

PENGEMBANGAN MEDIA E-KAMUS BERBANTUAN APLIKASI CANVA DAN BOOK CREATOR PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI KELAS IV SDN 101777 SAENTIS T.A. 2025/2026

Laura Anastasya Silaban¹, Eva Betty Simanjuntak²

^{1,2}PGSD FIP Universitas Negeri Medan

¹laura.silaban2809@gmail.com, ²evabettysimanjuntak@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an e-dictionary learning resource using the Canva and Book Creator applications for teaching English vocabulary to fourth-grade students at Saentis Public Elementary School 101777, as well as to determine the validity, practicality, and effectiveness of the developed resource. This study is a research and development (R&D) project using the 4D model, which includes the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The research subjects were fourth-grade students at Saentis Public Elementary School 101777. Data collection techniques included interviews, questionnaires, and learning outcome tests. The data were analyzed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The results showed that the e-dictionary media achieved a validity percentage of 96% from subject matter experts and 96% from media experts, both falling into the "highly valid" category. The assessment by education practitioners yielded a percentage of 97%, classified as "highly practical." The effectiveness test results indicated an improvement in student learning outcomes, as evidenced by the average pretest score of 50 increasing to 92.87 on the posttest. The N-Gain calculation yielded a score of 0.77 (high category) with an effectiveness percentage of 77.42% (effective category). Thus, the e-dictionary learning tool supported by the Canva and Book Creator applications is deemed valid, practical, and effective, making it suitable for use as a learning tool to improve elementary school students' mastery of English vocabulary.

Keywords: e-dictionary, Canva, Book Creator, vocabulary

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media e-kamus berbantuan aplikasi Canva dan Book Creator pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris di kelas IV SD Negeri 101777 Saentis serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model 4D yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 101777 Saentis. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-kamus memperoleh persentase validitas sebesar 96% dari ahli materi dan 96% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Penilaian praktisi pendidikan memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, ditandai dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 50 meningkat menjadi 92,87 pada *posttest*. Perhitungan N-Gain memperoleh skor 0,77

(kategori tinggi) dengan persentase efektivitas sebesar 77,42% (kategori efektif). Dengan demikian, media e-kamus berbantuan aplikasi Canva dan *Book Creator* dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: e-kamus, Canva, *Book Creator*, kosakata

A. Pendahuluan

Di antara beragam bahasa yang digunakan di berbagai belahan dunia, Bahasa Inggris menempati posisi sebagai salah satu bahasa yang paling banyak digunakan, baik dalam komunikasi lisan maupun tulisan, dengan jumlah penutur yang diperkirakan melebihi 400 juta orang di seluruh dunia yang memanfaatkannya dalam berbagai bidang kehidupan seperti pekerjaan, pendidikan, perdagangan, pariwisata, dan aktivitas internasional lainnya (Masita dkk., 2024, h. 1). Peran Bahasa Inggris tidak hanya sebatas sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menjembatani perbedaan budaya dan mempererat hubungan antarbangsa (Ayu dkk., 2023, h. 5). Dalam konteks globalisasi yang berkembang pesat saat ini, penguasaan Bahasa Inggris menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap individu, khususnya bagi siswa yang sedang menempuh pendidikan formal. Kemampuan berbahasa Inggris yang

baik akan membantu siswa untuk mengakses informasi global, memperluas wawasan, serta mempersiapkan diri menghadapi tantangan dunia modern yang menuntut keterampilan komunikasi internasional (Asrul dkk., 2021). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar menjadi langkah awal yang penting dalam membentuk generasi yang mampu bersaing di era global.

