PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAMBLE WORDS* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IV A SD ISLAM DARUL HUDA SEMARANG

Andina Isna Ghani Saputri[1], Muhammad Arief Budiman[2], Mira Azizah[3]
[123]PGSD Universitas PGRI Semarang
[1]ghanisaputri05@gmail.com, [2]ariefbudiman@upgris.ac.id,
[3]miraazizah@upgris.ac.id

ABSTRACT

The problem was found that 57% of students found it difficult to learn English. Especially in writing and reading skills, learning media is limited. The aims of this research are 1) to know the characteristics of Scramble Words media, 2) to know the validity of Scramble Words media, 3) to know the practicality of Scramble Words media. This study uses the Research and Development (RnD) method. Data collection techniques using interviews and questionnaires. Data analysis using descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results showed that the Scramble Words media was declared valid with a very feasible category with the results of the analysis of the media expert validation of 97.5% and the results of the analysis of material expert validation of 100%. The Scramble Words media was declared practical by obtaining a percentage of 82% in the strongly agree category, through the results of the student response questionnaire analysis. Through the results of the teacher's response questionnaire analysis, a percentage of 80% was obtained in the strongly agree category. Based on the results of this study the Scramble Words media developed was stated to be valid and practical to use in the learning process.

Keywords: English, Instructional Media, Scramble Words

ABSTRAK

Permasalahan ditemukan bahwa sejumlah 57% siswa merasa kesulitan dalam mempelajari Bahasa Inggris. Terutama pada keterampilan menulis dan membaca, media pembelajaran terbatas. Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) Mengetahui karakteristik media *Scramble Words*, 2) Mengetahui kevalidan media *Scramble Words*, 3) Mengetahui kepraktisan media *Scramble Words*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Data analisis menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Scramble Words* dinyatakan valid dengan kategori sangat layak dengan hasil analisis dari validasi ahli media sebesar 97,5% dan hasil analisis validasi ahli materi sebesar 100%. Media *Scramble Words* dinyatakan praktis dengan perolehan presentase 82% kategori sangat setuju, melalui hasil analisis angket respon siswa. Melalui hasil analisis angket respon guru diperoleh presentase 80% dengan kategori sangat setuju. Berdasarkan hasil penelitian ini media *Scramble Words* yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Media Pembelajaran, *Scramble Words*

A. Pendahuluan

Salsabila, Saputra & Indihadi (2022) mengemukakan di Indonesia sendiri Bahasa Inggris merupakan bahasa asing, tidak semua masyarakat menggunakan Bahasa Inggris untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran Bahasa Inggris hanya dilakukan bagi mereka yang mempunyai minat untuk belajar. Namun, dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia maka diberlakukanlah mata pelajaran Bahasa Inggris untuk diajarkan di sekolah (Budiman, 2020; Fitriawan, 2021; Larassanti, 2022).

Akan tetapi dalam kebijakan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka mata pelajaran Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran pilihan. Yang mana tidak semua lembaga sekolah memberlakukan mata pelajaran Bahasa Inggris. Sangat disayangkan mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat, sehingga mendorong seseorang untuk dapat beradaptasi serta mengikuti perkembangan yang terjadi. Maka untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada, seseorang dituntut untuk dapat menguasai Bahasa Inggris. Dengan menguasai Bahasa Inggris, peserta didik diharapkan mampu bersaing di dunia internasional (Riziqsiwi, 2021; Saidah, 2021; Saraswati, 2020).

Dalam kaitannya dengan pendidikan, selain berguna bagi peserta didik dalam bersaing di dunia internasional, Bahasa Inggris juga diperlukan agar bisa mempelajari ilmu yang ada di penjuru dunia (Sukesi, 2020; Soeharyono, 2022; Sucandra, 2020). Sehingga peserta didik nantinya dapat mengikuti arus globalisasi dengan baik. Karena kurangnya pembiasaan dan pengajaran tentang Bahasa Inggris maka kemampuan Bahasa Inggris masyarakat Indonesia tergolong rendah (Maduwu, 2016).

