

## Ludo Word King untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar

Vidya Hadiyanti<sup>1✉</sup> & Herli Salim<sup>2</sup>

<sup>1✉</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, vidyahadiyanti@upi.edu, Orcid ID: [0000-0001-8404-995X](https://orcid.org/0000-0001-8404-995X)

<sup>2</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, herlisalim@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-3039-515X](https://orcid.org/0000-0002-3039-515X)

### Article Info

#### History Articles

Received:

Apr 2021

Accepted:

Jul 2021

Published:

Sep 2021

### Abstract

This study aims to produce a product in the form of ludo word king learning media suitable for use in learning English vocabulary in grade IV SDN Gebang Raya 1. The method used is the method of Research and Development. This research is a development research which refers to the model developed by Dick and Carry, namely the ADDIE model which consists of the analysis, design, development, trial and evaluation stages. Data collection techniques in this study using interviews, and questionnaires. The results of this study were the product of Ludo Word King learning media to train the fourth-grade students' English vocabulary skills. The feasibility of the media is measured by validating the practicality and effectiveness of learning material and media. Based on the assessment obtained from the material expert validator, it got an average score of 3.5 and a percentage of 87.5%. The media expert's assessment got an average score of 3.09 and a percentage of 77.4%. Assessment of student responses got an average score of 3.59 and a percentage of 89.7%. Furthermore, from the overall assessment of material experts, media experts, and student responses, they got an average value of 3.39 and a percentage of 84.8%. It can be concluded that the assessment obtained from the overall grade of 'A' or 'Valid' with easy, clear, precise, interesting, consistent information, so that the Ludo Word King learning media does not need revision and the Ludo Word King learning media is suitable to be used to train language vocabulary skills. English as a learning medium for fourth-grade students at SDN Gebang Raya 1.

### Keywords:

Board Game, English Vocabulary, ADDIE

### How to cite:

Hadiyanti, V. & Salim, H. (2021). Ludo word king untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris siswa sekolah dasar. *Didaktika*, 1(3), 591-601.

---

## Info Artikel

### *Riwayat Artikel*

Dikirim:  
Apr 2021  
Diterima:  
Jul 2021  
Diterbitkan:  
Sep 2021

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran ludo word king yang layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di kelas IV SDN Gebang Raya 1. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model yang dikembangkan Dick and Carry (1996) yaitu model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, uji coba, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan angket. Hasil penelitian ini adalah produk media pembelajaran ludo word king untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV. Kelayakan media diukur dari validasi kepraktisan dan keefektifan sebuah materi dan media pembelajaran. Berdasarkan penilaian yang didapat dari validator ahli materi mendapat nilai rata-rata 3,5 dan presentase 87,5%. Penilaian ahli media mendapat nilai rata-rata 3,09 dan presentase 77,4%. Penilaian respon siswa mendapat nilai rata-rata 3,59 dan presentase 89,7%. Selanjutnya, dari keseluruhan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan respon siswa yaitu mendapat rata-rata nilai 3,39 dan presentase 84,8%. Dapat disimpulkan penilaian yang didapat dari keseluruhan mendapat nilai 'A' atau 'Valid' dengan keterangan mudah, jelas, tepat, menarik, konsisten, sehingga media pembelajaran ludo word king tidak perlu revisi dan media pembelajaran ludo word king layak digunakan untuk melatih kemampuan kosakata bahasa Inggris sebagai media pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Gebang Raya 1.

---

## Kata Kunci:

Permainan Papan, Kosakata Bahasa Inggris, ADDIE

## Cara mengutip:

Hadiyanti, V. & Salim, H. (2021). Ludo word king untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Didaktika*, 1(3), 591-601.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik dengan faktor pendukung lainnya untuk meningkatkan kemampuan diri dan mencapai tujuan dari pembelajaran. Salah satu faktor pendukung utama dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Di era industri 4.0 ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Sehingga pendidik dituntut untuk mampu berinovasi dan menyesuaikan metode, media, dan proses pembelajaran sesuai tuntutan zaman dan memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang (Smaldino, Lowther, & Russel, 2014).

