



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



PENGEMBANGAN MEDIA LAGU BERBANTUAN *MAGIC SPELL CARD* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SD

Rezky Martha Amalia¹⁾, Sigit Yulianto²⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

¹⁾rezkymarthaamalia@students.unnes.ac.id, ²⁾sigityulianto@mail.unnes.ac.id

Histori artikel

Received:
15 April 2025

Accepted:
8 Mei 2025

Published:
5 Agustus 2025

Abstrak

Penguasaan kosakata sebagai pondasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris tingkat dasar. Dukungan dalam penguasaan kosakata memerlukan media pembelajaran inovatif dan interaktif menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Penelitian bertujuan mengevaluasi kelayakan dan efektivitas pengembangan media pembelajaran kolaboratif berupa lagu berbantuan magic spell card untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D) mengacu pada model Borg and Gall. Teknik purposive sampling melibatkan 25 peserta didik serta ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan peserta didik, memperoleh skor 81% (kebutuhan tinggi). Validasi media menunjukkan hasil sangat valid, yaitu 91% oleh ahli materi, 83% oleh ahli bahasa, dan 97% oleh ahli media. Hasil uji coba penggunaan media menunjukkan pada angket tanggapan guru: 89% (Sangat Layak) dan peserta didik: 95% (Sangat Layak). Selain itu hasil ketuntasan belajar peserta didik mencapai 100% (Sangat Efektif) dengan peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai pre-test dan post-test yang menghasilkan skor N-Gain: 76,8% (Tinggi). Uji statistik menggunakan paired t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 yang menunjukkan perbedaan yang bermakna dan kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian pengembangan ini sebagai inovasi media belajar kolaboratif berbasis lagu dan flashcard dalam penguasaan kosakata serta memperkaya referensi metode Research and Development model Borg and Gall pada media pembelajaran tingkat dasar.

Kata-kata Kunci: Media Pembelajaran, Lagu berbantuan Magic Spell Card, Pendekatan Gamifikasi, Kosakata.

*Corresponding author: Rezky Martha Amalia (rezkymarthaamalia@students.unnes.ac.id)

Abstract. Vocabulary mastery is the foundation of basic English learning. Support in vocabulary mastery requires innovative and interactive learning media to suit the needs of learners. The research aims to evaluate the feasibility and effectiveness of collaborative learning media development in the form of songs assisted by magic spell cards for English language learning. Researchers used the Research and Development (R&D) method referring to the Borg and Gall model. The purposive sampling technique involved 25 learners as well as material experts, linguists and media experts. Development began with analyzing the needs of learners, obtaining a score of 81% (high need). Media validation showed very valid results, namely 91% by material experts, 83% by linguists, and 97% by media experts. The results of the media usage trial showed in the teacher response questionnaire: 89% (very feasible) and students: 95% (very feasible). In addition, the results of students' learning completeness reached 100% (Very Effective) with an increase in learning outcomes based on pre-test and post-test scores which resulted in an N-Gain score: 76.8% (High). Statistical tests using paired t-test resulted in a significance value of 0.000 which showed a significant difference and the feasibility of the developed media. This development research is an innovation of collaborative learning media based on songs and flashcards in vocabulary mastery and enriches the reference of the Research and Development method of the Borg and Gall model.

Key Words: Learning Media, Song with Magic Spell Card, Gamification Approach, Vocabulary.

Latar Belakang

Era globalisasi menjadikan Bahasa Inggris menjadi bahasa yang mendominasi dari aspek ilmu pengetahuan, bisnis, teknologi dan diplomasi. Bahasa Inggris berperan sebagai bahasa utama dalam komunikasi. Pentingnya penguasaan Bahasa Inggris menjadi peluang peserta didik dalam mengakses sumber informasi dan belajar dengan mengikuti perkembangan teknologi (Pendidikan, 2024). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262 tahun 2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran bahwa pembelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pilihan. Lembaga pendidikan memiliki wewenang untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran Bahasa Inggris sesuai dengan kemampuan sumber daya manusianya. (Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, 2022)

Bahasa Inggris dalam mata pelajaran disekolah sebagai bahasa asing untuk memenuhi kebutuhan kemampuan Bahasa Inggris dalam menunjang perkembangan pengetahuan dan teknologi (Sya & Helmanto, 2020). Penguasaan Bahasa Inggris menjadi kebutuhan peserta didik dalam komunikasi dan pembelajaran global dan bekal untuk memperoleh pekerjaan (Sondakh & Sya, 2022). Tujuan mata pelajaran Bahasa Inggris dalam pendidikan dasar ialah mengembangkan kompetensi dalam komunikasi secara terbatas dan memberikan pemahaman dasar tentang konsep dan materi dasar Bahasa Inggris (Suryana et al., 2021).

