

## HALAMAN PERSETUJUAN

### HALAMAN PERSETUJUAN

Yth.  
Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri  
Di Jalan Ahmad Yani No. 10 Jember Bojonegoro

Assalmu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

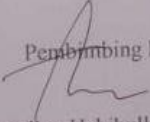
Nama : NURUL KASANAH  
NIM : 201955012600331  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Fakultas : TARBIYAH  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL FLASHCARD GENIALLY* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA PADA *MATERI KIND OF DISEASES AND EQUIPMENT* DI KELAS V MI

Telah memnuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi.

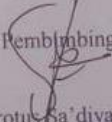
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bojonegoro, Agustus 2023

Pembimbing I

  
M. Romadlon Habibullah, M.Pd.I  
NIDN: 2109058801

Pembimbing II

  
Zumrotus Sa'diyah, M.Pd  
NIDN: 2108089102

  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
  
M. Romadlon Habibullah, M.Pd.I  
NIDN: 2109058801  
**FTUNUGIRI**

## HALAMAN MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”. (Q.S Al-Mujadalah)



# UNUGIRI

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT sedalam-dalamnya telah diselesaikan penyusunan skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Untuk diriku sendiri yang telah berusaha sampai sejauh ini, meyakinkan diri bahwa semua akan terlewati atas izinNya.
2. Untuk kedua orang tua dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan penuh baik moril maupun materil sampai saya bisa mencapai titik ini.
3. Untuk kedua buah hatiku Muhammad Abi Musa Al Ghifari dan Almira Mikayla Zhafira yang selalu mengirimkan doa terbaik untuk Ibu.
4. Untuk lembaga MI Nurul Ulum Sukorejo yang telah memberikan saya kesempatan untuk kembali belajar dan mengejar harapan.
5. Untuk teman-teman yang saling mengingatkan, mendukung dan mendoakan untuk kebaikan dan kesuksesan semuanya.



UNUGIRI

## HALAMAN PERNYATAAN

### HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : NURUL KASANAH  
NIM : 201955012600331  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Fakultas : TARBIYAH  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL FLASHCARD GENIALLY* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA PADA *MATERI KIND OF DESEASES AND EQUIPMENT* DI KELAS V MI

Menyatakan bahwa skripsi ini bebas plagiat, dan apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Bojonegoro, Agustus 2023



( Nurul Kasanah )

NIM : 201955012600331

## LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PENGESAHAN

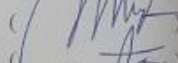
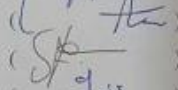
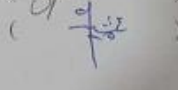
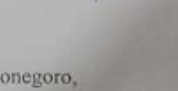
Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : NURUL KASANAH  
NIM : 201955012600331  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Fakultas : TARBIYAH  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL*  
*FLASHCARD GENIALLY* DALAM MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN KOSAKATA PADA *MATERI KIND OF*  
*DESEASES AND EQUIPMENT DI KELAS V MI*

Dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada: Hari, tanggal :

Tempat : Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

Dewan Penguji :

1. Penguji I : M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I (  )
2. Penguji II : M. Romadlon Habibullah, M.Pd.I (  )
3. Penguji III : Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.I (  )
4. Penguji IV : Sutrisno, M.Pd. (  )

Bojonegoro, 2023

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

  
  
**(Dr. H. Ahmad Maashur, M.A)**  
NIDN: 2122037701

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL FLASHCARD***  
***GENIALLY* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA**  
**PADA MATERI *KIND OF DESEASES AND EQUIPMENT* DI KELAS V MI**

Kasanah, Nurul. 2023

M. Romadlon Habibulloh, M.Pd.I, Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.

**ABSTRACT**

*English is one of the subjects that is considered difficult by most students in elementary school. The problem is the method and media used when delivering the material. This research and development aims to produce digital flashcard learning media products genially to support learning activities, especially in increasing vocabulary understanding.*