Mata pelajaran bahasa Inggris merupakan pembelajaran bahasa yang digunakan sebagai bahasa internasional yang juga merupakan alat komunikasi untuk beradaptasi dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era global. Kosakata merupakan salah satu komponen bahasa Inggris yang mempunyai peran penting dalam memahami, membaca, dan mengeluarkan ide pikiran dalam bentuk ucapan dan tulisan dari suatu bahasa. Namun, masih terdapat permasalahan pada kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris sehingga perlu adanya media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Inggris (Rantika, Pudjiati, & Megawati, 2019).

Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses pembelajaran yang berfungsi untuk memberikan makna dan pesan pada informasi yang disampaikan dengan jelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik (Kustandji & Sujipto, 2011). Penggunaan media pembelajaran yang baik harus relevan dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, tepat, efisien, menyenangkan dan bervariasi serta terdapat unsur kompetitif, kolaboratif, dan kooperatif sehingga dapat memberikan pengalaman dan dapat membantu mengatasi sikap pasif bagi peserta didik (Sadiman, 2006).

Salah satu strategi untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan unsur bermain dalam pembelajaran. Dengan media permainan papan pemain dapat mengikuti aturan yang dibuat dan saling berinteraksi, pergerakan dalam permainan dapat mempengaruhi situasi dan saling berhubungan satu sama lain. Dalam hal ini adalah permainan papan ludo *word king* dapat digunakan sebagai sarana edukasi sekaligus sarana hiburan yang menyenangkan dimana di dalamnya terdapat unsur kompetitif, kolaboratif, dan kooperatif. Menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi dan semangat sehingga memberi pengaruh psikologis pada peserta didik (Arsyad, 2011).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris di SDN Gebang Raya 1, mendapatkan jawaban bahwa masih ada siswa yang kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Permasalahan yang sering ditemui pada proses belajar mengajar ialah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh, proses pembelajaran yang monoton, seperti suasana belajar yang kurang variatif dan pasif dimana guru hanya berceramah dan tidak adanya interaksi antara guru dan siswa. Permasalahan lain yaitu keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan relevan, guru masih menggunakan media buku paket, LKS, dan kamus. Berdasarkan permasalahan tersebut, sebaiknya guru mengembangkan suatu media yang berkaitan dengan permainan sehingga menarik dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa seperti permainan ludo.

Para peneliti terdahulu sudah melakukan penelitian berkaitan dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi materi kosakata bahasa Inggris. Peneliti tersebut adalah Ainurrohmah (2018) melakukan pengembangan pada permainan papan untuk pembelajaran *Greeting* dan *Introduction* pada pelajaran bahasa Inggris

untuk siswa kelas VII di SMP Dewantara Surabaya. Putra, Tastra, & Suwatra (2014) melakukan pengembangan pada audio visual yaitu video pembelajaran pada pembelajaran bahasa Inggris di SDN 1 Selat. Dari kedua penelitian terdahulu ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, efektif dapat merangsang siswa untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan media permainan papan ludo untuk proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang terdapat unsur kompetitif, kolaboratif, dan kooperatif untuk membuat siswa aktif dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti mengangkat permasalahan dalam penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *board game* ludo *word king* untuk melatih kemampuan *simple vocabulary* pada mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas IV di SDN Gebang Raya 1.

## METODOLOGI

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan rancangan sistem model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations) yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Model ADDIE dalam penelitian digunakan untuk menghasilkan suatu media atau produk dan menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2015). Penelitian ini diawali dengan melakukan wawancara dengan guru untuk menganalisis kebutuhan lapangan. Kemudian, membuat rancangan dan mengembangkan desain produk. Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk. Setelah dinyatakan valid dan layak, produk dapat diuji coba kepada siswa kelas IV SDN Gebang Raya 1, Kota Tangerang. Pada uji coba ini, dilaksanakan oleh kelompok kecil yang melibatkan 10 orang siswa. Berikut penjelasan tahapan pada model pengembangan ADDIE.

### 1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, dan analisis materi dan kompetensi, yang kemudian dijadikan acuan pada pembuatan produk media pembelajaran.