Perbedaan gaya belajar dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi meliputi keterbatasan kognitif, jasmani dan mental, faktor dan dampak yang timbul mempengaruhi media pembelajaran sebagai jembatan komunikasi proses pembelajaran

(Hasan et al., 2021). Media pembelajaran menjadi dasar bersifat melengkapi dan bagian utuh dalam keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar dan kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020).

Tantangan dalam pembelajaran Bahasa Inggris tingkat dasar di SDN Wates 02 Kota Semarang terletak pada keterbatasan media pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Mayoritas peserta didik belum lancar membaca sehingga hasil belajar peserta didik rendah. Sejauh ini pembelajaran Bahasa Inggris dikelas 2 hanya menggunakan buku teks. Keterbatasan sumber belajar, media pembelajaran, waktu menjadi faktor peserta didik kesulitan dalam memahami materi tanpa adanya inovasi belajar dengan menggunakan media baik konkret ataupun berbasis teknologi. Oleh karena itu, terdapat indikasi dalam kebutuhan akan sumber daya pembelajaran yang membantu kesulitan belajar Bahasa Inggris berupa media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai penunjang dalam keberhasilan dari proses pembelajaran (Pelangi, 2020). Penggunaan media pembelajaran membantu peserta didik belajar 2 arah. Peserta didik mengoperasikan media secara langsung sebagai fasilitas dalam meningkatkan pemahaman materi sebagai variasi dalam pendekatan pembelajaran (Suhartawan et al., 2024). Media pembelajaran lagu berbantuan *Magic Spell Card* yang merupakan media pembelajaran kolaborasi sebagai media pembelajaran konkret dan teknologi. Media yang membantu dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Oleh karena itu sebuah masalah di temukan berupa “Bagaimana kelayakan dan keefektifan sebuah media pembelajaran lagu berbantuan *magic spell card* dengan pendekatan gamifikasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SDN Wates 02 Kota Semarang?” Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran kolaboratif mata pelajaran Bahasa Inggris di SDN Wates 02 Kota Semarang.

Keaktifan dalam interaksi memberikan pengalaman belajar yang bermakna, merangsang keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan pemahaman konsep belajar. Pengaruh interaksi dalam pembelajaran kolaboratif berupa kualitas interaksi, sifat alamiah peserta didik, dinamika kelompok dan tidak konsistennya hasil interaksi sosial (Karina et al., 2024). Menurut Lev Vygotsky mengenai *Zone of Proximal Development* (ZPD) tentang ilustrasi adanya dukungan interaksi belajar dalam pembelajaran. Pembelajaran sebagai pengalaman yang bermakna tentang bagaimana peserta didik dapat berkolaborasi untuk menyelesaikan misi atau tugas dengan kemampuan mereka sehingga adanya pemaksimalan dalam berpikir tidak hanya dalam hal akademik namun juga dalam kerja sama antar individu dengan kelompok (Krisnawati et al., 2024). Teori konstruktivisme Lev Vygotsky tentang interaksi sosial dan budaya, penelitian ini menekankan pada konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding*, bahwa pembelajaran optimal ketika peserta

didik mendapatkan bantuan dari lingkungan sosialnya melalui media, guru, atau teman sebaya. Pengembangan media berfungsi sebagai alat bantu (*scaffolding*) untuk membantu peserta didik memperkaya kosakata Bahasa Inggris dalam jangkauan peserta didik. Lagu edukatif dengan kolaborasi *flashcard* interaktif memberikan dukungan mengingat, memahami, dan menggunakan kosakata secara kontekstual. Proses pembelajaran kolaboratif melalui bernyanyi dan bermain kartu mendukung interaksi sosial antar peserta didik sehingga mempercepat perkembangan kognitif. Sehingga media berkembang tidak hanya sebagai sarana pembelajaran namun juga sarana interaksi sosial konstruktif.

