

**PRODI PENDIDIKAN
BAHASA INGGRIS**

PENELITIAN PENELITIAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH VOCABULARY CARD* DALAM
MATA KULIAH BAHASA INGGRIS PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
GEOGRAFI IKIP-PGRI PONTIANAK**



Tim Peneliti:

1. Sahrawi,M.Pd
2. Tri Kurniawati,M.Pd
3. Yulia Ramadhiyanti,M.Pd

Dibiayai APBS IKIP-PGRI Pontianak

Nomor: 041/L.202/PNK/III/2019

(LEMLIT) IKIP-PGRI PONTIANAK

MARET, 2019

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Luaran dan target penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pembelajaran	8
B. Media Pembelajaran	9
C. Media <i>Card/kartu</i>	14
D. Pembelajaran Bahasa Inggris di Prodi Geografi	18
E. <i>English Vocabulary</i> (kosa kata Bahasa Inggris).....	18
F. Materi English Vocabulary	37
G. Penelitian yang Relevan	39
H. Kerangka Berpikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	23
B. Subyek Penelitian	23
C. Metode Penelitian.....	23
D. Prosedur Penelitian Pengembangan	25
E. Teknik Pengumpulan Data	28
F. Teknik Analisis Data.....	30

HALAMAN PENGESAHAN

1	Judul Penelitian	:	Pengembangan Media <i>English Vocabulary Card</i> Dalam Mata Kuliah Bahasa Inggris Program Studi Pendidikan Geografi IKIP-PGRI Pontianak
2	Ketua Peneliti	:	
	a. Nama Lengkap	:	Sahrawi, M.Pd.
	b. NPP/NIDN	:	202 2014 281/1111078901
	c. Jabatan Fungsional	:	Asisten Ahli
	d. No HP	:	081256278968
	e. E-mail	:	awihasanah@gmail.com
2	Anggota Peneliti 1	:	
	a. Nama Lengkap	:	Tri Kurniawati, M.Pd
	b. NIDN	:	1125058703
	c. Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Inggris
	Anggota Peneliti II	:	
	a. Nama Lengkap	:	Yulia Ramadhiyanti, M.Pd
	b. NIDN	:	1102078201
	c. Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Inggris
5.	Jumlah biaya yang diusulkan	:	Rp. 4.750.000,00

Pontianak, 6 Maret 2019

Mengetahui:
Ketua Prodi Pendidikan
Bahasa Inggris

Ketua Peneliti,

Citra Kusumaningsih M.Pd.
NPP. 202 2010 094

Sahrawi, M.Pd.
NPP. 202 2014 281

Menyetujui:
Kepala LPPM
IKIP-PGRI Pontianak,

Dr. Hj. Syarifah Fadillah, M.Pd
NPP. 202 2003 017

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan peranan penting dalam hidup dan kehidupan. Bahasa memiliki pengaruh yang luar biasa dalam kehidupan ini. Dengan bahasa, manusia dapat berkomunikasi untuk menyampaikan pesan dan memperoleh informasi. Bahasa juga merupakan sarana komunikasi untuk menyatakan segala sesuatu yang tersirat di dalam diri manusia dan alat komunikasi sehari-hari antar manusia satu dengan manusia yang lain. Komunikasi akan terlaksana dengan adanya bahasa. Bahasa merupakan salah satu identitas suatu bangsa dan memiliki perbedaan antara satu daerah dengan daerah yang lain.

Dalam pendidikan pembelajaran bahasa sangatlah penting. Manusia dapat berpikir tanpa menggunakan bahasa, tetapi adanya bahasa memudahkan dalam meningkatkan kemampuan belajar dan mengingat, memecahkan persoalan dan menarik kesimpulan. Dalam belajar mengajar perlu adanya kemampuan berbahasa yang baik guna memudahkan transfer ilmu pengetahuan. Kemampuan berbahasa mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik termasuk mengingat materi pelajaran, memecahkan permasalahan dan dapat menarik kesimpulan sesuai dengan materi yang dipelajarinya. Bahasa memudahkan guru dan murid dalam berkomunikasi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan. Pembelajaran bahasa terdapat di Sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar sampai keperguruan tinggi. Pembelajaran bahasa memiliki peran yang penting, karena dengan penguasaan bahasa sejak dini memudahkan komunikasi dimasa yang akan datang.

Dalam pembelajaran bahasa terdapat bahasa asing yang juga dipelajari oleh peserta didik. Terpilihnya Bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama di Indonesia diantara bahasa asing lainnya didasarkan pada beberapa pertimbangan bahwa bahasa Indonesia belum dapat ¹ sebagai alat komunikasi dengan dunia luar. Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran.

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang sangat penting untuk dikuasai. Bahasa Inggris juga salah satu bahasa yang dipergunakan di seluruh dunia. Menyadari kenyataan pentingnya bahasa Inggris di masa depan, maka

pembelajaran Bahasa Inggris harus diberikan untuk mahasiswa program studi pendidikan geografi. Pembelajaran Bahasa Inggris terintegrasi dalam empat keterampilan yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*) yang kesemuanya itu minimal harus dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran penentu keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pentingnya Bahasa Inggris saat ini dikarenakan zaman yang semakin modern dan untuk antisipasi di era globalisasi.

Dengan pemberian mata kuliah bahasa inggris diharapkan mampu membentuk karakter peserta didik yang mampu bersaing di kancah internasional. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris peserta didik perlu penguasaan kosakata. Kosakata merupakan komponen penting dari bahasa. Kosakata adalah komponen bahasa yang paling berkuasa. Dalam menggunakan bahasa, peserta didik yang kaya kosakata akan berhasil dalam kemampuan keterampilan ekspresi. Kosakata adalah jumlah kata yang bila digabungkan akan membentuk bahasa. Seseorang akan kesulitan dalam komunikasi jika kurang memahami bahasa, sehingga akan sulit untuk mengembangkan bahasa mereka. Kosakata merupakan faktor penting dalam belajar mengajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing bahkan dalam semua bahasa. Agar siswa dapat menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan jumlah banyak maka perlu banyak latihan. Bahasa tidak terlepas dari kosakata, karena kosakata merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Semakin banyak keterampilan kosakata yang dimiliki maka semakin baik kemampuan berbahasa yang dimiliki.

Pada pembelajaran bahasa inggris pemahaman terhadap kosakata Bahasa Inggris dirasa masih sulit, dikarenakan dosen menyampaikan pembelajaran hanya dengan metode ceramah, apalagi penggunaan media yang sangat minim. Salah satu cara agar pembelajaran Bahasa Inggris itu efektif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Demi terwujudnya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran secara khusus. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan tujuan pembelajaran akan tersampaikan sesuai dengan keinginan. Adanya media memudahkan dosen dalam transfer ilmu dan memudahkan

mahasiswa dalam memahami pembelajaran. Penyampaian materi dan pesan dalam proses pembelajaranpun akan semakin mudah dan efektif, sehingga akan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Salah satu media pembelajaran dalam belajar bahasa inggris adalah *card* media atau media kartu. Media kartu merupakan salah satu media pembelajaran cetak. Media kartu berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya) yang dapat melatih peserta didik dan memperkaya kosakata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk atau rangsangan bagi peserta didik untuk memberikan respon yang baik. Dan media kartu dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media kartupun cukup efektif, mudah dibuat, dan tidak membutuhkan biaya yang banyak. Media kartu bahan yang dipakai sangat mudah didapat dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Media kartupun bisa membuat aktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di prodi geografi IKIP-PGRI Pontianak pada hari Rabu tanggal 25 februari 2019 dapat disimpulkan bahwa para peserta didik masih kesulitan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Apalagi penggunaan media pembelajaran yang minim dan jarang dilakukan saat belajar bahasa inggris. Peneliti mewawancarai salah satu mahasiswa prodi geografi IKIP-PGRI Pontianak, mahasiswa tersebut mengatakan bahwasannya pelajaran Bahasa Inggris dinilai sulit sewaktu masih belajar di SMA karena tidak tahu artinya. Ini berarti sangat berhubungan dengan *Vocabulary* atau kosakata. Salah satu cara agar membuat pembelajaran lebih menarik yaitu melakukan berbagai macam interaksi dengan menggunakan media pembelajaran sebagai perantara.