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi peserta didik, selain terdengar asing, Bahasa Inggris juga membutuhkan waktu yang lama untuk benar-benar memahami dan menguasai bahasa tersebut, maka perlunya pembiasaan dalam menggunakan Bahasa Inggris (Widyaningrum, 2021; Wahyuningsih, 2022; Widianto, 2015). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV A di SD Islam Darul Huda, peneliti mendapat kesimpulan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang dialami

baik siswa atau guru dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, siswa merasa kesulitan mempelajari Bahasa Inggris karena sedari kecil mereka tidak pernah dibekali dengan Bahasa Inggris, sehingga pada saat memasuki sekolah dasar siswa harus belajar dari nol. Kemudian siswa belum lancar membaca atau melafalkan kosakata dalam Bahasa Inggris. Hal tersebut terkadang menghambat proses pembelajaran dan mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Kurangnya media pembelajaran juga salah satu faktor penyebab siswa kesulitan dalam proses pembelajaran.

Sapriyah (2019) menyebutkan bahwa siswa yang rata-rata cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional, media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Menurut Sugiharti &Riftina (2018) dalam mempelajari bahasa inggris terdapat tiga aspek penting, yaitu *vocabulary* (kosakata), *grammar* (tata bahasa), dan *pronunciation* (pelafalan).

Dalam Tira (Yasin & Auliya, 2011) menyebutkan bahwa pemahaman bahasa inggris akan lebih mudah dengan menghafal kosakata. Dalam mempelajari kosakata siswa juga akan berlatih tentang bagaimana cara mengeja atau melafalkan kata dalam bahasa inggris. Media pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk membantu siswa dalam mempelajari bahasa inggris, dengan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif membuat siswa tidak merasa jenuh dalam belajar, apalagi belajar sambil bermain akan membuat suasana pembelajaran terasa menyenangkan dan bermakna.

Febriyanto (2018) mengemukakan bahwa faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan anak mulai dari fisik, sosial dan sistem komunikasi adalah dengan bermain. Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada siswa di SD Islam Darul Huda, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan sebuah media mengacu pada model pembelajaran *scramble* dan peneliti menawarkan solusi yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut

yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Scramble Word* .

Scramble merupakan model pembelajaran berbasis permainan kata, bisa dengan menyusun, atau merangkai kata yang sebelumnya sudah di acak. Model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban dari suatu pertanyaan dengan cara menyusun huruf-huruf yang telah disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban yang tepat (Komalasari:2013).

Model *scramble* bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas dan melatih siswa untuk berfikir kritis. Menurut Shoimin (2017), *Scramble* adalah jenis permainan anak-anak yang dipakai untuk latihan peningkatan dan pengembangan wawasan pemikiran kosakata. Media *Scramble Words* merupakan media konkrit untuk pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV A SD. Media pembelajaran *Scramble Words* ini dikembangkan berupa kotak permainan susun kata beserta pelafalannya. Diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi Bahasa Inggris, terutama dalam pemahaman tentang pengelolaan kosakata dan pelafalan dalam Bahasa Inggris.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan mempelajari kosakata maka dapat membantu siswa dalam memahami bahasa dan kemampuan membaca serta mengeja.

Terkait dengan permasalahan yang terjadi di SD Islam Darul Huda, model *scramble* dapat digunakan dalam membatu mengatasi permasalahan tersebut, berbasis permainan model *scramble* dapat diimplementasikan dalam bentuk media pembelajaran. Sehingga akan membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran, maka peneliti akan melakukan pengembangan sebuah media bernama *Scrambe Words.*

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan media pembalajaran *Scramble Words,* peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model ADDIE, Model ini, sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A SD Islam Darul Huda

Semarang dengan teknik pengumpulan data angket/kuisioner. Wawancara dilakukan pada tahap studi pendahuluan kepada guru untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Angket atau kuisioner diberikan kepada guru untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang terjadi di kelas IV A SD Islam Darul Huda.

Menurut Sugiyono (2016: 142) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Angket ini berbentuk *check list* yang digunakan untuk mendapatkan penilaian dari ahli tentang kualitas Media Pembelajaran *Scramble Words*. Instrumen kusioner atau angket menggunakan skala *likert* dan skala *Guttman*.

Penggunaan skala Likert untuk tahap uji produk media pembelajaran *Scramble Words* untuk ahli media, ahli materi, dan angket kepraktisan media yang diisi oleh guru kelas IV. Sedangkan untuk skala Guttman digunakan untuk analisis angket analisis respon siswa dengan setiap pertanyaan memiliki jawaban "Ya" dengan skor 1 dan jawaban "Tidak" dengan skor 0. Analisis data untuk angket hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan angket kepraktisan dengan skala likert menggunakan skala 1 sampai 4 dengan kriteria skor sebagai berikut.

