

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDCRAFT*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA
KELAS IV SDN HAKIM**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Teknologi Pendidikan



DIVA SYAHREYZA FARAVY

NIM. 221013022002

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT BANJARMASIN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

2026

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDCRAFT* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SDN
HAKIM**

Disusun oleh :
Diva Syahreyza Faravy

2210130220025

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 15 Juli 2026

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat
Ketua Penguji / Pembimbing 1
Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd.

Tanda Tangan

Tanggal

22 JUN 2026

Penguji Utama
Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA

23 JUN 2026

Anggota Penguji Pembimbing 2
Qomario, S.Pd., M.Pd.

23 JUN 2026

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 198012282005012003

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDCRAFT UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SDN
HAKIM**

Disusun oleh :

Diva Syahreza Faravy

2210130220025

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang
Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I



Agus Hadi Utama, M.Pd
NIP. 199008042023211016

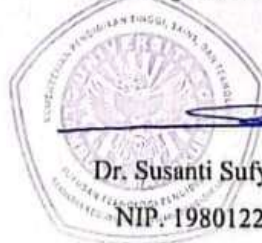
Dosen Pembimbing II



Qomario, S.Pd., M.Pd
NIP. 198903262023211022

Mengetahui
Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
NIP. 198012282005012003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diva Syahreyza Faravy
NIM : 2210130220025
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *WordCraft* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Hakim

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 10 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan



Diva Syahreyza Faravy

2210130220025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDCRAFT*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS
SISWA KELAS IV SDN HAKIM**

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN Hakim masih didominasi penggunaan buku teks, sehingga siswa kesulitan mengingat kosakata Bahasa Inggris. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa untuk mendukung peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *WordCraft* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Hakim. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate)*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan media *WordCraft* memperoleh persentase kelayakan 79,38% dari ahli materi dengan kategori layak setelah beberapa perbaikan pada materi dan soal, serta 96,15% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Uji coba produk memperoleh respons siswa 92,64% dengan kategori sangat positif, dengan aspek manfaat media memperoleh persentase tertinggi 93,06%, yang menunjukkan media ini membantu siswa menyusun kosakata Bahasa Inggris dengan benar. Hasil implementasi menunjukkan rata-rata nilai *pretest* meningkat dari 46 menjadi 80 pada *posttest*, dengan *N-Gain* sebesar 0,639 (kategori sedang). Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator memahami fungsi atau kegunaan benda dalam konteks sederhana, dengan *N-Gain* 0,774 (kategori tinggi), yang menunjukkan penggunaan flashcard bergambar membantu siswa menghubungkan gambar dengan makna kosakata. Berdasarkan hasil tersebut, media *WordCraft* terbukti layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas IV. Penelitian selanjutnya perlu memperpanjang durasi implementasi media serta mengukur hasil belajar tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga ranah afektif dan psikomotor.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *WordCraft*, Bahasa Inggris, Hasil Belajar

**DEVELOPMENT OF THE WORDCRAFT LEARNING MEDIA TO
IMPROVE ENGLISH LEARNING OUTCOMES FOR FOURTH GRADE
STUDENTS AT SDN HAKIM**

ABSTRACT

English language learning in the fourth grade at SDN Hakim is still dominated by the use of textbooks, making it difficult for students to remember English vocabulary. This situation has resulted in low student learning outcomes. This highlights the need for learning media that are more concrete, engaging, and tailored to the students' characteristics to support improved learning outcomes. Therefore, this study aims to develop the WordCraft learning medium to improve the English learning outcomes of fourth-grade students at SDN Hakim. The method used was Research and Development (R&D) based on the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and tests. The research results show that the WordCraft medium received a 79.38% feasibility rating from content experts, classified as "feasible," following several revisions to the content and questions, as well as a 96.15% rating from media experts, classified as "highly feasible." The product trial received a 92.64% student response rated as "very positive," with the "benefits of the media" aspect receiving the highest percentage at 93.06%, indicating that this media helps students construct English vocabulary correctly. Implementation results showed that the average pretest score increased from 46 to 80 on the posttest, with an N-Gain of 0.639 (moderate category). The greatest improvement occurred in the indicator of understanding the function or use of objects in simple contexts, with an N-Gain of 0.774 (high category), indicating that the use of illustrated flashcards helps students connect images with the meanings of vocabulary words. Based on these results, the WordCraft medium has proven to be feasible and effective for improving the English learning outcomes of fourth-grade students. Future research should extend the duration of the medium's implementation and measure learning outcomes not only in the cognitive domain but also in the affective and psychomotor domains.

