

**INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN GVS (GAMBAR, VIDEO DAN SCRABBLE)
TERHADAP PEMAHAMAN MATERI BAHASA INGGRIS SISWA**

Adilah Fauziyah¹, Mustaid², Aceng Jaelani³, Gina Faojina⁴

¹SD Negeri 2 Babakanmulya, Kuningan, Indonesia

²Universitas Muhamadiyah Kuningan, Kuningan, Indonesia

³UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, Indonesia

⁴Universitas Muhamadiyah Kuningan, Kuningan, Indonesia

Email: adilahfauzi11@gmail.com, mustaidassaer@e-mail.com,
acengjaelani@syekhnurjati.ac.id, faojinagina@gmail.com

**Corresponding Author*

Abstrak

Artikel ilmiah ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran GVS (Gambar, Video dan Scrabble) terhadap pemahaman Materi Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. Artikel ilmiah ini menggunakan penelitian kuantitatif *Pre-Experimental Design (Nondesign)* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Untuk memaparkan dan menjelaskan yang dihasilkan penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes tanya jawab *pretest* dan *posttest*. Subjek dalam penelitian ini dilakukan di SDN 2 Babakanmulya siswa kelas 1 yang berjumlah 21 orang yang terdiri dari 13 laki-laki dan 8 perempuan. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya dampak yang positif setelah menggunakan media pembelajaran GVS (Gambar, Video dan Scrabble). Hal ini dibuktikan nilai *pretest* dengan rata-rata nilai 3,8 kemudian setelah menggunakan media pembelajaran GVS adanya peningkatan dengan nilai *posttest* rata-rata 61,9. Integrasi ketiga media tersebut saling berkaitan satu sama lain, saling menunjang dalam meningkatkan pemahaman materi siswa.

kata kunci: bahasa inggris, integrasi media pembelajaran gvs, pemahaman belajar

Abstract

This scientific article aims to determine the effect of GVS learning media (Images, Videos and Scrabble) on the understanding of English material for elementary school students. This scientific article uses a quantitative research Pre-Experimental Design (Nondesign) with a one group pretest-posttest design. To explain and explain the results the author uses data collection techniques in the form of pretest and posttest question and answer tests. The subjects in this study were conducted at SDN 2 Babakanmulya, 1st grade students totaling 21 people consisting of 13 boys and 8 girls. The results of the study show that there is a positive impact after using GVS learning media (Images, Videos and Scrabble).

keywords: english, gvs learning media integration, learning understanding

PENDAHULUAN

Dalam era modern bahasa Inggris menjadi suatu keharusan untuk diajarkan di sekolah, sebab bahasa Inggris ini sudah menjadi bahasa internasional. Bahasa Inggris menjadi

hal yang krusial untuk menunjang dimensi kehidupan seperti IPTEK dan segi berkomunikasi (Ratminingsih, 2018). Bahasa Inggris pun sudah menjadi bahasa asing yang diajarkan kepada siswa di sekolah, dimulai dari

kurikulum dasar 1994 sampai kurtas bahkan sekarang di kurikulum merdeka pun diajarkan, bahasa Inggris ini dicantumkan sebagai mulok di sekolah. Ratminingsih (2018) menyebutkan juga bahwa bahasa Inggris sudah diajarkan sejak kelas empat sampai kelas enam sebagai mulok di SD.

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak-anak atau yang disebut *Teaching English to Young Learners (TEYL)* khususnya di pendidikan dasar (SD) diperlukan untuk diperkenalkan sedini mungkin, hal ini dikarenakan anak-anak memiliki ingatan yang sangat bagus dibandingkan dengan orang dewasa. Senada dengan Santrock dalam (Satrianingrum et al., 2020) mengingat karena anak-anak lebih mudah menguasai bahasa asing dibandingkan remaja dan dewasa. Lebih lanjut Harmer dalam Ratminingsih (2016) menyebutkan bahwa bahasa Inggris harus diajarkan sedini mungkin kepada anak karena anak memiliki otak yang masih segar sehingga anak akan lebih mudah memahami dan menerima pemerolehan bahasa yang diberikan. Sejalan juga dengan Muzammil (2017) Pengajaran bahasa Inggris sangat tepat jika diajarkan sedini mungkin karena anak berada dalam fase usia emas dimana anak akan lebih cepat dalam memperoleh bahasa.