Dengan melihat latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian pengembangan media *English vocabulary card*. Adanya media pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Selain itu dapat membantu dosen dalam memberikan materi agar mahasiswa mencapai nilai yang lebih baik. Selain itu peneliti berharap dengan adanya media *English vocabulary card* ini dapat memberikan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran kosakata bahasa inggris dan dapat memudahkan dalam mengajar

dengan cara yang menarik. Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *English vocabulary card* pada mahasiswa prodi geografi IKIP-PGRI Pontianak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media *English vocabulary card* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk mahasiswa prodi geografi IKIP-PGRI Pontianak?
2. Bagaimanakah kelayakan media *English vocabulary card* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk mahasiswa prodi geografi IKIP-PGRI Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media *English vocabulary card* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk mahasiswa prodi geografi IKIP-PGRI Pontianak.
2. Menganalisis kelayakan media *English vocabulary card* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk mahasiswa prodi geografi IKIP-PGRI Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran media *English vocabulary card* pada mata kuliah Bahasa Inggris mahasiswa prodi geografi IKIP-PGRI Pontianak diharapkan dapat memberi manfaat bagi :

1. Peserta didik:
 - a. Mahasiswa diharapkan lebih tertarik dan lebih aktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris melalui proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan media kartu gambar.
 - b. Mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik melalui media kartu gambar yang berwarna dan berbeda dari pembelajaran kosakata Bahasa Inggris sebelumnya karena menggunakan permainan yang memanfaatkan media kartu gambar selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi dosen

- a. Dosen dapat memanfaatkan penggunaan media kartu gambar dalam menyampaikan pembelajaran mengenai penguasaan kosakata Bahasa Inggris.
- b. Dosen dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran dalam penguasaan kosakata melalui media kartu gambar.
- c. Dosen dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, lebih bervariatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran.

3. Bagi Institusi

- a. IKIP-PGRI Pontianak dapat memanfaatkan media kartu gambar untuk menunjang pembelajaran dalam bahasa inggris.
- b. IKIP-PGRI Pontianak dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya referensi dalam pengajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

E. Luaran dan Target Penelitian

No	Jenis Luaran	Skala	Tujuan penerbit / nama seminar	Indikator capaian**
1	Publikasi ilmiah	Internasional bereputasi		-
		Internasional DOAJ*		-
		Nasional terakreditasi		-
		Nasional DOAJ*	✓	-
		Nasional		-
2	Pemakalah dalam temu ilmiah	Internasional		-
		Nasional		-
3	Invited speaker dalam temu ilmiah	Internasional		-
		Nasional		-
4	Visiting Lecturer	Internasional		-
5	HKI	Paten		
		Paten Sederhana		
		Hak cipta		
		Merek dagang		
		Rahasia dagang		

		Desain produk industri		
6	Teknologi Tepat Guna			
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya Seni/Rekayasa Sosial			
8	Buku Ajar			

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses memanusiakan manusia. Kegiatan dengan melibatkan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, nilai kehidupan yang positif dan juga keterampilan dengan memanfaatkan segala sesuatu sebagai sumber dari pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat proses belajar yang terdiri dari peserta didik sebagai orang yang belajar dan guru sebagai fasilitator. Perubahan perilaku yang lebih baik sangat diharapkan dalam proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik maupun lingkungannya. Kondisi lingkungan yang baik akan menjadi penunjang utama dalam terjadinya perubahan pada peserta didik. Di dalam interaksi pembelajaran peserta didik harus diperlakukan sebagai seseorang yang bermartabat dan mempunyai keinginan yang kuat sehingga potensi yang ada pada dirinya dapat terwujud. Peristiwa pembelajaran dapat terjadi

apabila peserta didik mampu berkomunikasi aktif dengan sumber belajar yang telah disediakan oleh pengajar.

Dalam pembelajaran dikelas rancangan yang digunakan untuk keperluan pembelajaran agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut : (1) ciri-ciri peserta didik, (2) perbedaan perorangan, (3) kesiapan, (4) motivasi belajar, (5) proses kognitif dalam pembelajaran (6) alih belajar, (7) belajar keterampilan, (8) konteks sosial untuk belajar. Pemahaman akan teori belajar sangatlah penting dalam pembelajaran, maka dari itu adanya upaya yang diharapkan dapat memengaruhi peserta didik agar terjadi kegiatan belajar adalah tujuan dari pembelajaran. Secara umum Gagne dan Briggs (Karwono dan Mularsih) menjelaskan bahwa pembelajaran dilukiskan sebagai “upaya orang yang bertujuan untuk membantu orang belajar”. Pembelajaran sebagai seperangkat kegiatan eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar, yang sifatnya internal. Pembelajaran dilakukan tidak hanya melalui pendidik tetapi dapat melalui media televisi, gambar ataupun sumber-sumber yang lainnya. Segala kejadian dapat berpengaruh secara langsung terhadap individu dalam proses pembelajaran. Pada

pembelajaran diharapkan siswa mampu mengatasi segala permasalahan yang ada. Pada dasarnya pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Proses belajar mengajar merupakan kegiatan berkesinambungan yang tujuan utamanya adalah peserta didik dapat menyerap materi pelajaran. Banyak faktor yang menunjang keberhasilan pembelajaran ini diantaranya adalah guru, siswa, dan lingkungan sekolah, orang tua murid, sarana dan prasarana yang memadai dan media pembelajaran yang sesuai serta lingkungan sekitar. Pembelajaran dilakukan sedini mungkin, guna terciptanya pembentukan karakter yang sesuai dengan yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran sangat perlu pemahaman antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik harus bisa memahami setiap karakter dari peserta didik. Karakter yang berbeda-beda merupakan tantangan bagi guru untuk membuat pembelajaran yang efektif, asik, dan menyenangkan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah” „perantara”, atau „pengantar”. Di dalam proses pembelajaran media dapat diartikan sebagai photographis, elektronis, atau alat-alatt grafis yang berguna untuk memproses informasi. Alat-alat yang mampu menunjang pembelajaran didalam atau diluar sekolah merupakan media pembelajaran. Perlu adanya kreatifitas dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran. Dengan digunakannya media akam mampu memperbesar kemungkinan siswa dalam pemahaman materi, sehingga siswa akan belajar banyak lagi, dan mampu meningkatkan keterampilan yang sesuai dengan kemampuannya masing-masing sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Pada awalnya, media hanya sebatas alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menerangkan materi pelajaran. Media mampu memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Dalam kedudukannya, system pembelajaran dan media sangat berkaitan dikarenakan mempunyai tujuan yang sama. Tujuan

tersebut mempunyai beberapa komponen seperti: tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Dan masing-masing saling berkaitan dalam satu kesatuan.

Dalam proses pembelajaran materi yang digunakan sangat berpengaruh terhadap media pembelajaran yang akan digunakan. Tidak hanya itu, media pembelajaran dapat digunakan untuk evaluasi pada akhir pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu dalam tercapainya proses belajar mengajar. Alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Diharapkan media pembelajaran mampu membantu pendidik dalam penyajian dan penyaluran pesan sehingga mewakili guru untuk menyampaikan informasi. Mahasiswa diharapkan dapat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud seefektif mungkin. Guru juga dituntut untuk terus berkreasi agar pembelajaran yang dilakukan tidak monoton. Media pembelajaran bisa juga disebut sebagai alat peraga dan sumber belajar. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dan guru dalam tercapainya proses belajar mengajar.

Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi dan manfaat dari media pembelajaran sangat banyak. Adanya media diharapkan akan mampu membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan maupun isi pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa perlu adanya suatu hal yang mampu menjadikan seseorang lebih baik kedepannya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan adanya media diharapkan akan mampu membantu efektifitas proses

pembelajaran dan penyampaian pesan maupun isi pembelajaran. Mampu meningkatkan minat dan keingintahuan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Materi yang disampaikanpun harus selaras dengan media pembelajaran. Salah satu unsur yang sangat penting dalam pembelajaran yaitu dengan adanya media pembelajaran, karena dengan adanya media pembelajaran membantu proses pembelajaran.

Beberapa hal yang ditekankan dalam fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Sebagai sarana bantu yang mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan komponen yang saling berintegrasi guna menciptakn situasi belajar yang diharapkan.
- b. Media pembelajaran mampu mengefesiensi waktu dalam proses belajar mengajar.
- c. Dapat mampu meningkatkan kualitas dalam proses belajar-mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- d. Diharapkan mampu membuat segala sesuatu yang abstrak menjadi nyata sehingga tidak sulit dalam penggunaan kata yang sulit.