*The purpose of this development is to find out the process of developing Genially Digital Flashcard media to improve vocabulary understanding in class V Kind of Design and Equipment Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islam Soko. At the same time explaining the results of learning English on Kind of Design and Equipment material using Digital Flashcard media in class V Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islam Soko.*

*This Research and Development was carried out by adopting the ADDIE development model. The several steps that must be carried out are: (1) Analyze/Analyze, (2) Design/Design (3) Development/Development, (4) Implementation/Implementation, (5) Evaluation/Evaluation.*

*Based on the results of validation by several experts including; Material experts 88%, media experts 89% and language experts 97% indicate that digital flashcard learning media is genially very suitable for use in learning English. Based on the results of the pre-test, the results were 38.7% and the post-test was 90%. So it was concluded that there was significant progress in each trial using digital flashcard learning media genially.*

**Keyword** : *Digital Flashcard, Learning Media, Material Kind Of Disease And Equipment*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL FLASHCARD***  
***GENIALLY* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA**  
**PADA MATERI *KIND OF DISEASES AND EQUIPMENT* DI KELAS V MI**

Kasanah, Nurul. 2023

M. Romadlon Habibulloh, M.Pd.I, Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.

**ABSTRAK**

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan peserta didik di sekolah dasar. Permasalahannya adalah metode dan media yang digunakan saat menyampaikan materi. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran *digital flashcard genially* untuk mendukung kegiatan belajar terutama dalam meningkatkan pemahaman kosakata.

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media *Digital Flashcard Genially* untuk meningkatkan pemahaman kosakata pada materi *Kind of Disease and Equipment* kelas V Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islam Soko. Sekaligus menjelaskan hasil belajar bahasa Inggris materi *Kind of Disease and Equipment* dengan menggunakan media *Digital Flashcard* di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islam Soko.

Penelitian dan Pengembangan ini dilaksanakan dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE. Adapun beberapa tahapan yang harus dilakukan adalah : (1) *Analyze/Analisa*, (2) *Design/Perancangan* (3) *Development/Pengembangan*, (4) *Implementation/Penerapan*, (5) *Evaluation/Evaluasi*.

Berdasarkan hasil validasi oleh beberapa ahli diantaranya; ahli materi 88% , ahli media 89% dan ahli Bahasa 97% menunjukkan bahwa media pembelajaran *digital flashcard genially* sangat layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil uji coba *pre-test* diperoleh hasil 38,7% dan pada uji coba *post-test* sebesar 90%. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat progres nilai yang cukup signifikan pada setiap uji coba dengan menggunakan media pembelajaran *digital flashcard genially*.

**Kata kunci** : *Digital Flashcard*, Media Pembelajaran, Materi *Kind Of Disease And Equipment*

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayah-Nya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikan-Nya yaitu sebagai khalifah *fil ardl*. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Flashcard Genially* dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata pada *Materi Kind Of Diseases And Equipment* Di Kelas V MI ” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak M. Jauharul Ma’arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Romadlo Habibulloh, M.Pd.I dan Ibu Zumrotus Sa’diyah, M.Pd., selaku pembimbing Skripsi I dan II, yang telah membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.



4. Bapak M. Romadlon Habibullah, M.Pd.I, Ketua Prodi PGMI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
5. Bapak dan Ibu Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri., yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.
6. Ibu Khusnul Arifah, S.Pd. selaku Kepala Tarbiyatul Islam Soko, yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian di lembaganya.
7. Siswa dan siswi kelas V MI Tarbiyatul Islam Soko, yang telah bersedia menjadi responden sehingga penulis dapat memperoleh semua data yang diperlukan.
8. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materiil, sehingga penulisan skripsi ini lebih lancar.

Kepada beliau yang tersebut di atas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT. Aamiin.