Oleh karena itu, sebaiknya anak harus dibekali kemampuan bahasa Inggris dengan tepat sejak usia dini, karena hal ini akan memudahkan anak dalam memahami ilmu pengetahuan atau informasi yang bacaannya menggunakan bahasa Inggris. Muttaqien

(2017) menyebutkan pula bahwa zaman modern sekarang bahasa Inggris adalah bahasa yang harus bisa dikuasai orang. Dimana segala sesuatu pada masa sekarang tidak terlepas dari bahasa Inggris dimulai dari gadget yang kita gunakan berbahasa Inggris sampai bungkus makanan pun terkadang ada yang menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, dibuktikan dengan banyaknya hal-hal yang berbahasa Inggris seperti buku, kemudian dalam bidang IPTEK seperti email hal tersebut membuat kita harus belajar bahasa Inggris agar bisa mengerti apa yang dimaksud.

Tujuan terpenting anak belajar bahasa Inggris yaitu agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Namun pada faktanya kebanyakan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris belum dapat membaca dan menulis dalam bahasa Inggris. Padahal pembelajaran bahasa Inggris difokuskan dalam skill mendengarkan/menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Wijaya, 2015).

Dalam proses pembelajaran tidak akan terlepas dari sebuah media pembelajaran. Sebab sebuah Pengajaran dapat dikatakan Efektif apabila belajar mengajar tersebut menggunakan sebuah media yang tepat. Sejalan dengan Ratminingsih (2018) menyebutkan penggunaan media yang benar dan cocok dengan siswa akan berdampak pada tingkat keberhasilan suatu pembelajaran. Lebih lanjut (Magdalena et al., 2021) mengungkapkan media pembelajaran menjadi salah satu komponen penentu dalam sebuah pembelajaran.

Komponen yang ada didalam pembelajaran yaitu (1) Pebelajar (2) Pengajar (3) Media Pembelajaran (4) Metode (5) Tujuan Pembelajaran (6) Sumber Belajar (7) Sarana dan Prasarana, dimana kompone ini saling menunjang dan mempengaruhi satu sama lain (Hadi, 2017).

Gunawan & Ritonga (2019) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yaitu sarana yang dipakai untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Indriana dalam Yuanita (2018) menyebutkan pula media pembelajaran yaitu suatu alat yang dapat meningkatkan komunikasi dalam memberikan pengajaran didalam kelas.

Menurut Seel dan Glasgow dalam (Akbar et al., 2021) media pembelajaran dibedakan menjadi dua yang pertama media tradisional kemudian teknologi mutakhir. Yang termasuk dalam media tradisional yaitu visual diam yang diperoleh melalui pengamatan, visual yang tak diperoleh melalui pengamatan, audi, multimedia, visual dinamis yang dapat diproyeksikan, cetak, permainan dan realita. Sedangkan media teknologi mutakhir yaitu media berbasis telekomunikasi, media berbasis mikroprosesor

Faktanya banyak permasalahan yang ditemukan di lapangan saat pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris salah satunya dalam siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Hal tersebut dapat disebabkan karena kurang maksimalnya dalam belajar bahasa Inggris. Selain itu, permasalahan yang sering ditemukan kebanyakan siswa belum mengenal

kosakata dasar, siswa lebih dominan hanya sering mendengar kosa kata dasar bahasa Inggris namun tidak tahu artinya. Siswa juga kurang dalam melafalkan kosa kata bahasa Inggris yang sesuai kemudian siswa juga lebih cepat bosan ketika belajar bahasa Inggris. Hal tersebut terjadi karena minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa ketika belajar bahasa Inggris hanya menggunakan media pembelajaran yang ada. Minimnya media pembelajaran yang dipakai guru juga menyebabkan siswa cepat jemu belajar bahasa Inggris. Sistem pembelajaran yang berbasis berpusat pada guru (*teacher center learning*) menjadi permasalahan sehingga siswa tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan merasa jemu (Utami, 2018). Selain itu minimnya penggunaan media dapat menurunkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Kemudian ada juga sekolah yang tidak mengajarkan bahasa Inggris kepada siswanya tetapi ketika ulangan muncul mata pelajaran bahasa Inggris sehingga hal tersebut membuat siswa pasti merasa kebingungan.

