{Skor maksimal } (N)} \times 100\%$$

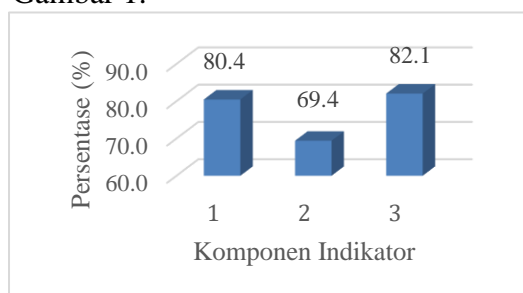
Selanjutnya untuk menentukan jenis kategori yang diperoleh masing-masing pernyataan maka dilakukan analisis data menggunakan ketentuan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Hasil

Interval	Kategori
Sangat Tidak Setuju	0 – 25 %
Tidak Setuju	26 – 50 %
Setuju	51 – 75 %
Sangat Setuju	76 – 100 %

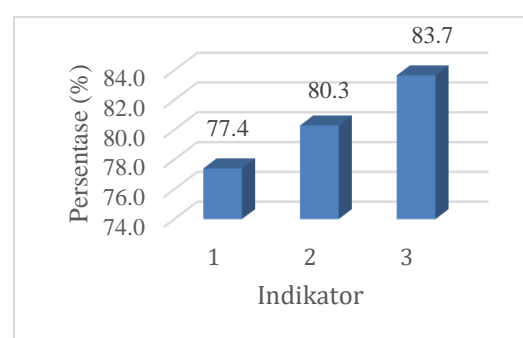
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan responden 52 siswa kelas IV dan 4 guru Bahasa Inggris SDIT Pelita Alam Pondok Gede, Kota Bekasi. Pengumpulan data pada siswa dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara langsung kepada responden sedangkan pada guru menggunakan bantuan *google form*. Hasil analisis kebutuhan responden siswa dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Komponen Indikator Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Gambar 1 merupakan hasil analisis angket mengenai kebutuhan media pembelajaran Bahasa Inggris. Analisis terhadap respon seluruh siswa terhadap pernyataan yang diajukan terbagi menjadi empat kategori yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Pada komponen pertama yakni analisis kepemilikan buku dan penggunaan media pembelajaran yang terdiri dari tiga variabel soal dengan nilai rata-rata 77,4% termasuk kategori Sangat Setuju. Komponen kedua, analisis kemampuan mengingat dan melafalkan kosakata Bahasa Inggris dengan nilai rata-rata 69,4% termasuk kategori Setuju. Komponen ketiga, analisis kebutuhan akan media pembelajaran Bahasa Inggris dengan nilai rata-rata 82,1% termasuk kategori Sangat Setuju. Berdasarkan analisis data kebutuhan awal media pembelajaran yang telah dilakukan, persentase dari semua indikator soal didapatkan sebesar 77,3% yang juga termasuk kategori Sangat Setuju. Adapun persentase untuk setiap komponen dapat dilihat pada Gambar 2, 3, dan 4.

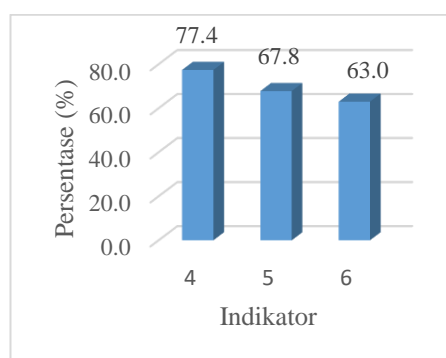


Gambar 2. Grafik Persentase Indikator Kepemilikan Buku dan Penggunaan Media Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 2 terdapat empat soal yang berkaitan dengan aspek penggunaan media pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru. Pada nomor 1 membahas tentang ketertarikan siswa terhadap Bahasa Inggris menunjukkan persentase jawaban sebesar 77,4%. Pada

nomor 2 membahas tentang kepemilikan buku modul untuk pembelajaran Bahasa Inggris menunjukkan persentase jawaban sebesar 80,3%. Berikutnya pada nomor 3 membahas mengenai penggunaan media pembelajaran oleh guru menunjukkan persentase jawaban sebesar 83,7%.