Beberapa fungsi media yaitu sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran bukanlah fungsi tambahan, media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai sarana yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif sekaligus menyenangkan.
- b. Media pembelajaran merupakan kesatuan dari seluruh proses pembelajaran. Banyak terdapat komponen dalam media pembelajaran sehingga membentuk satu kesatuan yang diharapkan mampu membuat efektifitas pembelajaran.
- c. Penggunaan media harus berkaitan dengan kompetensi dan isi dari pembelajaran tersebut. Antara materi satu dengan yang lain harus berkaitan, begitupun dengan tujuan pembelajaran. Guna memudahkan proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar sehingga diharapkan akan relevan.

- d. Media pembelajaran bukan sebagai alat hiburan, bukan untuk permainan atau hanya sekedar bermain. Harus ada unsur pembelajaran didalamnya sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- e. Siswa mampu memahami dan menangkap materi pelajaran secara lebih mudah dan mampu mempercepat proses belajar mengajar.
- f. Kualitas yang baik dalam proses belajar mengajar akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga diharapkan mendapat nilai tinggi.
- g. Fungsi pembelajaran juga untuk meningkatkan kualitas proses belajarmengajar.
- h. Dengan adanya media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berfikir secara logika yang sesuai dengan penalaran dan tersusun rapih.

Dalam uraian tersebut, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Dengan adanya media pembelajaran mampu memperjelas dalam penyajian pesan dan pemberian informasi, sehingga dapat meningkatkan proses belajar dan hasil belajar.
- b. Dengan adanya media pembelajaran akan mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, dan mampu belajar sendiri sesuai dengan kemampuannya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - 1) Objek yang terlalu besar dapat di minimalisir dengan baik, seperti adanya gambar,grafik,video, dan lain-lain.
 - 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat dilihat dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar yang sangat memudahkan.
 - 3) Kejadian langka atau jarang terjadi dapat diputar ulang tanpa harus menunggu waktu kejadiannya.
 - 4) Kejadian yang dapat membahayakan akan dapat disimulasikan dengan media seperti, computer, film, video.
 - 5) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi, banjir bandang, tsunami, atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama akan mudah dilihat dengan

adanya media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, akan memberikan kesamaan pengalaman terhadap peserta didik tentang peristiwa-peristiwa yang ada di lingkungan sekitar maupun mancanegara. Dan membuat terjadinya interaksi langsung antara murid dan guru.

3. Jenis-jenis Media

Terdapat beberapa jenis media, jenis-jenis media tersebut adalah:

- a. Media visual diam
- b. Media visual gerak
- c. Media audio
- d. Media audio visual diam
- e. Media audio visual gerak

Dalam jenis media di atas, banyak terdapat pembagian di dalamnya sesuai dengan proses penyajiannya. Dalam proses penglihatan langsung terdapat tujuh media penyaji, yaitu :

- a. Grafis, bahan cetak, dan gambar diam,yaitu media yang berbentuk cetakan dan diam, biasanya grafis digunakan untuk penilaian angka-angka.
- b. Media proyeksi diam. Media proyeksi diam adalah media visual yang tidak bergerak, contohnya seperti proyektor, OHP.
- c. Media audio, media audio hanya sebatas media suara dan berkaitan dengan indera pendengaran. Media ini tidak memiliki gambar, contoh dari media ini yaitu radio.
- d. Media audio visual diam, Media audio visul, mempunyai suara dan terlihat.
- e. Media Audio visual hidup/film sebagai media yang terlihat dan terdapat bunyi,
- f. Media televise, dengan media televise biasanya memudahkan dalam penyampaian segala sesuatu secara lebih ringkas, dan
- g. Multimedia, dengan banyaknya jenis dari media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat dan kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran yang ada disekolah tersebut.

C. Media Kartu/ *Card Media*

a. Pengertian Media Kartu

Media kartu adalah sebuah kertas yang berisi gambar-gambar atau tulisan tertentu yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan pembelajaran maka selain membantu pemahaman peserta didik tentang konsep tertentu, pendidik akan lebih mudah dalam mengelola kelas karena peserta didik diarahkan untuk belajar secara berkelompok. Jadi, media kartu dikembangkan oleh peneliti sebagai media alternatif dalam pembelajaran agar memudahkan pendidik ketika proses belajar itu terjadi dan membantu siswa untuk cepat memahami berbagai materi yang terkait. Media kartu adalah media berbentuk cetakan yang tidak berbunyi dan juga bergerak. Bahan-bahan yang digunakan pun dapat dicetak diatas kertas untuk membantu proses pengajaran.

b. Kelebihan dan kekurangan media kartu

Dalam penggunaannya media kartu berisi gambar-gambar yang didapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar tersebut dapat berasal dari foto, ataupun yang lainnya. Adapun kelebihan media gambar, yakni sebagai berikut:

- 1) Materi yang ada dalam pelajaran akan semakin mudah dirancang dan dapat diambil poin-poinnya saja tanpa harus melakukan verbalisme. Sehingga peserta didik akan lebih cepat memahami dan menangkap materi pelajaran.
- 2) Dalam media gambar ini peserta didik akan lebih mudah dalam mengurutkan materi pelajaran dan dapat berpikir secara logis dan sistematis.
- 3) Media ini dapat menambah daya tarik dikarenakan terdapat perpaduan antara verbal dan visual, sehingga pembelajaran tidak monoton dan lebih seru.

Adapun Keterbatasan media cetakan gambar adalah :

- 1) Dirasa sulit untuk menampilkan gerakan dalam halaman media.
- 2) *Budget* yang digunakan untuk mencetak media gambar akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, foto ataupun gambar yang memiliki aksen warna yang banyak.

- 3) Dalam proses penggerjaan dan pencetakannya memakan waktu yang tidak sebentar bahkan ada yang sangat lama tergantung seberapa sulit media tersebut.
- 4) Unit pelajaran haruslah dirancang seminimalis mungkin agar tidak terlalu banyak dan panjang.
- 5) Media gambar atau cetakan biasanya hanya memiliki hasil pada pengetahuan afektif saja tidak dengan *skill* atau keterampilan.

Gambar dan keterangan gambar tersajikan dalam media kartu sesuai dengan materi pembelajaran. dengan adanya media kartu diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan lebih berminat mengikuti proses pembelajaran. siswa akan lebih tertarik ketika terdapat model pembelajaran yang tidak monoton, dan adanya media mampu menghilangkan penat dan kejemuhan mereka terhadap pembelajaran. Tetapi tetap pada konsentrasi materi pembelajaran. sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat.

c. Karakteristik Media Kartu

Kartu kata bergambar merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Kartu kata bergambar sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan.

Berdasarkan pendapat oleh para ahli di atas, dapat diidentifikasi bahwa karakteristik media kartu kata bergambar sebagai berikut

- 1) Media kartu kata bergambar merupakan media yang memiliki gambar, teks atau kombinasinya. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti mengembangkan kartu kata bergambar kosakata dengan gambar kosakata untuk membantu memvisualisasikan materi. Selain itu terdapat teks yang berisi huruf dari bahasa Inggris tentang kosakata untuk memperjelas materi.
- 2) Media kartu kata bergambar merupakan media cetak dua dimensi. Peneliti menggunakan ukuran 8 x 12 dengan asumsi agar mudah dipegang dan digunakan.
- 3) Media kartu kata bergambar menuntun siswa kepada sesuatu. Dalam hal ini, kartu kata bergambar digunakan sebagai media pembelajaran. Materi disusun

sedemikian rupa agar menarik dan memotivasi siswa dengan cara belajar yang berbeda.

4) Media kartu kata bergambar bisa dimainkan siswa. Media *vocabulary card* yang dikembangkan tidak hanya sekedar untuk ditunjukkan pada siswa. Tetapi bisa dimainkan siswa dalam situasi pembelajaran di sekolah maupun digunakan dirumah.

d. Langkah-langkah Bermain Media Kartu

Adapun beberapa langkah-langkah yang digunakan dalam menggunakan Media *English Vocabulary Card* ini yaitu,

- 1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari dua anak atau lebih.
- 2) Kartu bergambar diletakan berbaris satu per satu (tidak tumpuk) didepan pemain.
- 3) Kartu huruf dipegang oleh siswa dan masing-masing pemain akan menjodohkan dengan kartu bergambar yang sesuai. (Bagi pemain yang belum hafal kosakata, boleh menggunakan bantuan kamus mini yang tersedia.
- 4) Kartu huruf diletakan diatas kartu bergambar yang sesuai dengan pasangannya.
- 5) Pemain yang kartunya habis terlebih dahulu yang menjadi pemenangnya.