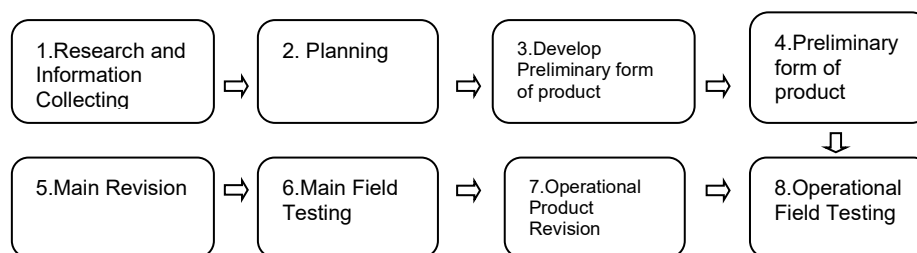
Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan interaksi proses pembelajaran dengan mengadaptasikan games dalam lingkup ruang belajar. Gamifikasi diterapkan guna menjadikan proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan interaksi peserta didik (Khuluq et al., 2023). Tujuan penerapan gamifikasi guna meningkatkan beberapa keterampilan berupa keterampilan dalam interaksi sosial, keterampilan komunikasi, keterampilan dalam pengoptimalan waktu, keterampilan berperilaku, dan keterampilan berdasarkan tujuan pembelajaran. Gamifikasi mayoritas digunakan dengan tujuan *long term memory* sehingga dalam mengaksesnya memiliki keinginan untuk mencoba berkali kali dan belajar secara interaktif (Rumianda et al., 2020).

Beberapa penelitian dan pengembangan telah dilakukan terkait dengan media lagu dan *flashcard* di berbagai bidang studi dan jenjang pendidikan. Beberapa penelitian sebelumnya ialah (Safitri et al., 2018), (Maeswaty et al., 2023) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. (Anggrarini et al., 2023) pada mata pelajaran Bahasa Inggris (Amalia & Damayanti, 2023) pada mata pelajaran Bahasa Arab. Secara umum, hasil penelitian – penelitian tersebut memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, seperti penelitian pengembangan terbaru yang dilakukan oleh (Pramesthi & Airlanda, 2024), (Farihin et al., 2022), (Sirih et al., 2023).

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan produk dengan menggunakan metode *research and development* (R&D) dan Borg and Gall sebagai pelopornya (Putra et al., 2020). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wates 02 Kota Semarang pada kelas rendah yaitu kelas 2. Responden penelitian ini adalah 25 peserta didik yang masuk dalam kategori memiliki hasil belajar rendah. Hal ini diperoleh dengan dilaksanakannya pendataan hasil nilai belajar peserta didik, observasi dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris lalu pemberian angket kepada peserta tentang kebutuhan terhadap media pembelajaran, wawancara dan pemberian angket kebutuhan terhadap media pembelajaran kepada guru. Desain penelitian ini terdiri dari

sepuluh tahap penelitian, namun peneliti menggunakan 8 tahapan karena keterbatasan waktu dan biaya.



Gambar 1. Langkah – langkah penelitian *Research and Development*

Teknik pengambilan data dilakukan dengan tes dan nontes. Metode tes digunakan dalam penelitian ini dalam bentuk soal *pretest* dan *posttest* berjumlah 40 butir soal pilihan ganda dan metode nontes digunakan dalam penelitian ini dalam bentuk observasi, wawancara, angket kebutuhan dan tanggapan peserta didik dan guru. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas dengan rumus *Shapiro – Wilk* untuk menguji data dapat berdistribusi dengan normal atau tidak pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* selanjutnya uji homogenitas digunakan untuk memeriksa variasi data dari 2 atau lebih kelompok sampel lalu dilanjutkan dengan uji *sample paired T Test* untuk membandingkan dua data yang berhubungan dan uji *N-Gain* untuk menganalisis keefektifan media yang digunakan dari perhitungan selisih nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media

Presentase	Kriteria
89 % - 100 %	Sangat Layak
77 % - 88%	Layak
65 % - 76 %	Cukup Layak
... - < 64 %	Kurang Layak

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pengembangan media dalam penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran lagu berbantuan *magic spell card* pada materi *preposition of place* (*On, In, Under, By*) mata pelajaran Bahasa Inggris. *Magic Spell Card* merupakan *flashcard* ajaib yang digunakan dalam permainan edukatif yang berupa kartu - kartu yang berisi gambar dan kata - kata yang dirancang untuk mengingat sebuah kata dan gambar.