Dari hasil angket kebutuhan pada aspek tersebut, menunjukkan bahwa pada aspek penggunaan media pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru termasuk kategori Sangat Setuju(SS) yang artinya selain tertarik dengan pelajaran Bahasa Inggris, siswa juga memiliki buku modul dan para guru pernah menggunakan media pembelajaran. Siswa sangat setuju terhadap pernyataan yang diajukan pada nomor 1, 2, dan 3. Sejalan dengan hal tersebut, Nurdyansyah (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan dengan lebih mudah karena media dapat memberikan variasi dalam pembelajaran sehingga siswa tertarik dan terhibur selama kegiatan belajar berlangsung.



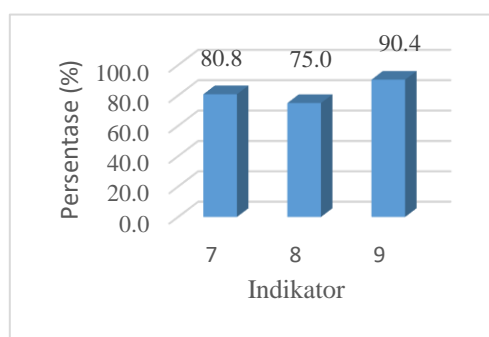
Gambar 3. Grafik Persentase Indikator Kemampuan Mengingat dan Melafalkan Kosakata Bahasa Inggris

Gambar 3 menyajikan hasil analisis data pada 3 soal yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengingat dan melafalkan kosakata Bahasa Inggris. Pada nomor 4 mengenai kemudahan

siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan media yang pernah digunakan oleh guru menunjukkan persentase sebesar 77,4 termasuk kategori Sangat Setuju yang artinya siswa memahami materi yang disampaikan. Selanjutnya pada nomor 5 mengenai kesulitan siswa dalam mengingat kosakata dalam Bahasa Inggris menunjukkan persentase sebesar 67,8 termasuk kategori Setuju dan pada nomor 6 mengenai kesulitan siswa dalam melafalkan/mengucapkan kosakata dalam Bahasa Inggris menunjukkan persentase sebesar 63% yang juga termasuk kategori Setuju. Berdasarkan persentase rata-rata dari ketiga indikator tersebut didapatkan siswa Setuju, yang artinya siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik, namun masih terdapat sebanyak 65,4% siswa yang mengalami kesulitan dalam mengingat dan melafalkan kosakata yang telah dipelajari.

Berkaitan dengan hasil angket tersebut, media pembelajaran sendiri diklasifikasikan ke dalam tiga jenis yakni media visual, media audio, dan media audio visual. Ketiganya memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri ketika diterapkan selama pembelajaran berlangsung. Sebagai contoh, dalam implementasinya media visual dapat lebih menarik perhatian siswa melalui indera penglihatannya dengan manipulasi warna pada visualisasi yang ditampilkan. Selanjutnya media audio yang lebih memanfaatkan indera pendengaran juga dapat menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa, mampu mengembangkan imajinasi siswa, bahkan hingga mampu mengatasi keterbatasan ruang. Namun, menurut Davies dalam Yuniastuti et al. (2021) kemampuan penyampaian media audio masih terbilang lebih rendah apabila dibandingkan dengan media visual. Kemudian untuk jenis media yang terakhir ialah media audio-visual yang merupakan perpaduan antara suara

dengan visualisasi. Media audio-visual yang didesain dengan baik dan dapat berorientasi pada tujuannya memiliki kemampuan untuk memberikan pengaruh yang lebih besar jika dibandingkan dengan media audio atau media visual saja (Yuniastuti, Miftakhuudin, dan Khoiron 2021). Media audio-visual dapat mengintegrasikan visualisasi dengan suara dalam menyampaikan pesan sehingga dapat lebih memotivasi dan membangkitkan minat siswa dalam pelaksanaan pembelajaran (Setiawan, 2020).



Gambar 4. Grafik Persentase Indikator Kebutuhan akan Media Pembelajaran Bahasa Inggris

Gambar 4 menunjukkan hasil angket siswa pada aspek kebutuhan akan media pembelajaran yang lainnya. Soal nomor 7 membahas mengenai kebutuhan siswa akan media pembelajaran lainnya untuk mempelajari kosakata menunjukkan persentase sebesar 80,8% termasuk kategori Sangat Setuju. Soal nomor 8 membahas apakah siswa mengetahui permainan Teka Teki Silang (TTS), *Scrabble*, atau semacamnya menunjukkan persentase sebesar 75% termasuk kategori Setuju yang artinya mayoritas dari mereka mengetahuinya, dan pada soal terakhir membahas mengenai apakah mereka setuju jika dikembangkan media pembelajaran seperti permainan menyusun kata dan menunjukkan persentase sebesar 90,4% termasuk kategori Sangat Setuju. Berdasarkan persenan rata-rata dari

indikator ini menunjukkan bahwa siswa Sangat Setuju apabila dikembangkan media pembelajaran lainnya seperti permainan menyusun kata.