Berdasarkan kondisi di lapangan, terutama pada jenjang Sekolah Dasar, terlihat bahwa kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris masih tergolong rendah. Menurut survei yang dilakukan oleh *English First* melalui Indeks Kemahiran Bahasa Inggris (*English Proficiency Index/EPI*), sebagaimana dijelaskan dalam penelitian berjudul "*Teaching English as a Foreign Language in Indonesia: A Guideline for Vocabulary Instruction*" oleh Sudarman dkk. (2022), tingkat kemahiran bahasa Inggris di

Indonesia menunjukkan tren penurunan dari tahun ke tahun. Pada periode 2013 hingga 2016, Indonesia masih berada pada kategori kemahiran menengah, namun sejak 2017 hingga 2021, posisinya turun menjadi kategori kemahiran rendah. Bahkan, pada tahun 2021 Indonesia berada di peringkat ke-80 dari 112 negara di dunia. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah keterbatasan penguasaan kosakata.

Fenomena ini juga dialami di SDN 101777 Saentis, tempat penelitian ini dilakukan. Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Inggris di SDN 101777 Saentis yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 Agustus 2025, pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV masih menghadapi kendala terutama dalam penguasaan kosakata yang masih tergolong minim. Hal ini turut dibuktikan oleh data hasil Ujian Tengah Semester menunjukkan bahwa sebanyak 19 dari 31 siswa (63%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, fenomena ini terjadi karena guru lebih banyak

menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa sebagai sumber utama pembelajaran. Guru juga mengungkapkan bahwa selama ini belum pernah membuat media pembelajaran yang secara khusus mendukung pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Akibatnya, pemanfaatan media pembelajaran, baik digital maupun non-digital, masih sangat minim. Meskipun fasilitas teknologi informasi dan komunikasi seperti laptop, proyektor, dan smartphone tersedia, sarana tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik, mudah merasa bosan, sehingga hasil belajar siswa, terutama dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris, masih tergolong rendah.

Permasalahan tersebut menunjukkan kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran yang ideal harus mampu menyajikan kosakata secara kontekstual, lengkap dengan gambar, suara, bahkan latihan sederhana sehingga melibatkan siswa untuk berinteraksi secara aktif. Salah satu solusi yang

potensial adalah pengembangan e-kamus yang menyajikan kosakata berdasarkan tema kehidupan sehari-hari seperti keluarga, sekolah, hewan, warna, dan makanan. Pengembangan e-kamus akan lebih optimal jika didukung oleh aplikasi digital yang ramah pengguna dan kaya fitur. Canva dan *Book Creator* adalah dua aplikasi yang sangat cocok untuk tujuan ini.

Canva adalah aplikasi desain grafis daring yang menyediakan berbagai template, ilustrasi, dan elemen visual menarik, sangat ideal untuk merancang tampilan kosakata yang penuh warna dan sesuai dengan karakter anak (Sugianto dkk., 2023). Sementara itu, *Book Creator* membantu dalam pembuatan e-kamus interaktif yang dapat menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan kuis sederhana. Dengan mengintegrasikan Canva dan *Book Creator*, dapat dihasilkan sebuah e-kamus yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga interaktif dan mudah digunakan. Keunggulan e-kamus dibanding kamus cetak konvensional adalah fleksibilitas dan aksesibilitasnya. Siswa dapat membuka e-kamus melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, atau

smartphone kapan saja dan di mana saja tanpa harus terbatas pada jam pelajaran di sekolah. E-kamus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar anak-anak di era digital.

B. Metode Penelitian

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan mengacu pada model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan bahwa tahapan dalam model 4D bersifat sistematis, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran digital yang menuntut proses analisis kebutuhan, perancangan yang matang, pengujian validitas, pengujian praktikalitas, pengujian efektivitas serta penyebaran hasil produk yang terukur. Model ini dianggap paling relevan karena dapat menuntun peneliti dalam mengembangkan media e-kamus secara bertahap mulai

dari identifikasi masalah pembelajaran di lapangan hingga pada tahap produk akhir yang siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV Sekolah Dasar.