Tabel 1 Pedoman Kriteria Skor Skala Likert.

Skala	Kriteria
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Kemudian analisis data yang diperoleh dihitung menggunakan rumus presentase sebagai berikut.

$$\frac{Jumlah\ Skor\ Total\ (x)}{Skor\ Maksimal\ (xi)} \text{ x } 100\%$$

Sumber: (Arikunto, 2017:68)

Untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media *Scramble Words*, skor yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan pedoman skor sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

Nilai Presentase	Kriteria
0%-25%	Sangat Tidak Setuju
26%-50%	Tidak Setuju
51%-75%	Setuju
76%-100%	Sangat Setuju

Sumber: (Arikunto, 2017:68)

Sedangkan angket dari respon siswa berkaitan dengan produk dan jawaban

bersifat tertutup dengan jawaban “ya” mendapat skor (1) dan “tidak” mendapat skor (0) (Sugiyono, 2013:96).

Kemudian menghitung persentase angka dari analisis data yang dilakukan. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data yaitu konversi data kuantitatif ke analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif berasal dari data kuantitatif yang berupa angka kemudian dirubah menjadi kata dan atau kalimat. Data kuantitatif berasal dari angket yang dianalisis melalui persentase kemudian dijabarkan secara deskriptif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran *Scramble Words* merupakan pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran Bahasa Inggris berbasis model *scramble* yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami materi Bahasa inggris, terutama pada kemampuan *writing* dan *spelling*. Media pembelajaran *Scramble Words* di desain peneliti dengan bentuk dan warna yang menarik, serta cara penggunaannya yang sederhana. Media pembelajaran *Scramble Words* dibuat dengan menggunakan kayu yang dibentuk menyerupai koper, memiliki dimensi ukuran panjang 60 cm, lebar 35 cm, dan tinggi 10 cm. Di dalamnya terdapat sekat untuk penyimpanan huruf-huruf dan *flash card*.

Proses pengembangan media pembelajaran *Scramble Words* dengan cara mengetahui media pembelajaran bahasa Inggris yang tersedia dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang diharapkan terlebih dahulu. Kemudian menentukan desain mulai dari ukuran, bentuk dan menentukan bahan yang sesuai. Selanjutnya media di kembangkan sesuai analisis kebutuhan yang diharapkan. Tahap selanjutnya adalah pengujian produk media *Scramble Words* oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi untuk mengetahui kelayakan media *Scramble Words.*

Media pembelajaran *Scramble Words* mempunyai keunggulan diantaranya yaitu, Media pembelajaran *Scramble Words* dapat digunakan untuk semua materi pada mata pembelajaran Bahasa Inggris. Media dapat digunakan berkali-kali selama proses pembelajaran dan dapat melibatkan keaktifan siswa.

Validator media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu Rofian, M.Pd, beliau merupakan dosen Universitas PGRI Semarang. Validasi untuk media pembelajaran meliputi beberapa aspek yaitu desain produk, penggunaan produk, dan bahan baku produk. Hasil validitas inilah yang menentukan kelayakan (kevalidan) media pembelajaran *Scramble Words* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan angket validasi media pembelajaran didapatkan hasil sebagai berikut, aspek desain produk mendapat skor 15 dari skor ideal 16, aspek penggunaan produk mendapat skor 12 dari skor ideal 12. Aspek penilaian bahan baku produk mendapat skor 12 dari 12 skor ideal. Dari ketiga aspek tersebut memiliki skor rata-rata 97,5%. Berdasarkan perolehan nilai persentase validasi media tersebut maka telah memenuhi kriteria "sangat setuju". Selain itu dosen validator media menyatakan bahwa media pembelajaran *Scrambe Words* telah sangat layak digunakan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	∑x	∑xi	Presentase
Desain	**15**	**16**	**92%**
Penggunaan	**12**	**12**	**100%**
Bahan baku	**12**	**12**	**100%**
Presentase			**97,5**
Kriteria			**Sangat Setuju**

Validator materi dalam penelitian ini yaitu Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum. Beliau merupakan dosen Universitas PGRI Semarang. Validasi untuk materi pembelajaran meliputi beberapa aspek yaitu kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka, kesesuaian dengan materi ajar, dan kesesuaian dengan pembelajaran di kelas. Materi yang digunakan dalam penelitian di kelas yaitu materi "*Vihecles" Chapter* 4.