### 2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini adalah proses perancangan desain produk, penyusunan materi, pertanyaan, dan aturan permainan, serta perancangan instrumen penilaian media pembelajaran yaitu berupa angket validasi ahli media, ahli materi, dan angket respon siswa.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini adalah melaksanakan proses pembuatan produk yang akan dikembangkan, kemudian divalidasi oleh para ahli, dan melakukan revisi sampai media mendapat nilai validasi yang baik dari para ahli.

### 4. Uji Coba (*Implementation*)

Pada tahap ini, produk media yang sudah dinyatakan valid dan layak kemudian diuji cobakan pada subjek penelitian dan melakukan revisi kembali apabila diperlukan.

### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap pengukuran hasil penilaian oleh para ahli materi, ahli media, dan respon siswa untuk melihat kelayakan media, keefektifan, kepraktisan, kevalidan, keberhasilan tujuan pembelajaran pada produk media yang dibuat.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket validasi oleh para ahli materi, ahli media, dan angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif (*qualitative approach*) dan deskriptif kuantitatif (*quantitative approach*). Dalam

penelitian ini menggunakan gabungan dari dua pendekatan secara bersamaan, bergantian, dan saling membantu. Salah satu tujuan dari penggabungan penelitian kualitatif dan kuantitatif adalah untuk melihat kembali temuan dari satu jenis studi dengan jenis studi lain. Selain itu, tujuan lain dari penggabungan metode ini adalah untuk melihat dan menghasilkan data yang lebih luas dan konkret serta bisa dipertanggungjawabkan. Teknik analisis data deskriptif kualitatif ini didapat dari wawancara dan observasi, analisis ini digunakan untuk mengelompokkan informasi dari data kualitatif dalam bentuk komentar, saran, dan tanggapan yang akan dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan teknik analisis data deskriptif kuantitatif didapat dari data angket validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa dalam bentuk perhitungan yang akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran ludo *word king* yang layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk melatih kemampuan kosakata bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran (Nurdyansyah, 2019). Board game merupakan suatu permainan yang dapat membuat pemain terlatih dalam kehidupan bersosial dengan membiasakan simulasi keadaan pada suatu situasi kepada pemainnya (Wisana, 2011) Dalam pengembangan media ini bertujuan untuk melatih aspek kosakata bahasa Inggris yaitu berbicara, membaca, menulis, mendengarkan, kemudian 3 aspek penting lainnya yaitu ejaan (*spelling*), arti (*meaning*), dan pengucapan (*pronunciation*).

Dalam pengembangan media ini melalui tahap penilaian oleh para ahli materi, ahli media dan tahap uji coba. Berikut ini adalah tampilan akhir dari produk media pembelajaran beserta komponennya yang sudah layak dan divalidasi.



**Gambar 1.** Tampilan akhir Media Ludo *Word King*

Proses rancangan dalam pengembangan media menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap, yaitu Analysis meliputi analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, dan analisis materi dan kompetensi. Design meliputi perancangan media pembelajaran, perancangan aturan bermain, materi, pertanyaan, dan jawaban, serta perancangan instrumen penilaian media. Development meliputi pengembangan media pembelajaran dan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Implementation berupa uji coba media pada kelompok kecil untuk mengetahui efektivitas, kelayakan, validitas, dan mengidentifikasi kekurangan produk media. Evaluation dilakukan untuk melihat keefektifan, kepraktisan, dan keberhasilan dari tujuan media yang telah dibuat. Berikut penjelasan dari tahapan model ADDIE yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini:

### **Analisis (Analysis)**

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui kendala dan mengetahui kebutuhan dari pembelajaran bahasa Inggris yang akan dihasilkan. Pada tahap ini peneliti akan menganalisis kebutuhan siswa, kurikulum, materi dan kompetensi. Berikut penjelasan pada tahap analisis.

#### a) Analisis Kebutuhan Siswa

Pada analisis kebutuhan siswa kelas IV di SDN Gebang Raya 1, pada proses pembelajarannya masih menggunakan buku paket, LKS, kamus bahasa Inggris, gambar, dan papan angka dan belum tersedianya media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat mendorong partisipasi siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran permainan papan akan sangat berguna untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Inggris.

#### b) Analisis Kurikulum

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan untuk disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan dibuat dan dikembangkan.