Subjek dalam penelitian ini meliputi validator ahli materi, validator ahli media, praktisi pembelajaran, dan siswa kelas IV-A SDN 101777 Saentis. Validator ahli materi berperan menilai kesesuaian isi dan kebenaran materi kosakata bahasa Inggris yang disajikan, sedangkan validator ahli media menilai aspek tampilan, interaktivitas, dan validitas desain e-kamus. Praktisi pembelajaran, yaitu guru bahasa Inggris, memberikan penilaian ter-hadap kepraktisan media dalam kegiatan belajar mengajar, sementara siswa kelas IV-A SDN 101777 yang berjumlah 15 orang siswa bertindak sebagai pengguna langsung untuk memberikan respon terhadap kemudahan penggunaan media. Adapun objek penelitian ini adalah pengembangan media e-kamus Berbantuan Canva dan *Book Creator* yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV SDN 101777 Saentis sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui

media digital yang interaktif dan menarik.

Tahap *Define* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media melalui analisis awal (*front-end analysis*), analisis karakteristik peserta didik (*learner analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*), dan analisis tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Informasi pada tahap ini diperoleh melalui wawancara dengan guru bahasa Inggris sehingga diperoleh gambaran mengenai permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran digital.

Tahap *Design* difokuskan pada penyusunan rancangan media yang meliputi penyusunan materi, pemilihan tema kosakata, pembuatan *storyboard*, desain tampilan menggunakan Canva, integrasi fitur multimedia melalui *Book Creator*, serta penyusunan instrumen penelitian.

Tahap *Develop* dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk berdasarkan masukan validator, uji praktikalitas oleh praktisi pendidikan, serta uji

efektivitas melalui pemberian *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik.

Tahap terakhir, yaitu *Disseminate*, dilakukan dengan menyebarluaskan produk akhir kepada guru dan sekolah sebagai alternatif media pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan wawancara terstruktur, lembar validasi ahli, angket respon praktisi pendidikan, dan tes hasil belajar. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, tampilan, dan aspek teknis media. Angket respon praktisi digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran, sedangkan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah menggunakan media e-kamus. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes telah melalui uji validitas dan reliabilitas sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa komentar, saran, dan masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, serta praktisi pembelajaran. Data tersebut dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan. Hasil analisis kemudian dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk sehingga dapat menghasilkan media yang valid dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa skor yang diperoleh dari hasil angket (kuesioner) yang diisi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran pada uji kepraktisan, serta dari hasil tes belajar peserta didik. Data yang berbentuk angka tersebut dianalisis menggunakan teknik analisis persentase dengan skala Likert sebagai acuan pengukuran. Skor pada skala Likert diperoleh dari nilai rata-rata setiap butir pernyataan, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori penilaian untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Analisis data dari angket penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media terhadap e-kamus yang dikembangkan dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5. Skor yang diberikan oleh masing-masing validator selanjutnya diolah dan disajikan dalam bentuk tabel sehingga memudahkan proses analisis, interpretasi, serta penentuan tingkat validitas media yang dikembangkan.

Tabel 1 Skor Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Buruk
1	Buruk Sekali

Sumber (Riduwan, 2013, h. 16)

Perhitungan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase (%)

$\sum x$ = Jumlah skor dari validator

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal

(Riduwan, 2013, h. 17)

Setelah seluruh data terkumpul dan diperoleh hasil persentase, langkah selanjutnya adalah

mengklasifikasikan tingkat validitas e-kamus berdasarkan interval kriteria validitas yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2 Persentase Kriteria Validitas

Persentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Kurang Valid
21-40	Tidak Valid
0-20	Sangat Tidak Valid

Sumber (Jannah dan Julianto, 2018)

Data yang diperoleh dari angket praktisi pembelajaran (guru) dianalisis menggunakan skala Likert dengan ketentuan penilaian sebagaimana tercantum pada tabel 1. Hasil yang diperoleh berupa persentase dari rata-rata nilai setiap indikator berdasarkan jawaban responden. Perhitungan nilai rata-rata dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase (%)

$\sum x$ = Jumlah skor responden

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal

(Riduwan, 2013, h. 17)

Setelah seluruh data terkumpul dan diperoleh hasil dalam bentuk persentase, langkah berikutnya adalah mengklasifikasikan hasil

tersebut berdasarkan kriteria interpretasi skor respon guru dengan mengacu pada interval tingkat validitas yang tercantum pada tabel berikut.