Pemahaman dapat diartikan sebagai sebuah hasil atau kemampuan memahami dari proses pembelajaran yang dilakukan. Pemahaman menyangkut pula tentang keterampilan memperoleh sesuatu yang dibuktikan dengan cara menjelaskan dengan bahasa sendiri (Natalia, 2020). Lebih lanjut (Sari et al., 2020) menyebutkan konsep pemahaman adalah hasil dari proses belajar. Bloom dalam (Pajarwati et al., 2019) menyatakan pula

pemahaman ialah keterampilan menerima suatu hal dari apa yang telah diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Babakanmulya terdapat permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris, rendahnya pemahaman siswa terhadap materi ialah contoh permasalahan yang terjadi pada siswa kelas 1. Hal ini dapat disebabkan kurang kreatif dan inovatif guru dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi awal melalui nilai pretes mata pelajaran bahasa Inggris dengan rata rata nilai 3,8

Terdapat berbagai macam media dalam pembelajaran dikelas yang dapat dipakai oleh guru dalam menunjang pembelajaran. Tetapi terkadang penggunaan satu media dalam proses pembelajaram dirasa kurang maksimal pada tingkat pemahaman siswa pada materi yang disampaikan. Untuk itu penggunaan multimedia atau beberapa media menjadi solusi permasalahan dalam penelitian ini. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengintegrasikan media gambar, video dan scrabble yang diberi nama media pembelajaran GVS (Gambar, Video, Scarabble) yang berdampak pada interaksi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Tujuan media pembelajaran GVS (Gambar, Video, Scarabble) ialah supaya siswa memiliki minat dan antusias belajar yang tinggi, meningkatkan semangat belajar siswa, menghilangkan rasa jemu dalam pembelajaran serta yang terpenting meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi yang diajarkan. Kelebihan media GVS (Gambar, Video, Scarabble) adalah beberapa keterampilan atau kemampuan bisa didapatkan melalui media GVS (Gambar, Video, Scarabble) ini yakni kemampuan *listening, speaking, dan analysis* (menganalisis) kemudian media tersebut adanya peningkatan pada minat dan antusias siswa dalam pembelajaran. Sedangkan kekurangan dari media GVS (Gambar, Video, Scarabble) yaitu memerlukan waktu yang lama dalam menggunakan media tersebut, selain itu penggunaan media ini membuat siswa sedikit gaduh karena peneliti menggunakan di kelas 1 tetapi hal ini akan berbeda ketika penggunaanya di kelas tinggi.

Salah satu penelitian yang relevan dengan media gambar adalah penelitian yang ditrliti Aen & Kuswendi (2020) dalam penelitiannya menunjukkan dengan adanya peningkatan siswa dalam memahami konsep IPA kelas IV sebelum tindakan dan setelah tindakan menggunakan media visual berupa media gambar. Selanjutnya ada penelitian yang relevan juga dengan media video yang dilakukan oleh (Musthofiyah, 2023) menunjukan bahwa penggunaan media video pada mata pelajaran fikih dapat meningkatkan pemahaman mata pelajaran fikih siswa. Kemudian penelitian yang sama dalam penelitian media scrabble dari penelitian yang diteliti oleh (Yuanita, 2018) menghasilkan bahwa ada dampak positif dalam menggunakan media scrabble terhadap penguasaan kosakta bahasa Inggris pada siswa siswi kelas IV

SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta. Penelitian ini berbeda yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti lainnya, penelitian ini mengintegrasikan ketiga media yaitu media gambar, video dan scrabble yang peneliti beri nama media GVS (gambar,video dan scrabble). Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana implementasi dan efektivitas dalam menggunakan media GVS (gambar,video dan scrabble) terhadap pemahaman siswa mata pelajaran bahasa Inggris di SDN 2 Babakanmulya.

METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif *Pre-Experimental Design (Nondesign)*. Menurut Sugiyono (2017) penelitian ialah semi eksperimen, dimana variabel luar berdampak pada variabel terikat. Oleh karena itu, adanya variabel terikat tidak selalu berkaitan dengan variabel bebas. Hal tersebut disebabkan tidak ada variabel kontrol serta sampel tidak dipilih secara random. Bentuk desain *Pre-Experimental Design* yang dipakai peneliti yaitu *One Group Pretest-Posttest Design* atau adanya *pretest* dan *posttest*. Maka dari itu data yang didapat lebih pasti, sebab dapat dilihat perbandingan sebelum dan sesudah diberikan treatment. Paradigma penelitian ini diilustrasikan dalam bentuk berikut ini:

Tabel 1. One Group Pretest-Posttest Design

$$\boxed{O_1 \times O_2}$$

Keterangan:

O_1 = nilai pretest (sebelum diberi diklat)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi diklat)