#### c) Analisis Materi dan Kompetensi

Analisis ini bertujuan untuk menganalisis materi dan kompetensi pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas IV dan pencapaian yang berdasar pada kurikulum 2013. Materi dan kompetensi yang dipilih berkaitan dengan materi benda sekitar (*Things Around Us*) dan buah dan sayuran (*Fruits and Vegetables*) dengan materi pokok yaitu ejaan (*spelling*), arti (*meaning*), dan pengucapan (*pronunciation*) pada kosakata bahasa Inggris. Materi ini sesuai dengan silabus mata pelajaran bahasa Inggris yang berlaku di SDN Gebang raya 1 tahun ajaran 2020/2021.

Berdasarkan analisis tersebut, peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran berbasis *board game* yaitu ludo *word king* dan mengembangkan materi pokok pelajaran bahasa Inggris yaitu *English vocabulary*.

### **Perancangan (Design)**

Tahap perancangan merupakan langkah awal untuk membuat media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini diawali dengan membuat *story board* dan sketsa pengembangan media pembelajaran beserta komponen pada media pembelajaran, dan mempersiapkan instrumen untuk menilai kualitas media pembelajaran berupa lembar penilaian yang meliputi angket validasi ahli materi, ahli media dan respon siswa.

### **Pengembangan (Development)**

Tahap pengembangan merupakan proses pengembangan dan permohonan penilaian dari validator untuk mendapatkan saran dan masukan terhadap produk media yang sudah dibuat sehingga dapat meningkatkan nilai kualitas media, kepraktisan, keefektifan media. Adapun hasil penilaian oleh validator ahli materi, ahli media pada media pembelajaran ludo *word king* sebagai berikut:

#### 1. Ahli materi

Pada penilaian ini, aspek yang dinilai oleh ahli materi yaitu aspek materi pembelajaran pada media pembelajaran. Pada angket validasi ahli materi ini menggunakan skala Likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator. Berikut penjelasan dan hasil dari penilaian validator ahli materi:



**Gambar 2.** Rata-Rata Validasi Ahli Materi

**Tabel 1.** Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi

Ahli Materi	Dosen	Guru
Aspek pembelajaran	3,25	3,75
Total Rerata		3,5
Presentase		87,5%
Kategori		Sangat Layak

Penilaian yang diambil pada tabel.1 di atas merupakan hasil penilaian akhir oleh para ahli materi yaitu validasi 2. Dari nilai yang diperoleh dapat dikategorikan ‘Sangat Layak’ dengan keterangan mudah, jelas, tepat, menarik, konsisten, sehingga materi pada media pembelajaran Ludo King tidak perlu revisi. Setelah memberi penilaian, ahli materi juga memberikan komentar dan saran pada media pembelajaran, yaitu:

- a) Berikan nama yang lain pada kata ‘ludo’, tambahkan kata atau sesuatu yang unik.
- b) Pertanyaan kata pada titik-titik diisi dalam bahasa Inggris bukan bahasa Indonesia, karena ini pembelajaran bahasa Inggris.
- c) Rencana pembelajarannya masih perlu diperbaiki dan dilengkapi.

## 2. Ahli Media

Pada penilaian ini, aspek yang dinilai oleh ahli media yaitu aspek tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media untuk melihat tingkat kelayakan dan validasi media. Pada angket validasi ahli media ini menggunakan skala Likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator. Berikut penjelasan dan hasil dari penilaian validator ahli materi:



**Gambar 3.** Rata-Rata Validasi Ahli Media

**Tabel 2.** Rekapitulasi penilaian Ahli Media

Ahli Media	Rata-rata	Presentase
Kelayakan Media	3,09	77,4%
Kategori	Layak	Sangat Layak

Dari nilai yang diperoleh dapat dikategorikan ‘Sangat Layak’ dengan keterangan mudah, jelas, tepat, menarik, konsisten, sehingga media pembelajaran ludo *word king* tidak perlu revisi. Setelah memberi penilaian, ahli materi juga memberikan komentar dan saran pada media pembelajaran, yaitu:

- Perhatikan penggunaan *fonetic transription*, ada beberapa fonetik yang tidak pas.
- Media kartu pengetahuan terbalik, seharusnya untuk pertanyaan yang kosong berbahasa Inggris bukan bahasa Indonesia.