Tabel 3 Kriteria Interpretasi skor Respon Guru

Persentase (%)	Keterangan
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Tidak Praktis
0-20	Sangat Tidak Praktis

Sumber (Sugiyono, 2017, h. 231)

Uji efektivitas produk bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media hasil pengembangan ketika diterapkan dalam proses pembelajaran. Pengujian ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana penggunaan media e-kamus mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Tingkat efektivitas media ditentukan berdasarkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

Perhitungan nilai N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan, dengan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Peningkatan kemampuan peserta didik dianalisis menggunakan nilai *Normalized Gain* (N-Gain). Perhitungan nilai N-Gain dilakukan dengan membandingkan skor pretest dan posttest sehingga dapat diketahui besarnya peningkatan hasil belajar setelah peserta didik memperoleh perlakuan menggunakan media e-kamus. Rumus perhitungan N-Gain yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4 Kategori Perolehan Nilai N-Gain

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber (Meltzer, 2002)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pengembangan Media E-Kamus

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media e-kamus berbantuan aplikasi Canva dan *Book Creator* untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model Four-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*).

Pada tahap *Define*, dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru bahasa Inggris, analisis karakteristik peserta didik, analisis konsep, analisis tugas,

serta analisis tujuan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris, sedangkan guru belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Oleh karena itu, dikembangkan media e-kamus yang memuat kosakata tematik sesuai Capaian Pembelajaran Fase B Kurikulum Merdeka.

Pada tahap *Design*, disusun rancangan media yang meliputi penyusunan materi, storyboard, desain antarmuka, pemilihan ilustrasi, penyusunan audio pelafalan, serta integrasi seluruh komponen menggunakan aplikasi Canva dan *Book Creator*. Produk akhir terdiri atas halaman sampul, petunjuk penggunaan, daftar isi, materi kosakata berdasarkan tema, audio pelafalan, latihan (*quiz*), serta menu navigasi yang memudahkan pengguna mengoperasikan media.

Tahap *Develop* meliputi validasi ahli, revisi produk, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Setelah memperoleh masukan dari validator, dilakukan beberapa perbaikan terhadap tampilan media, antara lain penyempurnaan fitur navigasi, penyesuaian tata letak halaman, serta

penyempurnaan petunjuk penggunaan sehingga media menjadi lebih mudah digunakan. Selanjutnya, media diimplementasikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 101777 Saentis untuk mengetahui tingkat efektivitasnya.

Pada tahap *Disseminate*, media yang telah dinyatakan layak disebarluaskan kepada guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Hasil Validasi Ahli

Validasi materi pada media pembelajaran ini dilaksanakan dalam satu tahap pada hari Selasa, 2 Juni 2026. Penilaian oleh ahli materi meliputi aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa, dan aspek kelayakan penyajian. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh rekapitulasi hasil validasi ahli materi yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Jumlah Skor
Kelayakan isi	39
Kelayakan bahasa	19
Kelayakan penyajian	38
Total	96
Skor Maksimal	100
Presentasi kelayakan	96%
Kriteria	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel di atas, hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 96% dan termasuk dalam kriteria sangat valid. Dengan demikian, materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.

Validasi media pembelajaran ini dilaksanakan dalam satu tahap pada hari Rabu, 3 Juni 2026. Penilaian oleh ahli media meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan komunikasi pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh rekapitulasi hasil validasi ahli media yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Jumlah Skor
Rekayasa perangkat lunak	23
Desain pembelajaran	43
Komunikasi pembelajaran	30
Total	96
Skor Maksimal	100
Presentasi kelayakan	96%
Kriteria	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel di atas, hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk uji coba

setelah revisi sesuai dengan masukan dari validator.