Kelayakan media lagu berbantuan *magic spell card* di nilai oleh validator ahli meliputi validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Berikut adalah hasil rekapitulasi hasil oleh ahli materi yang diuraikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Data Rekapitulasi hasil validasi materi pada media lagu berbantuan Magic Spell Card

No.	Aspek yang di nilai	Skor
1.	Ketepatan dengan tujuan pembelajaran	11
2.	Sesuai dengan taraf berpikir	7
3.	Dukungan isi terhadap media lagu berbantuan <i>Magic Spell Card</i>	11
4.	Stimulus yang dapat membantu memahami materi	16
5.	ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya kebahasaan	6
Jumlah Skor		51
Presentase		91%
Klasifikasi skor		Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil penilaian validasi media lagu berbantuan magic spell card oleh dosen ahli materi mendapatkan total skor 51 dari 56 dengan presentase 91% termasuk dalam klasifikasi “Sangat Layak”.

Tabel 3. Data rekapitulasi hasil validasi bahasa pada media lagu berbantuan Magic Spell Card

No.	Aspek yang di nilai	Skor
1.	Bahasa	9
2.	Ejaan	4
3.	Kosakata	3
4.	Kalimat	13
5.	Musik	4
6.	Penyampaian Informasi	4
Jumlah skor		40
Persentase		83%
Klasifikasi skor		Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, hasil penilaian validasi bahasa media lagu berbantuan magic spell card oleh dosen ahli bahasa mendapatkan total skor 40 dari 48 dengan persentase 83% termasuk dalam klasifikasi “Sangat Layak”.

Tabel 4. Data rekapitulasi hasil validasi media pada media lagu berbantuan Magic Spell Card

No.	Aspek yang di nilai	Skor
1.	Kualitas isi dan tujuan	16
2.	Konstruksional	18
3.	Teknis/Tampilan	28
Jumlah skor		62
Persentase		97%
Klasifikasi skor		Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3, hasil penilaian validasi bahasa media lagu berbantuan *magic spell card* oleh dosen ahli media mendapatkan total skor 62 dari 64 dengan presentase 97% termasuk dalam klasifikasi “Sangat Layak”.

Setelah memperoleh presentase validasi rata – rata 91% dari ahli materi, 83% dari ahli bahasa dan 97% dari ahli media, yang menunjukkan bahwa kriteria penilaian sangat valid. Media lagu berbantuan magic spell card dapat dilanjutkan dalam proses pada tahap uji coba produk dan uji coba pemakaian.

Hasil Uji Coba Produk

Setelah media dinyatakan valid dan dapat di uji coba awal, uji coba produk pertama dilakukan pada kelompok skala kecil. Uji coba produk diawali dengan pengujian 20 butir soal *pretest* guna mengetahui kemampuan awal peserta didik selanjutnya dimulai dengan pertanyaan pemantik dan stimulus materi tentang materi *preposition of place* lalu peserta didik mengikuti dan menghafal lagu berjudul *preposition see*. Setelah peserta didik menyanyikan lagu, sebagai evaluasi formatif peserta didik akan bermain menggunakan *magic spell card*. Kriteria ketuntasan hasil *pretest* dan *posttest* ditetapkan dengan skor 75. Berikut hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* skala kecil.

Tabel 5. Data hasil uji skala kecil

Tindakan	Rata – rata	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Jumlah Peserta didik tuntas	Ketuntasan
Pretest	38	25	50	0	0%
Posttest	77	70	85	4	80%

Hasil uji coba skala kecil rata – rata *pretest* adalah 38 dan rata – rata *posttest* adalah 77 dengan 80% presentase ketuntasan 4 dari 5 peserta didik tuntas lulus kriteria.

Uji coba kedua, uji coba pemakaian media yang diterapkan pada skala besar. Kelompok skala besar dengan jumlah 20 peserta didik sebelum pembelajaran dimulai diberikan *pretest* dan setelah penjelasan pembelajaran selesai dilanjutkan dengan pemberian *posttest* di akhir pembelajaran.

Umpan balik oleh peserta didik melalui hasil angket tanggapan dalam penggunaan media lagu berbantuan *magic spell card* menjadi sorotan dalam efektivitas media pada peningkatan keterlibatan, kemudahan penguasaan kosakata dan hasil belajar. Berikut hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* skala besar.

Tabel 6. Data hasil uji skala besar

Tindakan	Rata – rata	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Jumlah Peserta didik tuntas	Ketuntasan
Pretest	42	25	60	0	0%
Posttest	86	75	95	20	100%

Hasil uji coba skala kecil rata – rata *pretest* adalah 42 dan rata – rata *posttest* adalah 86 dengan 100% presentase ketuntasan 20 dari 20 peserta didik tuntas lulus kriteria.