**UNUGIRI**

Bojonegoro, Agustus 2023

Penulis,

(Nurul Kasanah)

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN MOTTO .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
LEMBAR PENGESAHAN .....	vi
ABSTRACT .....	vii
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	10
E. Spesifikasi Produk .....	11
F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	12
G. Definisi Operasional .....	15
H. Orisinalitas Penelitian .....	17

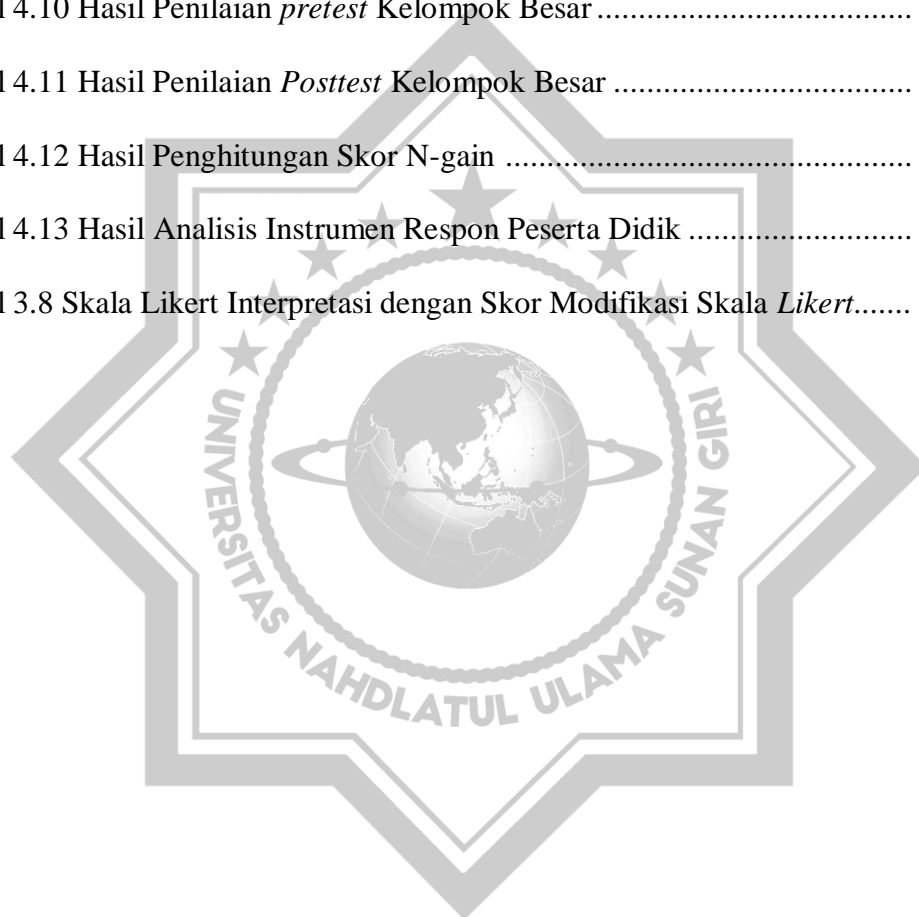
I. Sistematika Pembahasan.....	19
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>20</b>
A. Media Pembelajaran .....	20
1. Definisi Media Pembelajaran .....	20
2. Tujuan Media Pembelajaran .....	24
3. Jenis Media Pembelajaran .....	25
4. Fungsi Media Pembelajaran .....	27
5. Manfaat Media Pembelajaran .....	29
B. Digital Flashcard genially .....	30
1. Pengertian <i>Digital Flashcard</i> .....	30
2. <i>Genially</i> .....	31
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Digital Flashcard Genially</i> .....	32
C. Pembelajaran Bahasa Inggris di SD/MI .....	33
D. <i>English Vocabulary</i> .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Desain Penelitian dan Pengembangan.....	38
1. Jenis Penelitian.....	38
2. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
B. Model Pengembangan .....	39
C. Teknik Pengumpulan Data .....	44
D. Instrumen Penelitian.....	46
E. Teknik Analisis Data .....	54