D. Pembelajaran Bahasa Inggris di Program Studi Geografi

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang sudah mendunia dan dipelajari di beberapa Negara di dunia dan salah satunya Indonesia. Tujuannya adalah untuk membantu siswa-siswi yang memiliki kemampuan mendengar, membaca, dan menulis materi sederhana dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Dalam aspek kehidupan saat ini, Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa yang digunakan oleh banyak Negara. Aspek-aspek kehidupan seperti ilmu pengetahuan, pendidikan, kebudayaan, bisnis, dan hiburan menjadi faktor-faktor penting. Terlebih fungsi dari bahasa itu sendiri yaitu sebagai alat komunikasi. Pembelajarannya dilakukan dari Sekolah Dasar hingga Universitas. Sangat penting Bahasa Inggris di masa depan, oleh karena itu pembelajaran bahasa Inggris harus

sedini mungkin diterapkan disekolah-sekolah agar siswa mendapatkan kosakata Bahasa Inggris lebih banyak.

Kenyataan bahwa Bahasa Inggris adalah bahasa komunikasi Internasional, bahasa ilmu pengetahuan, teknologi modern, perdagangan, politik, dan dipakai hampir dipakai di semua bidang, maka bahasa inggris harus jelas diberi prioritas pertama untuk dipelajari pada bahasa-bahasa asing yang lain. Peran Bahasa Inggris akan tercapai apabila system pendidikan dapat berlangsung dengan baik, sebab pendidikan berperan penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang mendukung kemampuan bangsa dan Negara.

E. English Vocabulary (Kosa Kata Bahasa Inggris)

Pembelajaran kosa kata merupakan dasar dari pembelajaran Bahasa Inggris, subjek wajib dalam bahasa yang akan mampu membantu siswa dalam penguasaan kata. Semakin banyak penguasaan kosa kata akan semakin mudah dalam memahami kalimat Bahasa Inggris. Sehingga dengan adanya kemampuan kosa kata yang baik akan lebih mudah pengenalan huruf dan berbahasa Inggris. Kosakata adalah salah satu bahan yang dipelajari oleh siswa dari semua tingkatan. Tidak mungkin bisa sukses dalam belajar bahasa tanpa menguasai kosakata. Kosakata adalah pusat bahasa dan sangat penting bahasa khas. Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen dasar untuk menguasai Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di tingkat dasar, menengah, dan lanjutan. Dalam belajar empat keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis), kosakata salah satu komponen dasar yang harus dikuasai. Tanpa kosa kata yang cukup, orang tidak bisa berkomunikasi secara efektif atau mengekspresikannya gagasannya dalam bentuk lisan maupun tulisan. Untuk mendukung interaksi pembicara dalam berkomunikasi, kosakata menjadi penting karena bisa dijadikan dasar-dasar untuk menyusun sebuah kata menjadi urutan kalimat yang baik.

F. Materi English Vocabulary Card

Adapun Materi yang digunakan dalam Pengembangan Media *Vocabulary card ini* sesuai dengan RKPS yang telah dibuat sebelumnya, terdapat materi yang akan digunakan dalam pengembangan media *English vocabulary Card*, yaitu:

Animator : Pembuat Animasi	Fashiondesigner : Perancang Busana
Athlete : Atlit	Fire Fighter : Pemadam Kebakaran
Banker : Pegawai Bank	Guitar : Gitar
Chef : Koki	Musician : Pemain Music
Children : Anak	Nurse : Perawat
Cow : Sapi	Saxophone : Saksofon
Dancer : Penari	Student : Murid
Dentist : Dokter Gigi	Reading Book : Membaca Buku
Doctor : Dokter	Reading Comics : Membaca Komik
Drawing : Menggambar	Scientist : Ilmuwan
Drum : Drum	Sheep : Domba
Drummer : Pemain Drum	Teacher : Guru
Farmer : Petani	Teeth : Gigi

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu sangat penting sebagai dasar pijakan dalam penyusunan penelitian ini. Kegunaannya untuk mengetahui hasil yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Namun, pasti dalam penelitian tersebut ada beberapa kajian yang belum terkaji dan penulis akan mengkajinya lebih dalam. Berikut beberapa ringkasan penelitian terdahulu:

1. Hasil penelitian skripsi yang telah dilakukan oleh Nuri Fatimah, dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Wayang pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD Wonasari Jogjakarta”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode R and D. Penelitian ini menghasilkan nilai 4,58 yang berarti sangat baik dalam penelitian dan pengembangannya. Penelitian ini mempunyai kesamaan dalam dengan peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu dengan teknik pengumpulan data yang sama, yaitu

wawancara, angket dan observasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada lokasi kajiannya, bidang kajiannya, dan materi dalam pengembangan medianya.

2. Hasil penelitian skripsi yang telah dilakukan I Nyoman Mardika, dengan judul “Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD”. Hasil penelitian yang dilakukan yaitu dari uji coba 20 anak terdapat 19 anak yang tuntas dalam pembelajaran kosa kata. Dalam penelitian dan pengembangan ini pembelajaran kosakata Bahasa Inggris menjadi materi utama. Persamaan yang peneliti lakukan dengan skripsi itu yaitu sama-sama menggunakan materi bahasa Inggris yaitu *Vocabulary*. Perbedaannya terletak pada pengembangan yang dilakukan. Skripsi ini melakukan penelitian berbasis multimedia sedangkan peneliti berbasis media kartu dan dilakukan di kelas V SD. Penggunaan multimedia pembelajaran kosakata bahasa Inggris berdampak baik terhadap ketuntasan belajar siswa: pada uji coba kelompok besar, dari 20 siswa, terdapat 19 siswa (95%) yang tuntas belajar dalam

pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas V sekolah dasar.

3. Hasil penelitian skripsi yang telah dilakukan Ummi Azizah dengan judul, “Pengembangan Media Kartu Carawa Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Untuk Siswa SD/MI” mendapatkan kualitas kelayakan berdasarkan kualitas para ahli media sebesar 82,5% yang sangat baik, oleh guru bahasa Jawa sebanyak 91%. Sedangkan penilaian siswa mencapai 92% yang berarti sangat layak digunakan sebagai media. Dalam penelitian dan pengembangan ini media kartu menjadi point yang relevansi dengan peneliti. Metode penelitian yang dilakukan pun sama yaitu menggunakan metode *Research and Development* (R&D), teknik pengumpulan data yang dilakukan pun sama yaitu, wawancara, observasi, dan angket. Perbedaannya terletak pada materi pelajaran yang digunakan, pada skripsi ini menggunakan materi Aksara Jawa sedangkan peneliti menggunakan materi *vocabulary* Bahasa Inggris di prodi geografi.

H. Kerangka Berpikir

Pada setiap penelitian pasti diperlukan kerangka berpikir sebagai pedoman dalam menentukan arah penelitian, hal ini diperlukan agar penelitian tetap terfokus pada kajian yang akan diteliti. Penelitian pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi produk. Untuk lebih efektif pengembangan media *English vocabulary card* ini dibutuhkan kerangka berpikir. Ada beberapa langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media *English vocabulary card* ini. Langkah-langkah tersebut yaitu penelitian pendahuluan, perencanaan penelitian, dan pengembangan produk.

Belum ada penggunaan media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Inggris dan kurangnya pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik menjadi masalah utama yang dihadapi dalam penelitian dan pengembangan ini. Dua faktor tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris yang berbentuk kartu dengan materi kosa kata untuk membantu peserta didik dalam memahami kosa kata dan membantu pendidik dalam penyediaan media pembelajaran. Media *English Vocabulary card* pada peserta didik ini akan dikembangkan dan di uji validasi oleh ahli materi, dan ahli media. Setelah diuji media pembelajaran berbasis kartu ini akan diperbaiki sesuai saran dan masukan, sampai media *English vocabulary card* ini siap digunakan di program studi lain.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development*. *Research and Development* (R&D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Tujuan akhir metode penelitian R&D adalah:

1. Dapat dihasilkannya suatu produk yang dinggap andil karena telah melewati pengkajian dan uji coba terus menerus.
2. Produk yang dihasilkan adalah produk yang sesuai dengan kebutuhan lapangan. Sebelum produk dihasilkan, peneliti melakukan survey terlebih dahulu, survey yang dilakukan yaitu survey lapangan atau kepustakaan. Untuk mendapatkan produk, digunakan penelitian yang bersifat analisis sesuai dengan kebutuhan. Agar dapat digunakan untuk masyarakat secara luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran yang bersifat media kartu yaitu Media Pembelajaran Media *English Vocabulary Card*.