Uji Normalitas Shapirow – Wilk

Uji normalitas *Shapirow – Wilk* adalah uji statistik yang digunakan untuk menguji data apakah dapat berdistribusi normal dengan ukuran sampel kecil hingga sedang dengan data jumlah kurang dari 50 sampel ($N < 50$). Uji normalitas ini menyatakan, jika *p-value* lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

Tabel 7. Data Uji Normalitas Shapirow – Wilk

Kelas	Tindakan	N	Batas Nila Sig	Nilai Sig	Keterangan
Skala Kecil	Pretest	5	0,05	0,826	Berdistribusi Normal
	Posttest	5	0,05	0,314	Berdistribusi Normal
Skala Besar	Pretest	20	0,05	0,332	Berdistribusi Normal
	Posttest	20	0,05	0,108	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* dengan uji *Shapiro – wilk* menunjukkan bahwa uji normalitas pada skala kecil dengan nilai *pretest* memiliki nilai Sig. sebesar 0,826 dan nilai *posttest* mempunyai nilai Sig sebesar 0,314. Pada uji normalitas *shapiro – wilk* pada skala besar dengan nilai *pretest* mempunyai nilai Sig 0,332 dan nilai *posttest* dengan nilai Sig. 0,108. Uji normalitas dinyatakan normal apabila sig > 0,050, maka hipotesis H1 diterima.

Uji Sample Paired T test

Pengujian *paired sample t-test* digunakan untuk menganalisis efektifitas dalam penggunaan media lagu berbantuan *magic spell card* terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris SDN Wates 02 Kota Semarang. Paired t test digunakan untuk mengetahui perbedaan rata – rata sampel yang berpasangan dari hasil dua data dengan sampel yang sama. Hipotesis dalam hasil uji *paired t test*.

Tabel 8. Uji Sample Paired T Test

		Paired Differences						
		Mean	Std deviation	Std Error Mean	95% Confidence Interval of the difference		T	df
Pair					Lower	Upper		Sig. (2-tailed)
1	Pretest – Posttest	-44.00000	5.75829	1.28759	-46.69496	-41.30504	-34.172	19
								.000

Berdasarkan Tabel 8, hasil t-test menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Hasil uji t menunjukkan nilai sig (2 tailed) 0,000 < 0,005 yang berarti Ho di tolak dan Ha diterima, maka penggunaan media lagu berbantuan *magic spell card* efektif meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II pada materi *preposition of place*.

Uji N- Gain

Uji peningkatan rata rata (N-Gain) digunakan untuk mengetahui peningkatan rata – rata *pretest* dan *posttest*. N-Gain menunjukkan peningkatan rata - rata penguasaan kosakata dari hasil belajar pada materi *preposition of place* setelah menggunakan media lagu berbantuan *magic spell card*. Perhitungan untuk menguji rata rata sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil peningkatan rata – rata data pretetst dan posttest

Kategori	Nilai
Pretest	42
Posttest	86
Selisih rata rata	44
N gain Kelas	0,768
Kriteria Gain Ternormalisasi	Tinggi
Presentase keefektifan	76,8 %
Kriteria Tingkat Keefektifan	Efektif

Berdasarkan Tabel 9, hasil uji peningkatan rata – rata (N-Gain) peserta didik kelas II SDN Wates 02 Kota Semarang mengalami peningkatan rata rata sebesar 0,768. Selisih rata rata 44 dan termasuk kriteria gain (Tinggi) dan presentase keefektifan sebesar 76,8% (Efektif). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media lagu berbantuan *magic spell card* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Tahap penggunaan media di jelaskan dengan petunjuk penggunaan berikut.



Gambar 2. Petunjuk penggunaan media lagu berbantuan magic spell card

Timbal balik yang diberikan oleh siswa dan guru ialah dengan memberikan kritik dan saran menggunakan angket tanggapan. Hasil rekapitulasi angket tanggapan siswa memperoleh 95% (sangat layak) dan rekapitulasi angket tanggapan guru memperoleh 89% (sangat layak).