F. Kerangka Berfikir.....	58
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN .....	60
A. PENYAJIAN DATA .....	60
1. <i>Analyze</i> (Analisa) .....	60
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	62
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	72
4. <i>Implementation</i> (Penerapan) .....	80
5. <i>Evaluation</i> (Penilaian) .....	81
B. PEMBAHASAN .....	89
1. Validasi Ahli Media.....	91
2. Validasi Ahli Materi .....	91
3. Validasi Ahli Bahasa .....	92
4. Hasil Respon Pengguna Media .....	93
5. Kelebihan dan Kekurangan Media .....	94
BAB V PENUTUP .....	95
A. Kesimpulan .....	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA .....	97

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian .....	16
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara.....	47
Tabel 3.2 Kriteria Validator .....	49
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	50
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	53
Tabel 3.6 Instrumen Validasi Pengguna Media .....	54
Tabel 3.7 Pedoman Skor Validasi Respon Peserta didik .....	56
Tabel 3.8 Skala Likert Interpretasi dengan Skor Modifikasi Skala <i>Likert</i> .....	57
Tabel 3.9 Interpretasi Skor Ngain.....	58
Tabel 4.1 Hasil Analisis Validasi Ahli Media pada Media Pembelajaran <i>Digital Flashcard</i> .....	72
Tabel 4.2 Tanggapan, Kritik dan Saran Ahli Media.....	74
Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa pada Media Pembelajaran <i>Digital Flashcard</i> .....	74
Tabel 4.2 Tanggapan, Kritik dan Saran Ahli Bahasa .....	76
Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi pada Media Pembelajaran <i>Digital Flashcard</i> .....	77

Tabel 4.6 Rekapitulasi Tanggapan, Kritik dan Saran Validator.....	78
Tabel 4.7 Rata-rata Hasil Validasi Media <i>Digital Flashcard</i> .....	81
Tabel 4.8 Hasil Penilaian <i>pretest</i> Kelompok Kecil .....	82
Tabel 4.9 Hasil Penilaian <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	83
Tabel 4.10 Hasil Penilaian <i>pretest</i> Kelompok Besar .....	83
Tabel 4.11 Hasil Penilaian <i>Posttest</i> Kelompok Besar .....	85
Tabel 4.12 Hasil Penghitungan Skor N-gain .....	86
Tabel 4.13 Hasil Analisis Instrumen Respon Peserta Didik .....	88
Tabel 3.8 Skala Likert Interpretasi dengan Skor Modifikasi Skala <i>Likert</i> .....	90



**UNUGIRI**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	24
Gambar 4.1 pencarian Google .....	64
Gambar 4.2 Pencarian <i>Genially</i> .....	64
Gambar 4.3 Hasil Pencarian Google.....	65
Gambar 4.4 Halaman <i>Web Genially</i> .....	65
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Per Kosakata .....	66
Gambar 4.6 Tampilan <i>Editing Voice</i> .....	66
Gambar 4.7 Tampilan Penyedia <i>Link</i> .....	67
Gambar 4.8 Tampilan <i>Cover Media Digital Flashcard</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.9 Tampilan Halaman <i>Home</i> .....	68
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Materi <i>Media Digital Flashcard</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.11 Tampilan Per Kosakata .....	69
Gambar 4.12 Tampilan <i>Cover Game</i> .....	69
Gambar 4.13 Tampilan Level <i>Game</i> .....	70
Gambar 4.14 Tampilan <i>Game Shoot The Clown</i> .....	70
Gambar 4.15 Tampilan <i>Game Mirror Labirint</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.16 Tampilan <i>Game Horse Race</i> .....	71
Gambar 4.17 Tampilan <i>Game House of Terror</i> .....	72

UNUGIRI

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli dan Respon Pengguna Media

Lampiran 3 Soal *Pretest* dan *Posttest*

Lampiran 4 Surat Penelitian

Lampiran 5 Buku Bimbingan



# UNUGIRI