B. Subyek Penelitian

Subjek penelitian dan pengembangan media *English vocabulary card* pada mata kuliah Bahasa Inggris ini dilakukan di program studi pendidikan geografi. Untuk uji coba skala kecil di prodi geografi kelas A Pagi tersebut sebanyak 20 peserta dan kelas B Pagi sebanyak 20 orang. Pemilihan kelas tersebut sebagai tempat penelitian dikarenakan belum menggunakan media *English vocabulary card* dalam pembelajaran bahasa Inggris.

C. Metode Penelitian

Adanya metode penelitian merupakan cara ilmiah agar mendapatkan tujuan dan data tertentu guna penelitian. Ada beberapa tujuan dari penelitian yaitu, penemuan. Dalam penemuan data yang ada harus valid dan tidak pernah dilakukan sebelumnya, yang kedua yaitu pembuktian, data yang diperoleh digunakan untuk

membuktikan adanya keraguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu, dan pengembangan yaitu memdalami dan memperluas pengetahuan yang telah ada sehingga lebih baik kedepannya. Dalam penelitian ini lebih merujuk kepada pengembangan media pembelajaran. Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan Brog dan Gall (Dalam Sugiono), yaitu : “Suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan menegaskan produk bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R&D, yang terdiri dari pengajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkan menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang telah dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk berdasarkan hasil uji coba bahwa temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai obyektifitas”. Produk yang dikembangkan dalam bidang pendidikan diantaranya yaitu berbagai macam media pembelajaran dalam berbagai bidang studi baik media cetak seperti buku dan bahan ajar lainnya. Disini peneliti melakukan penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran yaitu media cetak kartu bergambar yang nantinya diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Media kartu ini adalah media *English vocabulary card* yang isinya terdapat gambar-gambar dari kosakata Bahasa Inggris. Media ini dikembangkan agar pembelajaran lebih efektif dan guru memiliki bahan ajar lain yang menarik sehingga bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun pengembangan media pembelajaran dilakukan menggunakan siklus RnD.

D. Prosedur Penelitian Pengembangan

R&D dilaksanakan melalui beberapa tahap. Setiap tahap merupakan proses kegiatan yang memiliki target yang dihasilkan. Pelaksanaan dan pencapaian target pada setiap tahapan dapat mempengaruhi pelaksanaan tahapan berikutnya. Oleh sebab itu, pelaksanaannya harus dilakukan secara sungguh-sungguh dengan menggunakan instrument yang teruji. Langkah-langkah penelitian dan pengembangannya pada *Borg and Gall* (dalam Sugiono) ini meliputi : 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi

Desain, 6) Ujicoba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Ujicoba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal.

Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan dan mengembangkan produk tertentu yang kemudian dilakukan uji validasi ahli, yaitu seperti uji materi, uji desain, uji coba produk kelompok sekala kecil, dan dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang akan dihasilkan dan kemudian akan dikembangkan. Dalam penelitian ini meliputi sepuluh langkah pengembangan yang hasil akhirnya nanti berupa produk yang siap untuk digunakan. Tetapi dalam penelitian *Borg and Gall* ini untuk Strata Satu (S1) hanya sampai langkah ke tujuh, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain,

perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk.

1. Potensi dan masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didaya gunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah juga dapat dijadikan potensi. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empiric. Potensi dalam penelitian pengembangan ini adalah media *English vocabulary card* untuk kelas prodi geografi. Potensi pengembangan produk tersebut untuk mempermudah siswa dalam memahami kosakata Bahasa Inggris, dan membantu guru dalam mengefektifkan pembelajaran dikelas khususnya pelajaran bahasa Inggris. Media pembelajaran belum diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris sehingga timbulah pengembangan media *English vocabulary card* agar memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran.

2. Mengumpulkan informasi.

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara *factual* dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dilakukan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Di sini diperlukan metode penelitian tersendiri. Mengumpulkan informasi dilakukan di kelas geografi ini dengan melakukan pengamatan langsung

dan wawancara terhadap peserta didik. Dalam pengamatan langsung dan wawancara dilakukan didapatkan hasil yaitu belum tersedianya media pembelajaran terhadap kosakata yang layak dan menarik untuk digunakan. Hasil wawancara terhadap peserta didik bahwasannya pemahaman terhadap kosakata masih sulit dan guru menyampaikan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran.

3. Desain Produk

Peneliti melakukan penelitian pengembangan kartu media pembelajaran yang terfokus pada pembelajaran bahasa Inggris dan yang awal yaitu mengumpulkan kosakata dari materi-materi yang akan dibuat kartu bergambar. Desain produk awal dibuat sendiri oleh peneliti guna guna mengurangi kesalahan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat media *English vocabulary card* tahap awal ini yaitu:

- a. Mengumpulkan kosakata yang akan dimasukan kedalam media pembelajaran. Yaitu dari materi *I have Fever, Are you grade In, dan I went swimming*.
- b. Mendesain media *English vocabulary card* menggunakan *Microsoft Word* sesuai dengan warna, materi dan gambar.
- c. Mendesain kartu petunjuk dan kamus mini dari kosakata tersebut.

4. Validasi desain

Setelah dilakukan desain produk awal, selanjutnya produk dikonsultasikan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi akan melihat kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran, kecukupan, dan ketepatan isi produk. Ahli media melihat ketepatan tampilan, warna, letak gambar, menarik atau tidak media yang akan digunakan. Ahli media sebagai validator adalah 1 dosen, 1 dosen Bimbingan Konseling dan 1 dosen ahli computer. Untuk ahli materi yaitu 2 dosen Bahasa Inggris dan 1 Guru Bahasa Inggris. Validasi dilakukan agar melihat kelayakan dari produk ini dan apa saja yang perlu diperbaiki guna menghasilkan media yang lebih baik.

5. Perbaikan Desain

Dalam perbaikan desain produk akan diuji validitas oleh ahli media dan materi. Dengan begitu akan muncul kelemahan yang ada pada produk tersebut. Sehingga

bisa diperbaiki dan mengurangi jumlah kelemahan tersebut. Perbaikan desain dilakukan oleh peneliti.

6. Uji coba produk

Uji coba adalah tahapan mencobakan produk pendidikan hasil pengembangan yang bertujuan untuk menemukan efektifitas produk dilihat dari sisi hasil belajar serta kesulitan-kesulitan yang dirasakan oleh guru (pengguna) baik yang dirasakan guru dalam pengelolaan pembelajaran maupun kesulitan siswa dalam belajar⁸. Uji coba ini nanti akan dilakukan di dua kelas yaitu A Pagi dan B Pagi.

7. Revisi Produk

Dalam hal ini produk yang telah ada akan di perbaiki sesuai dengan kekurangan yang ada dan kelemahan sesuai dengan fakta dilapangan. Evaluasi sangat dibutuhkan dalam tahap ini sehingga akan dapat menghasilkan produk yang lebih baik dan layak. Revisi produk ini dilakukan agar dapat memperbaiki produk yang telah dibuat dan di ujicoba. Sehingga mampu menghasilkan produk yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian adalah kualitas instrument penilaian. Kualitas instrument penilaian berkaitan dengan validitas dan reabilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam pengembangan ini yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan (pengambilan data) untuk mengetahui seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Observasi ini untuk mengetahui data awal berdasarkan keterangan (data) yang sesuai dengan pengamatan peneliti. Peneliti melakukan observasi. Mengikuti pembelajaran seperti mahasiswa lainnya guna mendapatkan data yang sesuai. Observasi yang dilakukan yaitu mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Peneliti terjun langsung dalam proses pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik dikelas pada materi Bahasa Inggris tersebut. Dalam observasi peneliti melihat penggunaan media dalam belajar mengajar dikelas. Peneliti juga melihat seberapa besar kemampuan peserta didik

dalam pemahaman kosa kata melalui tugas diakhir pembelajaran. Di dalam pembelajaran, guru belum menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran kurang menyenangkan dan guru hanya menggunakan metode ceramah. Observasi yang dilakukan yaitu observasi partisipan, yaitu observer akan terlibat langsung secara aktif dalam objek yang diteliti. Dalam observasi ini ada beberapa pedoman yang digunakan, yaitu:

- a. Penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar
- b. Ada tidaknya media pembelajaran yang ada dikelas.
- c. Bagaimana pemahaman siswa dalam menguasai kosakata

2. Wawancara

Salah satu teknik pengumpulan data yang sangat penting, yaitu wawancara. Dengan adanya wawancara peneliti akan menemukan permasalahan lebih mendalam. Wawancara dapat dilakukan tentang diri sendiri atau *self report*. Wawancara pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan peneliti kepada dosen dan salah satu mahasiswa. Wawancara ini dilakukan secara *face to face* atau bertatap muka langsung. Dalam wawancara ini peneliti mempertanyakan bagaimana media pembelajaran yang ada dikelas, proses pembelajaran hingga bagaimana tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pelajaran yang ada. Dalam wawancara ini juga peneliti mempertanyakan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris peserta didik, sudah cukup baik atau belum. Kenyataan dilapangan kemampuan kosa kata peserta didik masing rendah dan belum ada penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dalam wawancara ini ada beberapa pedoman yang digunakan, yaitu:

- a. Penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar
- b. Ada tidaknya media pembelajaran yang ada dikelas.

3. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efesien bila peneliti tahu dengan pasti variable yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan

tertutup maupun terbuka yang diberikan langsung oleh responden. Penilaian ini menggunakan skala Likert dengan penilaian 1-5. Kuesioner ini nanti digunakan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang akan peneliti kembangkan. Kuisisioner akan ditujukan kepada ahli media, ahli media, guru bahasa Inggris, dan siswa pada Pengembangan Media *English Vocabulary Card* ini. Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik dalam memberikan respon terhadap kelayakan dari media pembelajaran tersebut, sehingga dapat mengetahui kelayakan dari media pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan gambar atau foto serta video pada proses ujicoba produk media pembelajaran ini melalui ujicoba produk (ujicoba skala kecil) dan ujicoba pemakaian (uji coba skala besar).

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan. Analisis data ini dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari media pembelajaran yaitu media kartu kosakata Bahasa Inggris. Hasil yang diperoleh digunakan untuk bahan pertimbangan dalam memperbaiki media *English vocabulary card*. Pengembangan ini menggunakan teknik analisis data yaitu dengan menganalisis descriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan adalah dengan perhitungan rata-rata. Sebagaimana data-data yang terkumpul dapat dikelompokan menjadi dua yaitu data kuantitatif yang berupa angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata. Data kualitatif akan dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dengan perhitungan rata-rata. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dari produk pengembangan berupa media pembelajaran *English vocabulary card*.

1. Angket Validasi

Setelah angket tervalidasi oleh validator, kemudian angket tersebut dianalisis dan dipersentasekan. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data berupa tanggapan pada uji produk yang dikumpulkan melalui angket dianalisis dengan statistik. Dengan adanya hasil analisis data maka

akan tahu seberapa besar kelayakan dari pengembangan media ini untuk pembelajaran yang akan datang. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Hasil yang diperoleh pada penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini adalah alat kehidupan sehari-hari. Berpatokan pada metode *Borg and Gall* dengan menggunakan tujuh tahapan mendapatkan hasil pertahap sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Potensi dan Masalah

Proses pembelajaran merupakan salah satu fase penting dalam memperoleh pengetahuan, hal ini yang memicu penulis untuk mencari dan memahami masalah-masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Peneliti melakukan obsevasi dan ikut serta dalam proses pembelajaran di kelas program studi pendidikan geografi yang sedang mengikuti mata kuliah Bahasa Inggris. Pada observasi ini peneliti lebih fokus melihat adanya media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan kemampuan peserta didik dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris. Kenyataan dilapangan media pembelajaran hanya sebatas buku bahasa Inggris, kemampuan kosakata peserta didik juga dirasa sulit karena dosen mengartikan secara langsung kepeserta didik dari setiap kosakata. Setelah

mengetahui masalah yang terjadi di lapangan peneliti melakukan wawancara dengan pendidik dan peserta didik, peneliti menyimpulkan bahwa masalah utama yang menghambat sulitnya peserta didik dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris adalah kurangnya media pembelajaran pada mata kuliah Bahasa Inggris. Langkah pertama yang harus dilakukan yaitu mencari tahu media apa yang cocok agar dapat digunakan sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menghafal kosakata.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara *factual* dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dilakukan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan informasi dilakukan setelah menganalisis permasalahan di lapangan. Belum adanya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai faktor utama. Dan juga kurangnya pemahaman peserta didik terhadap *vocabulary*/ kosakata. Menurut peneliti media *English vocabulary card* ini dinilai efektif. Data informasi mengenai pengembangan media *English vocabulary card* ini didapatkan dari jurnal, penelitian terdahulu, serta pendapat para ahli dikumpulkan dan diolah sehingga menghasilkan produk media pembelajaran *English vocabulary card* ini. Setelah alat dan bahan ada, barulah dimulai perancangan dengan *Microsoft word*.

3. Desain produk

Media *English vocabulary card* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Microsoft word dengan langkah-langkah berikut:

- a. buka lembar kerja Microsoft word
- b. lalu klik insert pada menu bar diatas
- c. pada group atau kolom illustration pilih shape
- d. selanjutnya pilih bentuk shape yang persegi, setelah memilih klik kiri mouse dan tahan kemudian Tarik untuk membentuk shape. Lalu muncul dimenu bar ukurannya dapat dipilih yang ukuran 8 x 12 cm lalu muncul diatas menu bar shape fill atau beri warna yang sesuai dengan keinginan pembuat.

- e. Lalu pilih *shape* lagi untuk membuat kotak kecil persegi yang akan di isi gambar lalu atur di menu bar ukuran 6x7 cm dan letakkan ditengah persegi yang lebih besar tadi.
- f. Jika sudah, persegi kecil di klik kanan, lalu muncul yang paling bawah sendiri yaitu *Format auto shape*, kemudia klik dan akan muncul *colors and line*, sesudah itu akan ada tulisan *picture* dan klik. Disitu pembuat dapat memilih gambar yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Contoh desain media *English vocabulary card* sebelum direvisi dan diberi warna yaitu:

Sebelum dilakukan Revisi	Setelah dilakukan revisi
 <p>Museum</p>	 <p>Museum</p>
 <p>Tooth Ache</p>	 <p>Tooth Ache</p>



Gambar 4.1 Contoh produk sebelum dan sesudah revisi

a. Hasil validasi produk tahap I

Sebelum validasi kepada ahli media, ahli materi dan percobaan kepada peserta didik dilakukan, instrumen uji ahli media dan ahli materi. Tahap validasi dilakukan kepada 2 orang ahli.

1. Hasil validasi ahli media tahap I

Hasil validasi ahli media tahap pertama oleh satu ahli media diperoleh data bahwa penilaian *English Vocabulary card* ini sesuai dengan kondisi *English Vocabulary card* yang divalidasi. Validasi dilakukan oleh 1 orang dosen ahli media dengan menilai dua aspek yakni kepraktisan dan tampilan Penilaian. mengenai kepraktisan berpatokan pada kualitas kartu yang mudah digunakan, petunjuk penggunaan mudah dipahami dan keunggulan dari media ini pada aspek kepraktisan.

Sedangkan ahli media juga memberikan penilaian yang baik terhadap tampilan yaitu mengenai tampilan dari media *english vocabulary card* ini, seperti warna, desain, pemilihan gambar dan cetakan.

2. Hasil Validasi ahli Materi Tahap I

Hasil validasi ahli materi tahap pertama oleh satu ahli materi menilai aspek kualitas materi, dan aspek pembelajaran. Hasil penilaian 1 orang dosen ahli

diperoleh bahwa aspek materi mengenai kesesuaian materi yang dipaparkan dengan media pembelajaran yang dibuat dapat meningkatkan motivasi pembelajaran terhadap mahasiswa.