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media lagu berbantuan magic spell card secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata ditunjukkan peningkatan hasil belajar. Temuan ini berhubungan dengan teori Lev Vygotsky mengenai *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *Scaffolding* yang menekankan pembelajaran optimal ketika peserta didik mendapatkan bantuan dari lingkungan sosial melalui media, guru, atau teman sebaya. Dampak positif *magic spell card* ialah peserta didik mampu menemukan kosakata baru dari gambar dari *magic spell card*, peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi dan peserta didik interaktif dengan game menggunakan media (Pratiwi, 2024). Proses implementasi media menggunakan pendekatan gamifikasi mengintegrasikan proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode menyanyikan lagu dan permainan terdiri dari dua kegiatan utama, yaitu bernyanyi dan bermain (Laili & Nashir, 2019). Teori yang mengintegrasikan inovasi aktivitas belajar dalam membuat sebuah games. Teknik gamifikasi melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status. Gamifikasi merangsang kolaborasi dan komunikasi antar siswa dengan penggunaan media. Adanya tantangan reward dan poin membangkitkan jiwa kompetitif siswa dalam belajar menggunakan gamifikasi (Susanto et al., 2022). Nyanyian sebagai stimulus pada keterampilan mendengar, membaca dan bermain dengan menemukan kosakata dalam *flashcard* dan menyusun menjadi sebuah kalimat merupakan sebuah stimulus dalam keterampilan penguasaan menulis, membaca dan berbicara (Iswari, 2024). Peserta didik bermain menemukan kosakata, menyusun kalimat sederhana, mencari gambar dan menyusunnya dengan huruf alfabet (Hariyono, 2020). Adanya timbal balik dengan menggunakan metode *games* menggunakan *flashcard* sehingga ada interaksi 2 arah Wicaksono et al., (2022).

Media lagu berbantuan *magic spell card* memiliki sejumlah keunggulan dari adanya kolaborasi media lagu dan *flashcard*, adanya media ini berpotensi adanya interaktivitas yang aktif komunikatif, media yang bersifat fleksibilitas dengan lagu dapat diputar melalui youtube (Pradana & Gerhni, 2019) dan aksesibilitas dengan peserta didik dapat mengoperasikan media lagu berbantuan *magic spell card* dengan sendiri tanpa bantuan guru (Fitriana et al., 2021). Namun media lagu berbantuan Magic Spell Card memiliki beberapa keterbatasan, seperti waktu dalam mengoperasikan media cukup lama dengan beberapa tahapan sesi permainan, lirik lagu menggunakan Bahasa Inggris sehingga siswa mampu mengikuti bagian reff, kurangnya kualitas speaker sehingga lagu kurang keras.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, siswa antusias ketika proses pembelajaran menggunakan media lagu berbantuan magic spell card. Hal ini ditunjukkan, siswa sangat aktif memberikan jawaban ketika guru memberikan pertanyaan,

bernyanyi bersama dan semangat ketika bermain flashcard. Saat guru memulai bernyanyi, siswa dengan seksama mendengarkan dan perlahan mengikuti lirik lagu. Siswa aktif ketika guru menunjukkan flashcard dan menjelaskan permainan. Siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk berdiskusi menyusun kosakata dalam alfabet, menyusun gambar dan menyusun kalimat sederhana. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pamungkas & Tohir, 2022) menyatakan dalam pengajaran Bahasa Inggris menggunakan lagu di tingkat sekolah dasar hendaknya menggunakan lagu yang lirik lagunya jelas dalam pendengaran dan pelafalan yang benar dengan tempo sedang dan *flashcard* membantu otak kanan mengingat sesuatu dari gambar melalui *flashcard* sehingga dalam pengalaman daya memori lebih melekat (Hayya & Raharjo, 2024). Antusiasme siswa dalam bernyanyi dan mengeksplorasi materi dengan bermain flashcard sebagai media audiovisual sehingga menjadikan atmosfer kelas yang dinamis, aktif, fokus dan terarah. Dengan demikian, penerapan media lagu berbantuan *magic spell card*, siswa dalam proses belajar audiovisual disesuaikan dengan kemampuan dan massa pertumbuhannya (M & Yahya, 2023). Lagu yang merangsang indra pendengaran dan *flashcard* merangsang indra penglihatan dan peraba. Adanya media menjadikan pembelajaran menjadi pengalaman belajar baru yang bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan refleksi peneliti, peran guru disini sebagai fasilitator, pembimbing dan evaluator. Guru mempersiapkan pembelajaran dilengkapi dengan media pembelajaran, guru membimbing siswa dalam setiap tahapan permainan menggunakan *magic spell card* dan guru memberikan evaluasi belajar dari pengalaman belajar yang dilaksanakan seperti ada beberapa peserta didik yang pasif atau terlalu aktif.