Sejalan dengan hal tersebut, media pembelajaran yang hendak peneliti kembangkan ialah media *wording* yang terinspirasi dari *scrabble*. Menurut Tuti & Ilinawati (2022), *scrabble* merupakan permainan papan yang menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kosakata. Perbedaannya ialah *wording* dilengkapi gambar dari kata yang harus disusun oleh siswa beserta *barcode* yang berisi suara pengejaan kosakata yang tepat. Media pembelajaran *wording* merupakan media audio-visual.

Berdasarkan Tabel 2 pada pernyataan poin 1 berupa kendala yang guru rasakan ketika mengajar dua diantaranya membahas dari segi kualitas sekolah, dan dua lainnya membahas pada pelaksanaan pembelajaran di kelas lebih tepatnya ketika mengajarkan *pronunciation* dan kondisi kelas yang kurang kondusif.

Selanjutnya, pada poin 2 dan 3, responden menyebutkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran seperti *vocabulary* dan *conversation* sederhana, *recorder*, media audio-visual, video, *quizziz*, *powerpoint*, serta *game* dapat menarik perhatian maupun pemahaman atas materi yang hendak di sampaikan walaupun terdapat sedikit diantaranya yang masih tidak tertarik dan memahaminya. Dalam hal ini beberapa guru sudah menggunakan berbagai jenis media pembelajaran walaupun masih menggunakan media yang sederhana. Selain itu, beberapa guru juga sudah menggunakan audio-visual. Menurut Yuniastuti et al. (2021), media audio-visual harus didesain dengan baik dan dapat berorientasi pada tujuannya agar mampu memberikan pengaruh yang lebih besar dalam pembelajaran.

Tabel 2. Tabel Hasil Kuesioner Terbuka Analisis Kebutuhan Guru

No	Indikator	Hasil
1.	Kendala selama mengajar	Kendala yang dirasakan oleh para guru selama mengajar antara lain penyesuaian buku yang berbeda setiap tahunnya, pengucapan ( <i>pronunciation</i> ) ketika mengajarkan kosakata, sulitnya mengendalikan kelas serta kurangnya lingkungan sekolah yang kurang mendukung.
2.	Media pembelajaran yang pernah di gunakan	Media pembelajaran yang pernah digunakan yang digunakan meliputi 1. <i>Vocabulary</i> dan <i>conversation</i> sederhana 2. <i>Recorder</i> 3. Media audio dan visual 4. Video, quizizz, PPT dan <i>game</i>
3.	Pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan	Ketiga responden memberikan tanggapan positif yaitu siswa memahami dan tertarik terhadap media yang digunakan dan satu responden menjawab kadang-kadang.
4.	Materi yang sulit dipahami siswa	Ketiga responden memberikan jawaban <i>vocabulary</i> dan satu responden menjawab jam dalam <i>British style</i> .
5.	Pengetahuan akan <i>scrabble</i>	Semua responden memberikan tanggapan positif yaitu mengetahui permainan seperti apa <i>scrabble</i> itu.
6.	Media pembelajaran yang dibutuhkan	Media pembelajaran yang dibutuhkan meliputi: 1. Tabel bergambar dan <i>minigames</i> 2. Video, gambar berwarna. 3. <i>Online Quiz</i> 4. Lab untuk <i>listening</i>
7.	Validasi guru jika dikembangkan media pembelajaran menyusun kata seperti <i>scrabble</i>	Ketiga responden memberikan tanggapan setuju, dan hanya satu responden yang menjawab kurang setuju.

Pernyataan pada poin 4 mayoritas responden menjawab *vocabulary* sedangkan satu responden menjawab jam dalam *British style*. Sejalan dengan hal ini, pembelajaran Bahasa Inggris sendiri memiliki tujuan untuk mengembangkan komunikasi siswa serta meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya Bahasa Inggris dalam bersaing dengan masyarakat global. Oleh karena itu, siswa hendaknya menguasai beberapa aspek yakni *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing* yang tidak pula mengesampingkan aspek *vocabulary* dan *pronunciation* di dalamnya (Putri dan Sya 2022). Dalam mengatasi permasalahan tersebut salah

satunya ialah dengan membuat media pembelajaran.