5. Revisi desain

Validasi tahap pertama menunjukkan tingkat validitas media pembelajaran jika digunakan saat proses pembelajaran cukup baik. Setiap ahli memberikan saran-saran untuk menambahkan ataupun memperbaiki media *English vocabulary card* ini. Selain mengenai media yang di buat, ahli atau validator juga memberikan saran perbaikan mengenai materi yang dipaparkan baik isi maupun tata bahasa. Adapun daftar revisi diatas dilakukan setelah melakukan pengumpulan revisi dari 2 ahli. Revisi ahli materi lebih menilai kepada kualitas dari isi materi, kesesuaian produk dengan materi dan penulisan. Ada beberapa materi dalam produk yang salah dalam penulisan dan tidak sesuai dengan gambar yang ada. Dalam ahli media, produk ini diminta untuk diberikan wadah kartu agar kartu dapat disimpan dengan rapih sehingga penggunaannya dapat terkontrol dan berjalan dengan baik. Seluruh revisi dari ahli media dan materi telah dilakukan agar produk ini layak digunakan.

Setelah produk direvisi sesuai dengan saran dari para ahli, maka dilakukan proses validasi tahap ke dua. Karena media pembelajaran sudah mengalami perbaikan, serta hasil validasi telah menunjukkan media pembelajaran layak digunakan, validasi cukup dilakukan sebanyak dua tahap.

Validasi materi juga dilakukan sebanyak 2 kali oleh satu orang dosen ahli materi. Hasil validasi oleh ahli materi sangat baik dan materi dapat dinyatakan sesuai dengan media *English vocabulary card* yang dikembangkan. Validasi media tahap pertama ke tahap kedua mengalami peningkatan.

6. Uji Coba Produk

Tahapan uji coba yang dilakukan peneliti adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Namun sebelum melaksanakan uji coba peneliti juga melibatkan dosen yang mengajar Bahasa Inggris untuk menilai produk yang dikembangkan dari aspek kepraktisan, tampilan, materi dan pembelajaran. Pertimbangan peneliti untuk melibatkan dosen dalam menilai produk dikarenakan

dosen merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran.

a. Hasil uji coba skala kecil

Uji coba ini dilakukan di kelas C Pagi dengan 8 peserta didik untuk merespon angket dari media *English vocabulary Card*. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil Media *English Vocabulary Card* ini mencapai kategori sangat baik atau sangat menarik.

b. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan di kelas A Pagi. Data diambil menggunakan angket. Dan sebelum mengisi angket peserta didik belajar dengan menggunakan Media *English Vocabulary Card*. Angket diisi sebanyak 20 mahasiswa. Tingkat kemenarikan terhadap media *English Vocabulary Card* berdasarkan uji coba mencapai kategori sangat baik atau sangat menarik.

7. Revisi produk

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui kelayakan Media *English vocabulary card* ini, produk dikatakan kelayakannya sangat tinggi sehingga tidak dilakukan uji coba ulang dan revisi. Selanjutnya media *English vocabulary card* ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran pada kosakata Bahasa Inggris.

B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan sebuah perencanaan tahap awal yang dilakukan adalah observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas A Pagi program studi Pendidikan Geografi karena kelas tersebut belum menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Hanya sebatas buku cetak saja. Adapun langkah awal yang dilakukan dalam media *English Vocabulary card* ini yaitu mengumpulkan materi yang sesuai dengan materi dari dosen yang ada. Setelah itu baru membuat desain dengan menggunakan *software Microsoft word*. Sesuai dengan gambar, materi dan warna yang disesuaikan dengan kata kerja dan kata benda. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum di uji cobakan, validasi dilakukan oleh 2 ahli yaitu 1 ahli materi dan 1 ahli media.

1. Hasil Penilaian Ahli Media

Validasi yang dilakukan ahli media mencakup dua aspek. Yaitu kepraktisan dan materi. Penilaian mengenai kepraktisan berpatokan pada kualitas kartu yang mudah digunakan, petunjuk penggunaan mudah dipahami dan keunggulan dari media. Sedangkan penilaian terhadap tampilan yaitu mengenai tampilan dari media *english vocabulary card* ini, seperti warna, desain, pemilihan gambar dan cetakan.

Pada tahap ke dua hasil validasi oleh ahli media yang didapatkan pada aspek kepraktisan dan pada aspek tampilan mendapatkan. Hasil dari validasi media pada tahap ke-2 mendapatkan hasil sangat baik/valid digunakan.

2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Pada validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi ada dua aspek yang dinilai yaitu: Validasi materi tahap pertama menilai aspek kualitas materi, dan aspek pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi tahap pertama oleh satu orang dosen ahli diperoleh data sebagai berikut: aspek materi mengenai kesesuaian

materi yang dipaparkan dengan media pembelajaran yang dibuat, menunjukkan bahwa materi sangat menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Hasil validasi oleh ahli materi yang didapatkan pada tahap ke-2 pada aspek materi tentang keterlaksanaan dan ketepatan materi menunjukkan bahwa materi yang digunakan sangat dan sesuai dengan media *English vocabulary card* yang dikembangkan.

3. Respon Dosen

Respon dosen diambil pada dosen Bahasa Inggris untuk menilai produk yang dikembangkan dari aspek kepraktisan, tampilan, materi dan pembelajaran. Pertimbangan peneliti untuk melibatkan dosen yang mengajar dikelas tersebut dalam menilai produk dikarenakan dosen merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran. Dari penilaian ini dapat diketahui pada aspek kepraktisan, kelayakan, materi, pembelajaran respon yang sangat baik.

4. Uji Coba Produk

Uji coba ini dilakukan di dua kelas yaitu di kelas A Pagi dan B Pagi. Pada skala kecil terdiri dari 8 mahasiswa yang mengisi lembar ceklist. Sedangkan untuk skala besar terdapat 20 peserta didik yang mengisi lembar ceklist dengan hasil persentase sebagai berikut, uji coba skala kecil Media *English Vocabulary Card* ini mencapai kategori sangat baik atau sangat menarik yang berarti produk ini sangat baik digunakan.

C. Luaran yang dihasilkan

No	Jenis Luaran	Skala	Tujuan penerbit / nama seminar	Indikator capaian**
1	Publikasi ilmiah	Internasional bereputasi		-
		Internasional DOAJ*		-
		Nasional terakreditasi		-
		Nasional DOAJ*	✓	-
		Nasional		-
2	Pemakalah dalam temu ilmiah	Internasional		-
		Nasional		-
3	Invited speaker dalam temu ilmiah	Internasional		-
		Nasional		-
4	Visiting Lecturer	Internasional		-
5	HKI	Paten		
		Paten Sederhana		
		Hak cipta		

		Merek dagang		
		Rahasia dagang		
		Desain produk industri		
6	Teknologi Tepat Guna			
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya Seni/Rekayasa Sosial			
8	Buku Ajar			

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Media *English Vocabulary Card* yang berisi kosakata Bahasa Inggris dirancang sesuai materi yang ada dengan perpaduan warna dan gambar yang menarik telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan *software Microsoft Word*. Terdapat tiga materi dalam *English vocabulary card* ini, yaitu materi *What Grade are you in, I fever* dan *I went swimming*. Penelitian dan Pengembangan ini dilakukan sesuai dengan metode Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah yang kemudian disederhanakan menjadi 7 langkah yaitu, potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, ujicoba produk, dan revisi produk.
2. Tingkat kelayakan untuk media mendapatkan skor sebesar 96% dan materi sebesar 96%, sehingga mendapatkan rata-rata kevalidan sebesar 96%. Respon guru mendapatkan skor 96% Dilihat dari angket tanggapan peserta didik, mendapatkan rata-rata skor sebesar 86.5% dan telah mencapai kriteria sangat layak, yang artinya Media *English vocabulary card* ini sangat “Layak” untuk digunakan.

B. Saran

1. Mahasiswa yang ingin melakukan penilitian yang sejenis diharapkan dapat menguasai teknologi terutama komputer dan memperluas materi.
2. Pengajar dapat memanfaatkan Media *English Vocabulary card* sebagai salah satu sumber belajar dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris yang dapat digunakan disekolah maupun dirumah.
3. Media *English Vocabulary card* dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran yang melibatkan pendidik dan peserta didik.
4. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini akan dapat lebih baik dan lebih layak sebagai sumber belajar apabila di uji cobakan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga diperoleh data berupa nilai guna mengetahui tingkat kemampuan belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, Chairul. 2017. *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer formula dan Penerapannya dalam Pembelajaran*. Jogjakarta: Diva Press.

Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Arief, Darnis, "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 10 Lubuk Buaya Padang". *Jurnal Al-Ta'lim*, Vol 21, No 1

Aunurrahman, 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Penerbit alfabeta.