Komentar dan saran yang sudah diberikan oleh para ahli dijadikan acuan untuk perbaikan atau revisi yang dilakukan secara berkala pada produk media yang berguna untuk mencapai tingkat validasi dan kelayakan media yang diinginkan. Media yang sudah divalidasi oleh para ahli selanjutnya diuji coba kepada siswa. Kemudian, siswa diminta untuk memberi penilaian terhadap media pembelajaran yang sudah digunakan dengan mengisi angket respon siswa.

### Uji Coba (*Implementation*)

Tahap uji coba atau implementasi dapat dilaksanakan setelah produk selesai divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media. Tahap uji coba bertujuan untuk mengetahui efektifitas, validitas, dan mengidentifikasi kekurangan produk media. Pada penelitian ini hanya dapat diujicobakan pada skala kecil karena adanya pandemi Covid-19.

Berikut tingkat validitas dan kualitas produk media berdasarkan rekapitulasi angket respon siswa pada media pembelajaran ludo *word king*. Pada penelitian ini, hasil penilaian pada kelompok kecil dilakukan oleh 10 orang siswa. Aspek yang dinilai oleh siswa yaitu aspek kualitas penyajian materi, aspek kemudahan penggunaan media, aspek, kemenarikan visual media, aspek partisipasi siswa, aspek manfaat media. Pada angket validasi respon siswa ini menggunakan skala Likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator. Berikut penjelasan dan hasil dari penilaian siswa:

**Tabel 3.** Rekapitulasi Penilaian Respon Siswa

Ahli Media	Rata-rata	Presentase
Kelayakan Media	3,59	89,7 %
Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak

Tingkat keberhasilan atau kelayakan media pembelajaran ludo *word king* ini tidak perlu revisi karena dapat dilihat pada hasil penilaian dari nilai ahli materi, ahli media, dan respon siswa yang mendapat kriteria nilai rata-rata dan presentase yang sangat layak.

### Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan media pembelajaran yang mengacu pada model ADDIE dari Dick and Carry yang terdiri dari lima tahapan. Tahap evaluasi yaitu proses yang dilakukan untuk melihat keefektifan, kepraktisan, kevalidan, tujuan media, dan tingkat keberhasilan dalam pengembangan media yang telah dibuat dari hasil penilaian media, uji coba, dan evaluasi. Kevalidan dapat diperoleh dari perhitungan lembar validator ahli materi dan ahli media. Kemudian, keefektifan dan kepraktisan diperoleh dari perhitungan lembar angket respon siswa. Berikut, nilai kelayakan media dari seluruh penilaian media pembelajaran ludo *word king*.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Penilaian Rata-rata Keseluruhan

Tahap Penilaian	Jumlah Nilai	Rerat	Kategori
<b>a</b>			
Ahli Materi	56	3,5	Sangat Baik
Ahli Media	96	3,09	Sangat Baik
Respon Siswa	35,9	3,59	Sangat Baik
<b>Nilai Total</b>		<b>3,39</b>	<b>Sangat Baik</b>

**Tabel 5.** Rekapitulasi Presentase Keseluruhan

Tahap Penilaian	Presentase	Kriteria	Nilai
Ahli Materi	87,5%	Sangat Layak	<b>A</b>
Ahli Media	77,4%	Sangat Layak	<b>A</b>
Respon Siswa	89,7%	Sangat Layak	<b>A</b>
<b>Nilai Total</b>	<b>84,8%</b>	<b>Sangat Layak</b>	<b>A</b>

Dari tabel di atas dapat dikatakan bahwa, media pembelajaran ludo *word king* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas IV di sekolah dasar untuk melatih kemampuan kosakata bahasa Inggris. Media pembelajaran ludo *word king* mendapat nilai 'A' atau 'Valid' dengan keterangan mudah, jelas, tepat, menarik, konsisten, serta terdapat unsur kompetitif, kolaboratif, dan kooperatif sehingga media pembelajaran ludo *word king* tidak perlu revisi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, peneliti menemukan kelebihan dan kekurangan dalam media pembelajaran ludo *word king*. Berikut kelebihan dan kekurangan:

a) Kelebihan

1. Media ludo *word king* sesuai dengan kurikulum, materi, kompetensi dan kebutuhan siswa.
2. Media pembelajaran yang praktis dan mudah dibawa.
3. Media dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk melatih kosakata bahasa Inggris siswa.
4. Tampilan media menarik sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa.