Hasil Uji Praktikalitas

Kepraktisan media pembelajaran diukur melalui angket respons praktisi pendidikan yang diisi oleh guru kelas IV-A SD Negeri 101777 Saentis. Angket ini bertujuan untuk menilai tingkat kepraktisan media e-kamus berdasarkan beberapa aspek, yaitu aspek tampilan, aspek manfaat, dan aspek kegrafikan. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh praktisi pendidikan, diperoleh data kepraktisan media sebagaimana disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 7 Penilaian Praktisi Pendidikan

Aspek Penilaian	Jumlah Skor
Tampilan	40
Manfaat	24
Kegrafikan	33
Total	97
Skor Maksimal	100
Presentasi kelayakan	97%
Kriteria	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel di atas, hasil penilaian kepraktisan oleh praktisi pendidikan memperoleh persentase sebesar 97% dengan kriteria sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media e-kamus yang dikembangkan memiliki tingkat

kepraktisan yang sangat tinggi sehingga mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh komentar praktisi pendidikan yang menyatakan bahwa media e-kamus telah membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami kosakata bahasa Inggris.

Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas media dianalisis berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* serta nilai N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris setelah siswa menggunakan media e-kamus.

Tabel 8. Hasil Uji Efektivitas

Indikator	Hasil
Rata-rata <i>pretest</i>	50
Rata-rata <i>posttest</i>	92,87
Rata-rata N-Gain	0,77
Kategori N-Gain	Tinggi

Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh siswa adalah sebesar 50, sehingga termasuk dalam kategori tidak tuntas. Setelah proses pembelajaran menggunakan media e-kamus, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata nilai *posttest* sebesar

92,87, yang berada pada kategori tuntas.

Berdasarkan perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media e-kamus. Peningkatan tersebut juga didukung oleh hasil perhitungan uji efektivitas menggunakan N-Gain Score pada gambar 1.

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh rata-rata N-Gain Score sebesar 0,77, yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, rata-rata N-Gain Score dalam bentuk persentase sebesar 77,42%, yang berada pada kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media e-kamus mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media e-kamus yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV SD Negeri 101777 Saentis.

Hasil uji efektivitas media e-kamus menggunakan N-Gain Score, yang disajikan berdasarkan rangkuman nilai *pretest* dan *posttest*, dapat dilihat pada Gambar berikut.

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Post - Pre	100 - Pre	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1	AAK	50	94	44	56	0,79	78,57
2	DW	50	100	50	50	1	100
3	EC	44	94	50	50	1	100
4	FA	50	100	50	50	1	100
5	FR	56	100	44	56	0,79	78,57
6	FS	28	67	39	61	0,64	63,93
7	JHG	67	100	33	67	0,49	49,25
8	KA	44	94	50	50	1	100
9	KIA	44	89	45	55	0,82	81,82
10	MAR	56	100	44	56	0,79	78,57
11	MHA	56	100	44	56	0,79	78,57
12	MR	50	100	50	50	1,00	100,00
13	QAS	44	83	39	61	0,64	63,93
14	TB	72	100	28	72	0,39	38,89
15	VSY	39	72	33	67	0,49	49,25
Mean		50,00	92,87	42,87	57,13	0,77	77,42

Gambar 1. Hasil Uji N-Gain Score

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media e-kamus berbantuan aplikasi Canva dan *Book Creator* pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di kelas IV SDN 101777 Saentis, dapat disimpulkan bahwa media yang di-kembangkan telah berhasil memenuhi tujuan penelitian.

Media e-kamus dikembangkan menggunakan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Proses pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan di sekolah yang menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata Bahasa Inggris masih memerlukan media digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan

kebutuhan tersebut, dikembangkan media e-kamus yang memadukan teks, gambar, audio pelafalan, serta kuis interaktif menggunakan aplikasi Canva dan *Book Creator*.