Azizah, Ummi, *Pengembangan Media Kartu Carawa Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Untuk Siswa SD/MI* (Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,2015.

Ceranic, Helena. 2013. *Panduan Bagi Guru Bahasa Inggris*. Jakarta: penerbit Erlangga.

Daryanto, 2015. *Media Pembelajaran*, Bandung:Satu Nusa.

H, Hiebert Elfrieda dan Michael L.Kamil. 2013. "Teaching and Learning Vocabulary Bringing Researchto Practice". Cambridge Language Teaching Library,UK

Hidayah,Nurul. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta:Penerbit Garudhawaca.

Ihsana, Elkhuluqo. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar*. Jogjakarta:Pustaka Pelajar)

Nilawati, Chandra Sofika, "The Effectiveness Of Teaching Vocabulary By Using Puppet At Elementary School Students". (Skripsi Program Strata 1 Sarjana Pendidikan in English, Semarang, 2008.

Syarif, Somantri Mohamad. 2016. *Strategi Pembelajaran*, Jakarta:Raja Grafindo.

Suyanto dan Jihad,A. 2013. *Menjadi Guru Profesional*, Jakarta :Penerbit Erlangga.

Sugiyono.2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung:Penerbit Alfabet.

Lampiran 2

Curriculum Vitae

A. Ketua Peneliti

1. Nama Lengkap	:	Sahrawi, M.Pd.
2. Tempat, Tanggal Lahir	:	Sungai Jaga A, 11 Juli 1989
3. Pangkat/Golongan/NPP	:	Penata Muda/IIIa/202 2014 281
4. Jabatan Fungsional	:	-
5. Jabatan Struktural	:	-
6. Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Inggris
7. Alamat Kantor	:	Jl. Ampera No.88, Pontianak
8. Alamat Rumah	:	Jl. Parit Wa'gattak, Jl. Perdamaian
9. Jenjang Pendidikan	:	S-2

10. Pengalaman Mengajar :

Tahun	Semester	Mata Kuliah
2016/2017	Ganjil	Sociolinguistics
		Journalism
		Basic Listening
		Cross Cultural Understanding

11. Pengalaman Penelitian (5 tahun terakhir):

No.	Judul Penelitian	Jabatan	Tahun
1.	The effectiveness of Mind Mapping for Teaching Vocabulary to the Eighth Grade Students of SMP Negeri3 Sungai Kakap in Academic Year 2012/2013	Anggota	2013
2.	Students' and Teacher's Perception of Task-Based Language Teaching And The Implementation In Listening Class	Ketua	2016

12. Pengalaman Publikasi (5 tahun terakhir):

No.	Judul	Buku/jurnal	Tahun
1.	The effectiveness of Mind Mapping for Teaching Vocabulary to the	Jurnal Pendidikan	2013

	Eighth Grade Students of SMP Negeri 3 Sungai Kakap in Academic Year 2012/2013	Bahasa Vol. 2 no, 2 tahun 2013	
--	---	-----------------------------------	--

Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh tanggung jawab.

Pontianak, 06 Maret 2019

Sahrawi, M.Pd

B. Anggota Peneliti I

1. Nama Lengkap	: Tri Kurniawati, M.Pd.
2. Tempat, Tanggal Lahir	: Tambak Negara, 28 Mei 1980
3. Pangkat/Golongan/NPP	: Penata Muda Tk.I / IIIb / 202 2009 068
4. Jabatan Fungsional	: Lektor
5. Jabatan Struktural	: -
6. Program Studi	: Pendidikan Bahasa Inggris
7. Alamat Kantor	: Jl. Ampera No.88 Pontianak
8. Jenjang Pendidikan	: S-2
9. Pengalaman Mengajar	<ul style="list-style-type: none"> : 1. Academic writing 2. Writing for specific purpose 3. Seminar on ELT 4. Speaking for general communication 5. Basic reading

(1) Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Perguruan Tinggi	Universitas Tanjung Pura Pontianak	Universitas Sebelas Maret Surakarta
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa Inggris	Pendidikan Bahasa Inggris
Tahun Masuk-lulus	2002 - 2006	2010 - 2012
Judul Skripsi/Tesis	Teaching preposition place and time by using picture	The effectiveness of TAI to teach reading comprehension viewed from student's intelligence
Nama Pembimbing	Drs. Bambang Wia Drs. Syarif Husin	Dr. Ngadiso, M.Pd. Dr. Asib, M.Pd.

(2) Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp.)

(3) Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (JutaRp.)

(4) Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.		Nama Jurnal	Volume/ No./ Tahun
1			
2			
3			

(5) Karya Buku dalam 5 Tahun

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
	-	-	-	-

A. Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir

No.		Tahun	Jenis	Nomor P/ ID
	-	-	-	-

(6) Pengalaman merumuskan kebijakan publik/ rekayasa social lainnya dalam 5 tahun terakhir

No.	Judul/ Te	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
	-	-	-	-

B. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi)

No.		Tahun
	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum dan apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk memenuhi salah satu syarat pengajuan penelitian ini

Pontianak, 6 Maret 2019

Ketua Pengusul

Tri Kurniawati, M.Pd.

NIDN 11 280580 03

C. Anggota Peneliti II

1	Nama Lengkap	Yulia Ramadhiyanti, M.Pd
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NPP	202 2010 087
5	NIDN	
6	Tempat Tanggal Lahir	Pontianak, 02 Juli 1982
7	Email	yulia_ramadhitanti@yahoo.co.id
8	Nomor Telpon HP	081257931011
9	Alamat Kantor	IKIP PGRI Pontianak (Jalan Ampera No.88 Pontianak)
10	No Telepon/Faks	0561-748219 / 6589855
11	Lulusan yang telah dihasilkan	S1 = 0 orang
12	Mata Kuliah yang diampu	Basic Vocabulary Semantics Morphology Psychology

B Riwayat Pendidikan

Nama Perguruan	S1	S2
	Universitas Negeri Tanjung Pura	Universitas Negeri Sebelas Maret
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa Inggris	Pendidikan Bhs Inggris
Tahun Masuk- Lulus		

Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh tanggung jawab.

Pontianak, 2019

Yulia Ramadhiyanti, MPd

NPP. 202 2010 087

Rincian Biaya Penelitian

1. Honorarium				
Transportasi	Nominal	Pelaksanaan	Minggu	Honor (Rp)
Ketua	69.000	6	6	330.000
Anggota I	55.000	6	6	312.000
Anggota II	52.000	6	6	312.000
Sub total				954.000
2. Bahan dan peralatan penelitian				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya
Kertas HVS A4	Print proposal dan laporan	10 rim	55.000	550.000
Foto copy materi (handout)	Mendapatkan data penelitian	35 lembar* 28 orang	500	490.000
Tinta printer Canon (isi ulang) Hitam	Isi ulang untuk tinta hitam	3 buah	45.000	135.000
Tinta printer Canon (isi ulang) Color (B, M, K)	Isi ulang untuk printer tinta warna	3 buah	57.000	171.000
Staples kecil dan isinya	Pengepakan instrument penelitian	1 buah	55.000	55.000
Penjepit kertas/map	Penjepit proposal, laporan, dan dokumen terkait	28 buah	6.000	168.000
Map plastik	Tempat penyimpanan proposal, laporan, dan dokumen terkait	10 buah	24.000	240.000
CD RW	Untuk mengopi data-data & dokumen terkait	5 buah	13.000	65.000
Konsumsi rapat tim peneliti	Pembuatan proposal, olah data, dan laporan akhir	6 pertemuan x 3 orang	25.000	450.000
Foto copy proposal		5 rangkap	32.000	160.000
Foto copy laporan		5 rangkap	54.000	270.000

Penggunaan Internet	Pencarian data	-	300.000	300.000
			Sub total	3.054.000
3. Perjalanan				
Items	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Nominal	Total Transport
Bahan Bakar Minyak	Bensin	3 orang	10.000/perjalanan	300.000
Komunikasi antar anggota	Pembelian pulsa	3 orang	90.000	90.000
4. Laporan Penelitian				
			Sub total	
5. Dokumentasi				
			Sub total	390.000
Total				4.750.000
TERBILANG: Empat juta tujuh ratus lima puluh ribu rupiah				

Pontianak, Maret 2019
 Ketua Peneliti,

Sahrawi, M.Pd
 NPP:2022014281