5. Media terdapat unsur kompetitif, kolaboratif, dan kooperatif yang merangsang siswa aktif.
6. Penggunaannya yang mudah dilakukan dalam kelompok kecil supaya siswa mudah memahami materi pelajaran.
7. Media dapat melatih kejujuran, kesabaran, kepemimpinan, bertanggung jawab, serta dapat melatih interaksi sosial.

b) Kekurangan

1. Komponen pada media cukup banyak sehingga rentan hilang jika tidak dijaga dengan baik.
2. Media bukan teknologi modern hanya media cetak sederhana.
3. Karena media ini didesain untuk kelompok kecil, maka guru harus rajin mengontrol permainan supaya tidak ada kecurangan dan pemain bisa mendapat manfaat dari permainan.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *board game* ludo *word king* yang dikembangkan untuk melatih kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar ini layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari penilaian hasil evaluasi yang dilakukan oleh beberapa pihak, yaitu ahli materi, ahli media, dan angket respon siswa, serta kelebihan dari produk media pembelajaran. Media ludo *word king* mendapat nilai validasi 'A' atau 'Valid' dengan keterangan mudah, jelas, tepat, menarik, konsisten, serta terdapat unsur kompetitif, kolaboratif, dan kooperatif. Sehingga media pembelajaran ludo *word king* merupakan media yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi sekaligus sarana hiburan yang menyenangkan serta media yang layak, efektif, dan efisien untuk meningkatkan daya pemahaman siswa, memudahkan siswa dalam pembelajaran serta melatih kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV di SDN Gebang Raya 1 dengan hasil penilaian yang sangat baik dan sangat layak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang sudah dilakukan untuk melatih kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV diperoleh kesimpulan sebagai berikut. Pada pengembangan media ini menggunakan model pengembangan dari Dick and Carry (1996) yaitu ADDIE yang terdapat 5 tahap yang terdiri atas analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), uji coba (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penilaian validasi produk media yang didapat dari ahli materi dan ahli media mendapat nilai 'A' atau 'Valid'. Berdasarkan rekapitulasi perhitungan dalam penilaian uji validasi oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata 3,5 dan presentase 87,5% dengan kriteria 'Sangat Layak'. Kemudian dalam penilaian uji validasi oleh ahli media mendapat nilai rata-rata 3,09 dan presentase 77,4% dengan kategori 'Sangat Layak'. Penilaian respon siswa pada produk media mendapat nilai 'A' atau 'Valid'. Berdasarkan rekapitulasi perhitungan penilaian respon siswa mendapat nilai rata-rata 3,59 dan presentase 89,7% dengan kriteria 'Sangat Layak'. Dari keseluruhan penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan respon siswa mendapat nilai 'A' atau 'Valid' dengan rata-rata nilai 3,39 dan presentase 84,8% dengan kategori 'Sangat Layak'.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrohmah, D. A. (2018). Pengembangan media board game pada mata pelajaran bahasa inggris materi pokok greeting and introduction kelas VII di SMP Dewantara Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2), 10-17.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Kustandi, C, & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurdyansyah, S. M. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Putra, G. A., Tastra, D. K., & Suwatra, I. I. (2014). Pengembangan media video pembelajaran dengan model ADDIE pada pembelajaran bahasa inggris di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganessa*, 2(1), 1-10.
- Rantika, P., Pudjiati, D., & Megawati, M. (2019). Meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui game Spelling Bee. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 6 Oktober 2019, pp. 1-6. Bogor: STKIP Kusuma Negara.
- Sadiman, A. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Smaldino, S., Lowther, D., & Russel, J. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: PT. Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Wisana, N. G. (2011). *Manfaat Board Game di Tengah Era Digital*. Retrieved Februari 2, 2021, from Indonesiabermain.com: [indonesiabermain.com/manfaat-board-game-di-tengah-era-digital](http://indonesiabermain.com/manfaat-board-game-di-tengah-era-digital)