Keywords: *Instructional Media, WordCraft, English, Learning Outcomes*

MOTTO

"Kesuksesan bukanlah milik mereka yang pintar, tetapi milik mereka yang tidak pernah menyerah."

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah: 6)

“Langkah kecil hari ini adalah awal dari perubahan besar di masa depan”

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, atas izin Allah SWT, serta dorongan Bapak dan Ibu yang mendamba putrinya menyandang gelar sarjana, skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *WordCraft* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Hakim” tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan laporan skripsi ini adalah untuk menempuh ujian sarjana pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak terkait yang telah memberi dukungan moril maupun material sehingga laporan skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tuju kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, SE., M.Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Dr. Sunarno Basuki, Drs. M.Kes., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat
4. Bapak Agus Hadi Utama S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran dalam penyusunan laporan skripsi ini.
5. Bapak Qomario, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran dalam penyusunan laporan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu dan pengajaran kepada mahasiswanya.
7. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, motivasi, serta pengorbanan yang tiada henti kepada penulis. Terima kasih atas segala perhatian, kesabaran, dan kepercayaan yang

telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan, pengorbanan, dan doa yang telah diberikan mendapat balasan yang berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

8. Angkatan “SANCAKA”. Terima kasih untuk setiap insan seperjuangan yang telah berjalan bersama penulis selama empat tahun menapaki perjalanan di jurusan ini. Begitu banyak cerita, tawa, air mata, serta kenangan yang mungkin tak akan mampu terucap satu per satu. Semoga setelah ini langkah kita tetap saling menguatkan dari kejauhan, dan semoga Tuhan selalu memudahkan jalan kita dalam meraih segala impian yang disemogakan di masa depan.

Penulis menyadari jika masih terdapat banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangatlah berarti bagi penulis. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik kepada penulis sendiri, kepada Program Studi Teknologi Pendidikan, maupun kepada para pembaca.

Banjarmasin, 01 Juli 2026

Penulis

Diva Syahreyza Faravy

2210130220025

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Tinjauan Teori.....	9
2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan	9
2.1.2 Media Pembelajaran.....	12
2.1.3 <i>WordCraft</i>	16
2.1.4 Bahasa Inggris.....	19
2.1.5 Hasil Belajar.....	21
2.2 Penelitian Relevan.....	23

2.3	Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN.....		28
3.1	Jenis Penelitian dan Model Penelitian.....	28
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.3	Populasi dan Sampel	29
3.3.1	Populasi	29
3.3.1	Sampel.....	30
3.4	Prosedur Pengembangan	30
3.4.1	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	31
3.4.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	34
3.4.3	Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	39
3.4.4	Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	44
3.5	Instrumen Penelitian.....	46
3.5.1	Observasi.....	47
3.5.2	Wawancara.....	48
3.5.3	Angket.....	49
3.5.4	Tes	54
3.5.5	Dokumentasi	55
3.6	Teknik Analisis Data.....	55
3.6.1	Analisis Data Validasi Ahli.....	56
3.6.2	Analisis Data Respon Siswa	58
3.6.3	Analisis Data Hasil Belajar Siswa	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		60
4.1	Hasil Penelitian	60
4.1.1	Proses Pengembangan media <i>WordCraft</i>	60
4.1.2	Efektivitas Penggunaan media pembelajaran <i>WordCraft</i> terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Hakim	65
4.2	Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	29
Tabel 3. 2 Spesifikasi Media <i>WordCraft</i>	37
Tabel 3. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3. 4 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3. 5 Hasil Validasi Ahli Media.....	41
Tabel 3. 6 Hasil Revisi Validasi Ahli Media	42
Tabel 3. 7 Analisis Hasil Angket Respon Siswa.....	43
Tabel 3. 8 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	45
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Observasi	47
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Wawancara	49
Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Validasi Instrumen	50
Tabel 3. 12 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi	51
Tabel 3. 13 Kisi-Kisi Angket Validasi Media.....	52
Tabel 3. 14 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	53
Tabel 3. 15 Kisi-Kisi Tes	54
Tabel 3. 16 Kriteria Penilaian Skala Likert.....	57
Tabel 3. 17 Kriteria Persentase Kelayakan	58
Tabel 3. 18 Kriteria Penilaian Angket.....	58
Tabel 3. 19 Kriteria Persentase Respon Siswa.....	59
Tabel 3. 20 Kriteria Nilai <i>N-Gain</i>	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3. 1 Desain <i>Flashcard WordCraft</i>	37
Gambar 3. 2 <i>Flowchart WordCraft</i>	38