Penelitian sebelumnya tentang pengembangan media lagu berbantuan *magic spell card* memiliki kontribusi besar dalam peningkatan penguasaan kosakata dengan peningkatan nilai yang signifikan dari sebelum dan sesudah menggunakan media. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Sirih et al., 2023) menemukan bahwa pengembangan lagu layak sebagai media pembelajaran dalam pendidikan jenjang menengah atas serta perlu penelitian lanjutan tentang peningkatan hasil belajar. Adanya penelitian pengembangan lagu berbantuan *magic spell card* tentang efek lagu pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini di buktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 44 poin dari hasil N-Gain dengan presentase keefektifan 76,8%. Penelitian lain yang sebelumnya dilakukan oleh (Pratiwi, 2024) terkait pengembangan *flashcard* dengan menggunakan pendekatan gamifikasi dalam penguasaan kosakata. Media pembelajaran berbasis game mampu membangkitkan motivasi belajar, antusiasme siswa dan nilai kelayakan produk yang baik. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang memberikan tanggapan tentang kelayakan penggunaan media dalam proses pembelajaran dengan skor 89% dengan presentase

sangat layak dan penilaian kelayakan media pada materi 91%, bahasa 83% dan media 97%. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Anwar, 2023) hasil penelitiannya menunjukkan media yang telah dikembangkan efektif dengan hasil nilai N-gain 0,60 (sedang) dengan selisih rata – rata 14,61. Media lagu memiliki kategori layak dan efektif. Pengembangan ini mengatasi keterbatasan dalam pengembangan sebelumnya tentang penguasaan kosakata berkaitan dengan peningkatan hasil belajar. Penelitian ini mengatasi keterbatasan dengan mengintegrasikan akumulasi penguasaan kosakata dengan penilaian tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai N-Gain yang diperoleh 0,768.

Hal ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang belum merujuk pada penguasaan kosakata dengan peningkatan hasil belajar dan perbedaan hasil N-Gain dari penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya memiliki hasil N-Gain 0,60 dengan kategori sedang dan penelitian ini meningkatkan hasil N-Gain 0,768 dengan kategori tinggi.

Kesimpulan

Media lagu berbantuan *magic spell card* terbukti sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, khususnya materi *preposition of place* di kelas II. Hasil validasi menunjukkan kelayakan tinggi pada aspek materi (91%), bahasa (83%), dan media (97%). Uji coba di kelas menunjukkan respon sangat positif dari guru (89%) dan siswa (95%), dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%. Selain itu, uji N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan skor 76,8% dalam kategori tinggi. Hal ini menegaskan bahwa media ini efektif mendukung penguasaan kosakata siswa secara menyenangkan dan bermakna. Keberlanjutan penelitian dapat lebih kompleks dengan digitalisasi media dan menggunakan sistem leveling sehingga materi lebih kompleks.

Daftar Pustaka

- Amalia, N. R., & Damayanti, M. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard “KABARA” (Kartu Bahasa Arab Bergambar) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 16 Surabaya. *JPGSD*, 11(6), 1250–1262.
- Anggrarini, N., Wati, A., Larasaty, G., Prawiro, I. Y., & Wulandari, H. (2023). Keefektifan Kegiatan “Fun English” dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Sekolah Dasar di Indramayu. *Room of Civil Society Development*, 2(2), 185–193. <https://doi.org/10.59110/rcsd.v2i2.214>
- Anwar, D. (2023). *Pengembangan Media Lagu Untuk Meningkatkan Daya Ingat Peserta Didik Pada Materi Sistem Periodik Unsur Di SMAN 3 Parepare*. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/6720/1/19.84206.022.pdf>
- Farihin, M. A., Tirtaningsih, M. T., & Sukamti, S. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Lagu Dolanan Giat Nuswantara pada Ekstrakurikuler Karawitan SDN Torongrejo 03 Kota Batu. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(2), 156–160.