Berdasarkan angket validasi materi didapatkan hasil sebagai berikut, kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka mendapat skor 5 dari skor ideal 8. Aspek kesesuaian dengan materi ajar mendapat skor 12 dari skor ideal 20. Aspek penilaian kesesuaian dengan pembelajaran dikelas mendapat skor 6 dari 12 skor ideal. Dari ketiga aspek tersebut memiliki skor rata-rata 58%.

Dari hasil berikut, peneliti mendapatkan saran dan masukan dari dosen ahli materi. Kemudian peneliti melakukan perbaikan terhadap materi pembelajaran dan di dapatkan hasil sebagai berikut, aspek kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka mendapat skor 8 dari skor ideal 8. Aspek

kesesuaian dengan materi ajar mendapat skor 20 dari skor ideal 20. Aspek penilaian kesesuaian dengan pembelajaran dikelas mendapat skor 12 dari 12 skor ideal. Dari ketiga aspek tersebut memiliki skor rata-rata 100%. Berdasarkan perolehan nilai persentase validasi materi tersebut maka telah memenuhi kriteria " sangat setuju". Selain itu dosen validator materi menyatakan bahwa media pembelajaran *Scramble Words* telah sangat layak digunakan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	∑x	∑xi	Presentase
Kurikulum	**8**	**8**	**100%**
Materi ajar	**20**	**20**	**100%**
Pembelajaran di kelas	**12**	**12**	**100%**
Presentase			**100%**
Kriteria			**Sangat Setuju**

Setelah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi, produk yang dikembangkan di uji cobakan kepada guru dan siswa kelas IV A SD Islam Darul Huda. Uji coba penggunaan media pembelajaran *Scramble Words* dalam proses pembelajaran juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keberterimaan guru terhadap media pembelajaran *Scramble Words* pada angket respon guru berisi 10 pertanyaan untuk mengetahui media dikembangkan praktis atau tidak digunakan saat pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris materi alat transportasi.

Data hasil analisis angket respon guru terhadap media pembelajaran *Scramble Words* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Presentase Respon Guru

$\textbf{Presentase} = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Maksimal}\ \textbf{x}\ 100\% = \frac{32}{40}\ \textbf{x}\ 100\ \% = 80\%$	
Kriteria	**Sangat Setuju**

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa uji coba yang peneliti lakukan pada guru kelas IV A memperoleh nilai kelayakan 80% dan telah memenuhi kriteria " Sangat Setuju" untuk digunakan.

Selanjutnya Uji coba penggunaan media pembelajaran *Scramble Words* kepada siswa terhadap media pembelajaran *Scramble Words* pada angket respon siswa berisi 8 pertanyaan untuk mengetahui media dikembangkan praktis atau tidak digunakan saat pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris materi alat transportasi. Data hasil analisis

angket respon siswa terhadap media pembelajaran *Scramble Words* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Presentase Respon Siswa

Responden	∑x	∑xi	Presentase
Siswa kelas IV A SD Islam Darul Huda	**196**	**240**	**82%**
Rata-rata			**82%**
Kriteria			**Sangat Setuju**

Hasil perolehan angket respon 30 siswa di SD Islam Darul Huda di peroleh hasil presentase sebesar 82%. Berdasarkan hasil perolehan presentase angket siswa disimpulkan bahwa siswa merespon dengan baik media pembelajaran *Scramble Words* yang dikembangkan oleh peneliti.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa prosedur pengembangan media pembelajaran *Scramble Words* dengan cara menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang diharapkan dahulu, mulai dari menentukan konsep, desain, kemudian mengembangkan produk dan melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media, kemudian uji coba produk.

Media Pembelajaran *Scramble Words* telah memenuhi kriteria valid berdasarkan nilai rata-rata kelayakan sebesar 97,5% dengan katagori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya validasi ahli materi dari dosen memiliki rata-rata sebesar 99% dengan katagori “sangat setuju” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Media Pembelajaran *Scramble Words* telah memenuhi kriteria praktis berdasarkan respon dari guru sebesar 80% dengan kategori “sangat setuju” dari hasil penilaian angket tanggapan guru dan respon dari siswa sebesar 82% dengan kategori “sangat baik” dari hasil penilaian angket tanggapan siswa. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran *Scramble Words* dapat diterima dengan baik oleh siswa maupun guru untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Budiman, M. A., Widyaningrum, A., & Azizah, M. (2020). KREATIFITAS GURU DALAM MEMILIH MEDIA UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR. In Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (pp. 32-43).