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Babakanmulya dengan subjek penelitian kelas 1 dengan jumlah 21 orang, terdiri dari 13 siswa dan 8 siswi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes. Tes ini menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan peneliti kepada subjek penelitian. Bentuk soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan yaitu soal tanya jawab. Selain itu wawancara juga dilakukan oleh peneliti kepada guru untuk menggali informasi tentang pembelajaran bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan beberapa media dalam pembelajaran terkadang memang diperlukan oleh seorang guru. Sehingga peneliti melakukan penelitian dengan mengintegrasikan media pembelajaran gambar, video dan scrabble yang kemudian peneliti beri nama dengan media GVS (gambar,video dan scrabble). Integrasi ketiga media tersebut saling berkaitan satu sama lain, saling menunjang dalam meningkatkan pemahaman materi siswa. Dimana media gambar dalam penelitian ini lebih mengasah

kemampuan menganalisis siswa dalam mencocokan jawaban yang benar. Media video lebih meningkatkan kemampuan mendengarkan atau *listening* siswa sehingga video ini menjadi awal mula pengenalan materi yang disampaikan. Selanjutnya media scrabble lebih meningkatkan dalam penguasaan kosa kata terhadap materi yang diajarkan serta melatih anak untuk menyusun kata.

Penerapan media GVS (Gambar, Video dan Scrabble) dalam pembelajaran siswa kelas I SDN 2 Babakanmulya menjadi salah satu alternatif guru dalam meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan. Melalui media GVS (Gambar, Video dan Scrabble) ini materi yang diberikan oleh guru akan lebih menarik dan mudah dipahami karena menggunakan berbagai media yang mendukung terhadap peningkatan pemahaman materi siswa.

Adapun langkah-langkah atau syntax dalam penggunaan media GVS (Gambar, Video dan Scrabble) yang dilaksanakan peneliti dilapangan sebagai berikut: (1) Guru mengintruksikan siswanya untuk menyimak sebuah tayangan video yang berkaitan dengan materi, dimana dalam penelitian tentang materi *greetings* and *partings*. (2) Guru menampilkan tayangan video tentang materi *greetings* and *partings*. Video yang ditayangkan berupa animasi percakapan tentang *greeting* dan *partings* sehingga dengan menggunakan video animasi siswa akan menjadi lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan dan dapat

meningkatkan kemampuan *listening* siswa. Widyawati (2015) mengungkapkan, Implementasi media audio visual berupa video dapat meningkatkan *listening skill* siswa. (3) Setelah itu guru mengulas kembali tentang materi *greeting* dan *partings* (4) Guru kemudian menulis kata *greetings* dan *partings* di papan tulis yang nantinya ditulis ulang oleh siswa hal ini juga dapat menjadi peningkatan kemampuan siswa dalam menulis (*writing*) bahasa Inggris. (5) Lalu guru memberikan contoh pelafalannya kemudian diikuti oleh siswa, hal ini menjadi salah satu cara meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking*) siswa. (6) Selanjutnya penggunaan media gambar, dimana penelitian ini media gambar yang peneliti gunakan yaitu sebuah karton yang kemudian peneliti menempelkan sebuah gambar berkaitan dengan kata *greetings* atau *partings*, lalu disediakan juga kata *greetings* dan *partings* yang dibuat dan ditempel dalam kardus dengan membentuk awan agar lebih menarik.

(Magdalena et al., 2021) menyebutkan penggunaan media gambar ialah salah satu cara digunakan oleh guru dalam mengajarkan sebuah materi pembelajaran menjadi sebuah materi yang menarik dan mudah dipahami. (7) Lalu karton ditempelkan di papan tulis. (8) Siswa diminta untuk menempelkan kata *greetings* atau *partings* pada gambar yang sesuai. Hal ini membuat siswa belajar menganalisis jawaban yang benar, sehingga media gambar ini dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa. (9) Guru

mengecek jawaban siswa kemudian memberikan apresiasi terhadap jawaban yang benar, dan mengklarifikasi jawaban yang kurang tepat. (10) Setelah itu agar materi lebih dapat dipahami lebih lanjut guru menggunakan media scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosa katanya.