Poin pada nomor 5,6, dan 7 menunjukkan tanggapan positif dari responden. Media pembelajaran yang responden butuhkan sejalan dengan media pembelajaran yang hendak peneliti kembangkan yakni pada aspek bergambar, *listening*, serta *minigames*. Media “*wording*” ini dilengkapi dengan gambar dari kata yang harus disusun oleh siswa beserta *barcode* yang berisi suara pengejaan kosakata yang tepat. Disamping itu, responden sepenuhnya tahu akan permainan *scrabble* ini, dan mayoritas menjawab bahwa mereka setuju apabila dikembangkan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diatas, bahwa media *scrabble* dibutuhkan dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas IV SD. Sejalan dengan penelitian Batubara, Agussamd, dan Surbakti (2022), (Lukitaningtyas, Adi, and Susilaningsih 2019), dan (Muspawi, Suryani, and Rahayu 2020) telah membuktikan bahwa media *scrabble* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa karena dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris yang lebih baik ialah ketika dipadukan dengan kegiatan bermain dibandingkan mempelajarinya secara konvensional. Siswa cenderung lebih lama mengingat kosakata yang telah dipelajari karena adanya pengulangan yang terjadi pada saat bermain *scrabble*. Dengan demikian, peneliti akan mengembangkan media *scrabble* dengan nuansa yang berbeda yaitu “wording” yang ditujukan untuk meningkatkan kosakata siswa kelas IV SD. Hasil penelitian ini akan menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung kesulitan-kesulitan yang di hadapi oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa persentase pernyataan dari hasil analisis kebutuhan siswa ialah 77,3% yang termasuk kepada kategori Sangat Setuju. Dilihat dari persentase kesulitan dalam mengingat dan melafalkan kosakata menunjukkan angka 67,8%. Sebanyak 90,4% yakni berkategori Sangat Setuju artinya siswa menyetujui apabila di kembangkan media pembelajaran seperti *scrabble*.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang responden butuhkan sejalan dengan media pembelajaran yang hendak peneliti kembangkan yakni pada aspek bergambar, *listening*, serta *minigames*.

Disamping itu, media-media pembelajaran yang guru gunakan walaupun sudah cukup variatif namun masih belum mampu membantu siswa dalam melafalkan dan mengingat kosakata Bahasa Inggris.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, Zulkarnain, Indra Agussamd, and Imran Surbakti. 2022. “PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN SCRABBLE UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI SD DESA BANGUN REJO TANJUNG MORAWA.” *Journal of Innovation Research and Knowledge* 2(4): 2059–66.
- Lukitaningtyas, Atalya Catraratnangadi, Eka Pramono Adi, and Susilaningsih Susilaningsih. 2019. “PENERAPAN PERMAINAN SCRABBLE UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III DI SDK ST. FRANSISKUS LAWANG.” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2(3): 213–23.
- Muspawi, Mohamad, Irma Suryani, and Arni Yolanda Rahayu. 2020. “Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak.” *Jurnal Sains Sosio Humaniora* 4(1): 1–9.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Pallawagau, Baso. 2022. “Pemerolehan Bahasa Asing Sebagai Bahasa Kedua (Kajian Pemerolehan Bahasa Arab).” *JAEL: Journal of Arabic Education and Linguistic* 2(2).
- Putri, Danis Anindita, and Mega Febriani Sya. 2022. “Kemampuan Pengucapan Bahasa Inggris Di Tingkat Sekolah Dasar.” *Karimah*



*Tauhid* 1(3): 359.

- Rahayu, Sri. 2018. “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Metode Small Group Discussion Pada Peserta Didik Kelas Ix Mts Negeri 1 Balikpapan.” *15(2)*: 147–53.
- Setiyawan, Hery. 2020. “Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V.” *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3(2): 199–200.
- Suardi, Indah Permatasari, Syahrul Ramadhan, and Yasnur Asri. 2019. “Pemerolehan Bahasa Pertama Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1): 265.
- Sucandra, Muhammad Arief Budiman, and Khusnul Fajriyah. 2022. “Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Iv Di Sd Plus Latansa Kabupaten Demak.” *Wawasan Pendidikan* 2(1): 71–80.
- Syaprizal, Muhammad Peri. 2019. “PROSES PEMEROLEHAN BAHASA PADA ANAK.” *Jurnal Al-Hikmah* 1(2): 75–86.
- Tuti, and Ilinawati. 2022. “Scrabble Game: Boosting Vocabulary Mastery of English Foreign Language (EFL) Students.” *Journal of English Education and Teaching (JEET)* 6(2): 271–82.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, and Muhammad Khoiron. 2021. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.