Febriyanto, Budi. (2018). *Scramble Game* Dalam Pembelajaran *Writing* di Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas.

Fitriawan, M. D., & Budiman, M. A. 2021. ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MEMPELAJARI BAHASA INGGRIS DI SD NEGERI 1 BOJA KABUPATEN KENDAL TAHUN AJARAN 2020/2021. JURNAL ARYA SATYA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 1, No. 1

Komalasari, Kokom. (2013). Pembelajaran Kontekstul : Konsep dan Aplikasi. Bandung: Refika Adiatama.

Larassanti, A., Budiman, M. A., & Damayani, A. (2022). PENGARUH PROSES PEMBELAJARAN ONLINE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI MASA PANDEMI KELAS IV SD N 3 BANJARSARI. Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2(1), 19-27.

Maduwu, B. (2016). Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah. Warta Dharmawangsa, 14–16.

Riziqsiwi, F. F., Budiman, M. A., & Reffiane, F. (2021). ANALISIS KETERKAITAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SEBAGAI MUATAN LOKAL DENGAN KURIKULUM TEMATIK KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 01 KOTA TEGAL. Wawasan Pendidikan, 1(2), 283-291.

Saidah, A., Budiman, M. A., & Wijayanti, A. (2021). Analisis Pelaksanaan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Bilingual Muhammadiyah 1 Purwodadi. Wawasan Pendidikan, 1(2), 140-149.

Salsabila, R., Saputra, E. R., Indihadi, D., (2022). Application of Word Square and Scramble Sentence Learning Model to Improve English Vocabulary for Elementary School Students. LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya 18 (2), 74-82. https://doi.org/10.33633/lite.v18i2.5713

Saraswati, W., Budiman, M. A., & Rahmawati, I. 2020. PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SD NEGERI PETOMPON 01 SEMARANG. JS (JURNAL SEKOLAH), 4(4), 85-90.

Shoimin, Aris. 2017. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta : PT Ar-Ruzz Media

Soeharyono, J. N. I., Budiman, M. A., & Damayani, A. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Iv Sd Negeri Pengkol Jepara. Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2(1), 43-53.

SUCANDRA, S., Budiman, M. A., & Fajriyah, K. (2022). ANALISIS KESULITAN PENGUASAAN KOSAKATA PEMBELAJARAN MUATAN LOKAL BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS IV DI SD PLUS LATANSA KABUPATEN DEMAK. Wawasan Pendidikan, 2(1), 71-80.

Sugiharti, R. E., & Riftina, Y. (2018). Upaya Meningkatkan Penguasaan

Kosakata Bahasa Inggris melalui Model Scramble pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan. Indonesian Journal of Primary Education, 2(2), 14–22.

Supriyah, 2019. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol. 2, No.1, 2019, hal. 470 – 477

Sugiyono, 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Sukesi, A. N., Saputro, B. A., & Budiman, M. A. 2020. ANALISIS KEMAMPUAN PENALARAN OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH BERBANTU PENYAMPAIAN BAHASA INGGRIS DENGAN MODEL NHT SEKOLAH DASAR. ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED, 10(2), 10-19.

Wahyuningsih, S. P., Budiman, M. A., & Sari, V. P. (2022). Analisis Manfaat Penggunaan Youtube sebagai Media Pembelajaran Online Bahasa Inggris Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2(1), 1-7.

Widianto, M. W., & Budiman, M. A. (2015, December). STRATEGI PENGAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI CERPEN PADA MAHASISWA NON-BAHASA INGGRIS DI PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA IKIP PGRI SEMARANG. In SEMINAR HASIL-HASIL PENELITIAN 2014.

Widyaningrum, A., Budiman, M. A., & Azizah, M. (2021). Pengembangan Media Spellearn untuk Meningkatkan Spelling dan Learning Anak Usia Sekolah Dasar. DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(2), 125-134.

Yasin,Y.& Aulia, U. 2011. *Sirkuit Pintar: Melejitkan Kemampuan Menghafal Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.