Mubasyira & Widiyarto (2017) mengatakan scrabble adalah media yang dapat mempertajam pikiran atau mengasah kemampuan otak sehingga akan meningkatkan kosakata khususnya dalam bahasa Inggris. (11) Siswa dibagi empat kelompok yang terdiri dari 4-5 orang yang dikelompokan oleh guru. (12) Guru menyediakan papan scrabble didepan kelas. (13) Guru menjelaskan cara permainan media scrabble, dimana siswa hanya menyusun kosa kata berkaitan dengan *greetings* dan *partings*. (14) Setelah siswa paham akan permainannya guru mengintruksikan setiap kelompok kedepan untuk menyusun kata yang berkaitan dengan *greetings* dan *partings*. (Penggunaan media scrabble dalam penelitian ini merupakan sebuah pengembangan, dimana penggunaan media scrabble ini setiap kelompok hanya menyusun kata berkaitan dengan *greetings* dan *partings* tanpa adanya skor). (15) Penggunaan media scrabble ini dilakukan secara bergantian.

Tabel 2. Alur penggunaan media GVS (Gambar, Video dan Scrabble)



Selama proses implementasi media GVS (Gambar, Video dan Scrabble) terdapat hal-hal yang menarik untuk dibahas salah satunya yaitu dari aktivitas siswa di kelas, penggunaan media GVS (Gambar, Video dan Scrabble) ini tidak cukup dilakukan dalam sekali pertemuan sehingga memerlukan 2-3 pertemuan sehingga ada siswa yang merasa malas ketika guru menyampaikan bahwa akan belajar bahasa Inggris tetapi ketika sudah menggunakan media GVS (Gambar, Video dan Scrabble) siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran dibuktikan dengan siswa berebut maju kedepan ketika menjawab pertanyaan dan menyusun kata menggunakan scrabble serta ketika dalam penggunaan video siswa lebih menikmati dalam menyimak materi yang disampaikan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya tanpa media.

Dengan demikian, penggunaan media GVS (Gambar, Video dan Scrabble) mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap pemahaman materi siswa. Untuk menguatkan hal diatas dibuktikan melalui perolehan pretest dan posttest siswa. Berikut hasil skor siswa yang digambarkan peneliti melalui bentuk tabel.

Tabel 3. Hasil Tes Pretest dan Posttest

Kelas	Keterangan	Nilai	
		Pretest	Posttest
Eksperimen	Jumlah	80	1.300

Rata-rata	3,8	61,9
Nilai Max	20	100
Nilai Min	0	40

Berdasarkan tabel 3 diatas diketahui bahwa pada pretest, kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai sebesar 3,8 dengan nilai minimal sebesar 0 dan nilai maksimal sebesar 20. Hal tersebut menyatakan bahwa pemahaman siswa kurang sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah, dimana memang sebelumnya di kelas 1 belum diajarkan bahasa Inggris sama sekali. Kemudian pada posttest, kelas eksperimen mendapat rata-rata nilai 61,9 dengan nilai minimal 40 dan maksimal 100. Hal tersebut menyatakan bahwa siswa memahami materi yang disampaikan setelah menggunakan media GVS (Gambar,Video dan Scrabble). Berikutnya detail hasil pretest siswa sebelum menggunakan media GVS (Gambar,Video dan Scrabble).

Tabel 4. Hasil Tes Pretest

No	N .S	Pertanyaan										Ni la i 0
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	
1.	A	X	X	X	X	X	X	X	X	✓	X	10
2.	B	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0
3.	C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0
4.	D	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0
5.	E	✓	X	X	X	X	✓	X	X	X	X	20
6.	F	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0
7.	G	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0
8.	H	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0
9.	I	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0
10.	J	X	X	X	X	X	✓	X	X	X	X	10
11.	K	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0

12.	L	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0
13.	M	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0
14.	N	X	X	X	X	X	X	X	X	✓	X	10
15.	O	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0
16.	P	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0
17.	Q	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0
18.	R	X	X	X	X	X	✓	X	X	✓	X	20
19.	S	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0
20.	T	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0
21.	U	X	X	X	X	X	X	X	X	✓	X	10
JUMLAH												80

Berdasarkan tabel 4 diatas diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan pretest dan hanya 6 orang siswa saja yang mendapatkan nilai dan itu pun tertinggi hanya mendapatkan nilai 20. Selanjutnya detail hasil posttest siswa setelah menggunakan media GVS (Gambar,Video dan Scrabble).