Media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, tampilan, serta fungsi media berdasarkan hasil validasi para ahli. Selain itu, media memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik karena mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik serta mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran secara efektif.

Penggunaan media e-kamus juga mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik. Penyajian materi yang memadukan ilustrasi, audio pelafalan, dan aktivitas interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga membantu peserta didik memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik. Dengan demikian, media e-kamus berbantuan aplikasi Canva dan *Book Creator* layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, F. J., & Rofiah, K. (2020). KDSI: Pengembangan Kamus Digital Signalong Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Anak Dengan Hambatan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Inklusi*, 4(1), 43-57.
- Asrul, N., Daulay, I. K., Rahmawati, Lubis, B. N. A., & Husda, A. (2021). Pelatihan Literasi Bahasa Inggris Bagi Siswa SD Negeri Percobaan Medan. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Masyarakat)*, 1(1), 1-5.
- Ayu, C., Asilestari, P., Sari, N., Zalisman, Rifiyanti, H., Mahmud, S., ... & Rumapea, E. L. B. (2023). *Buku Ajar Bahasa Inggris*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Fahrunisa. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbantuan Aplikasi Canva Dan Book Creator Pada Materi Transformasi Energi Di Kelas IV Sekolah Dasar* (Skripsi, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia).
<https://repository.unsri.ac.id/174340/>
- Fatma, O. D., & Rahmatina. (2025). Pengembangan Media Menggunakan E-Book Creator Berbantuan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 5(3), 2562-2574.
- Fergiawan, Y. A., Santa, & Hikmah, N. (2025). Pengembangan E-Book Berbantuan Aplikasi Book Creator Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 325-334.
- Jannah, M., & Julianto. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 124–134.
- Mardiana, S., & Fitria, Y. (2025). Kelayakan Media Pembelajaran Book Creator Berbasis Model SSCS (Search, Solve, Create, Share) Pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 3790-3802.
- Masita, E., Volya, D., Anggraini, D., Dewi, A. K., Susilawati, D., Abrar, M., ... & Fajaryani, N. (2024). *Kurikulum Merdeka Dan Pengajaran Bahasa Inggris Di Era Digital*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Meltzer, D. E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation And Conceptual Learning Gains In Physics: A Possible “Hidden Variable” In Diagnostic Pretest Scores. *American Journal Of Physics*, 70(12), 1259–1268.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman.

- (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Qomara, D. A., Wijayanto, A., & Erfiana, N. A. N. E. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Book Creator Untuk Optimalisasi Pembelajaran IPAS Materi Harmoni Ekosistem. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 9(2), 245-260.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sidharta, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan.
- Sudarman, S., Sunarti, S., & Hapsari, E. W. (2022). Teaching English As A Foreign Language In Indonesia: A Guideline For Vocabulary Instruction. *Journal of Teaching and Education*, 4(1), 274–284.
- Sugianto, S., Darmayanti, R., Sah, R. W. A., & Usmiyatun (2023). Word Square English Learning Media Design Assisted By The Canva Application. *Bulletin Of Educational Management And Innovation*, 1(1), 1-16.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung: CV Alfabeta.
- Vakaliuk, T., Chernysh, O., Figen, K., & Conill, R. F. (2021). Examining The Context Of E-Dictionary Use In Language Studies. *Atlantis Press: Advances In Social Science, Education And Humanities Research*, 15(7), 42–52.
- Widyahening, E. T., & Rahayu, S. (2021). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Cerita Rakyat Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 108–123.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936.
- Zulkarnain, R., Alfathir, R. S., Hardi, R., Mundzir, Gustina, L. H., Alimyaningtias, W. N., . . . & Syaddam. (2024). Designing Mobile Application Dictionary Based On Students' Needs For Enhancing IT-Focused English Vocabulary. *Language Circle: Journal Of Language And Literature*, 19(1), 171-182.