<https://doi.org/10.17977/um065v2i22022p156-160>

- Fitriana, R. O., Hadi, M. S., & Izzah, L. (2021). Improve Students' English Vocabulary Skills With Flashcard Media. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 521–530. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.39029>
- Hariyono, T. C. (2020). Teaching Vocabulary To Young Learner Using Video On Youtube At English Course. *Language Research Society*, 1(1), 41–46. <https://doi.org/10.33021/lrs.v1i1.1038>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (S. Sukawati (ed.); 1st ed.). Tahta Media Group. <https://eprints.unm.ac.id/20720/>
- Hayya, I. N., & Raharjo, R. P. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card dalam Proses Mengajar Vocabulary di SDN DIWEK 1. *Jurnal Educurio*, 2(2), 192–202. <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>
- Iswari, P. A. I. (2024). The Implementation of Song-Based Learning to Improve Vocabulary in English Learning. *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(3), 54–63. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i3.835>
- Karina, M., Judijanto, L., Rukmini, A., Fauzi, M. S., Arsyad, M., Pgri, U. I., Jakarta, I., Nida, S., Adabi, E., & Oleo, U. H. (2024). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Akademik : Tinjauan Literatur Pada Pembelajaran Kolaboratif. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 6334–6344. <https://doi.org/10.31004>
- Khuluq, K., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2023). Project-Based Learning dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran yang Menarik dan Efektif. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.17977/um038v6i22023p072>
- Krisnawati, R. A., R, F. M., & Erma, V. (2024). Peningkatan Pemahaman Soal Cerita Matematika Melalui Media Konkret & Smartbox Pada Materi Pengukuran Berat Satuan Baku Kelas 2 SDN 02 Pandean Kota Madiun. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 2548–6950. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16203>
- Laili, R. N., & Nashir, M. (2019). Penerapan Bahasa Inggris Terintegrasi Dengan Pembelajaran Di TPQ Al-Mataab Desa Tembokrejo – Muncar – Banyuwangi. *Jurnal Terapan Abdimas*, 4(1), 28–32. <https://doi.org/10.25273/jta.v4i1.3804>
- M, A. R., & Yahya, A. (2023). Development of Multimedia-Based and Islamic English Textbooks at IAIN Palopo Language Laboratory. *Indonesian Tesol Journal*, 5(2), 339–349. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/itj.v5i2.5321>
- Maeswaty, A. D., Mulyasari, E., & Rahmawati, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Agnes. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 11–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpgsd.v8i2.63440>
- Pamungkas, A., & Tohir, A. (2022). Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Lagu pada Siswa Sekolah Dasar. *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability*, 4(1).
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2>.
- Pendidikan, P. S. dan K. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris di

Satuan Pendidikan. *Risalah Kebijakan*, 4, 2–8.

- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Pramesthi, D. W., & Airlanda, G. S. (2024). Pengembangan Media Flashcard Prepositions of Place Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 599–606. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8369>
- Pratiwi, A. E. (2024). Pengembangan Media Flashcross (Flashcard Crossword Puzzle) Pada Pembelajaran Menulis Bahasa Inggris Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 12(8), 1626–1636.
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., Lestari, H., & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46–55. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>
- Rumianda, L., Soepriyanto, Y., & Abidin, Z. (2020). Gamifikasi Pembelajaran Sosiologi Materi Ragam Gejala Sosial sebagai Inovasi Pembelajaran Sosiologi Yang Aktif dan Menyenangkan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p125>
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1–14. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>
- Sirih, Sirih, M., & Sari, D. P. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Lagu Pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Alumni Pendidikan Biologi*, 8(1), 77–81. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36709/ampibi.v8i1.15>
- Sondakh, D. C., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(3), 346–351. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i3.7818>
- Suhartawan, B., Daawia, Prastawa, S., Reba, Y. A., Abdullah, G., Arifin, Sirjon, Purnama, Z. R., Veronika, & Penni. (2024). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. CV Rey Media Grafika.
- Suryana, D., Sari, N. E., Winarti, Lina, Mayar, F., & Satria, S. (2021). English Learning Interactive Media for Early Childhood Through the Total Physical Response Method. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(1), 60–80. <https://doi.org/10.21009/JPUUD.151.04>
- Susanto, D., Muhammad, A. F., Sa'dyah, H., Nabhan, S., & Sumarsono, I. (2022). Pengembangan Kursus Online Interaktif Dengan Sistem E-Learning Dan Gamifikasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 15(2), 126–137. <https://doi.org/10.24114/jtp.v15i2.37497>
- Sya, M. F., & Helmanto, F. (2020). Pemerataan Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Sekolah Dasar Indonesia. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 71–81. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2348>
- Wicaksono, A., Nafi'ah, A., Winona, A., & Muhid, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Metode Bernyanyi pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Din*, 4(2), 409–410. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC/article/view/1635>