Tabel 5. Hasil Tes Posttest

N o	N .S	Pertanyaan										Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	1 0	
1.	A	✓	✓	✓	✓	X	✓	X	✓	✓	X	70
2.	B	✓	✓	✓	✓	X	X	X	X	X	X	40
3.	C	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	X	X	X	60
4.	D	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	X	X	X	60
5.	E	✓	X	X	X	✓	X	X	X	✓	✓	60
6.	F	✓	✓	X	✓	X	✓	✓	✓	✓	X	70
7.	G	✓	X	X	✓	X	✓	✓	✓	X	X	50
8.	H	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	X	X	✓	70
9.	I	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
10.	J	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
11.	K	✓	✓	X	X	X	X	✓	✓	✓	X	50
12.	L	X	✓	✓	X	X	✓	✓	✓	X	✓	50
13.	M	X	X	X	X	✓	X	X	✓	✓	✓	40
14.	N	X	✓	X	✓	X	✓	X	✓	X	✓	50

Berdasarkan tabel 5 diatas diketahui bahwa nilai posttest siswa mengalami peningkatakan dimana nilai tertinggi yang didapat siswa sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 40. Hal tersebut menunjukan adanya peningkatan pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat setelah media GVS (Gambar,Video dan Scrabble).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian Integrasi Media Pembelajaran GVS (Gambar, Video dan Scrabble) terhadap Pemahaman Materi Bahasa Inggris siswa kelas I SDN 2 Babakanmulya dapat dikatakan sangat berdampak positif dalam pembelajaran. Meningkatnya pemahaman materi siswa menjadi salah satu dampak positif dari penggunaan media GVS (Gambar, Video dan Scrabble). Hal ini dibuktikan nilai pretest dengan rata-rata nilai 3,8 kemudian setelah menggunakan media pembelajaran GVS adanya peningkatan

dengan nilai posttest rata-rata 61,9. Integrasi ketiga media tersebut saling berkaitan satu sama lain, saling menunjang dalam meningkatkan pemahaman materi siswa. Dimana media gambar dalam penelitian ini lebih mengasah kemampuan menganalisis siswa dalam mencocokan jawaban yang benar. Media video lebih meningkatkan kemampuan mendengarkan atau *listening* siswa sehingga video ini menjadi awal mula pengenalan materi yang disampaikan. Selanjutnya media scrabble lebih meningkatkan dalam penguasaan kosa kata terhadap materi yang diajarkan serta melatih anak untuk menyusun kata. Semoga dengan penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aen, R., & Kuswendi, U. (2020). MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SD MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL BERUPA MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN IPA. *Journal of Elementary Education*, 03(03), 99–103.

Akbar, M. R., Mulyadi, & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527>

Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*.

Hadi, S. (2017). Efektifitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Seminar*

- Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*, 96–102. <https://doi.org/10.55904/nautical.v1i1.95>
- Magdalena, I., Roshita, Pertiwi, A., & Damayanti, A. P. (2021). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 334–346. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4139>
- Mubasyira, M., & Widiyarto, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat. *Jurnal Deiksis*, 09(03), 323–335.
- Musthofiyah, F. (2023). Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Fikih pada Siswa Kelas VB MI Muhammadiyah Krendetan Tahun Pelajaran 2022/2023. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(1), 1968–1979.
- Muttaqien, F. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8(1), 25–41.
- Muzammil, S. (2017). Pengenalan Bahasa Inggris kepada Anak Usia Dini. *Raheema: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 164–169. <http://jurnaliainpontianak.or.id/index.php/raheema/article/view/845>
- Natalia, S. (2020). Analisis Pemahaman Siswa Terhadap Matematika Ditinjau Dari Penggerjaan Soal Pada Materi Bangun Ruang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 148. <https://doi.org/10.30738/wa.v4i2.8>
- 761
- Pajarwati, A., Pranata, O. H., & Ganda, N. (2019). Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 6(1), 90–100.
- Ratminingsih, N. M. (2018). Implementasi Board Games Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 19–28. <https://doi.org/10.17977/um048v24i1p19-28>
- Sari, L. E., Rahman, A., & Baryanto. (2020). Adab kepada Guru dan Orang Tua: Studi Pemahaman Siswa pada Materi Akhlak. *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 6(1), 75–92. <https://doi.org/10.32923/edugama.v6i1.1251>
- Satrianingrum, A. P., Yulsyofriend, & Ismet, S. (2020). Metode Pengenalan Berbahasa Inggris di Pioneer Montessori School Padang. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 4(2), 101–111. <https://doi.org/10.21831/diklus.v4i2.31571>
- Utami, S. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 137–148. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i1.5346>
- Wijaya, I. K. (2015). Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 14(2), 120–128. <https://doi.org/10.21009/bahtera.142.02>
- Yuanita, E. (2018). Pengaruh Media

Scrabble Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(4), 356–364.