

**PENGEMBANGAN MEDIA E-AMBO (E-BOOK AMAZING BODY) UNTUK
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA SD KELAS V**

Elda Oktavia¹, Qurrotu Inayatil Maula²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Trunodjoyo Madura

1eldaoktavia82@gmail.com, 2qurrotu.maula@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This development research aimed to produce E-AMBO (E-Book Amazing Body) media for English learning among fifth-grade elementary school students and to determine its validity, effectiveness, and attractiveness. The research was motivated by the need for innovative learning media that could improve students' vocabulary mastery and learning engagement in English lessons. This study employed the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 25 fifth-grade students of SDN Jalmak 1, Pamekasan Regency. The results showed that the developed E-AMBO media was highly valid, with validation scores of 95% from media experts, 97.5% from learning design experts, 98% from material experts, and 85% from language experts. The media was also highly effective, as indicated by teacher activity observations (95.8%), student activity observations (85.4%), and learning media implementation observations (85%). In addition, students achieved a classical learning completeness score of 85.7%, which met the predetermined mastery criteria. Furthermore, the E-AMBO media was categorized as highly attractive based on the teacher response questionnaire result of 97.5% and the student response questionnaire result of 88.3%. Therefore, it can be concluded that the E-AMBO media (E-Book Amazing Body) is valid, effective, and attractive for use in English learning for fifth-grade elementary school students.

Keywords: e-ambo media (e-book amazing body), english learning, ADDIE model

ABSTRAK

Rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media E-AMBO (*E-Book Amazing Body*) untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas V sekolah dasar serta mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba penelitian adalah 25 siswa kelas V SDN Jalmak 1 Kabupaten Pamekasan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media E-AMBO (E-Book Amazing Body) memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli media sebesar 95%, ahli desain pembelajaran 97,5%, ahli materi 98%, dan ahli bahasa 85%. Media yang dikembangkan juga dinyatakan sangat efektif, ditunjukkan oleh hasil observasi aktivitas guru sebesar 95,8%, aktivitas siswa sebesar 85,4%, dan penggunaan media pembelajaran sebesar 85%. Selain itu, ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mencapai 85,7% dengan kategori tuntas. Tingkat kemenarikan media juga berada pada kategori sangat menarik berdasarkan hasil angket respon guru sebesar 97,5% dan respon siswa sebesar 88,3%. Dengan demikian, media E-AMBO (E-Book Amazing Body) dinyatakan valid, efektif, dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: media e-ambo (*e-book amazing body*), pembelajaran Bahasa Inggris, model ADDIE

A. Pendahuluan

Pengenalan Bahasa Inggris mulai diberikan sejak tingkat sekolah dasar dengan materi yang masih bersifat dasar. Menurut CP Keputusan Kepala BSKAP No 046 H KR 2025, pembelajaran bahasa Inggris mulai diwajibkan pada Fase B karena pada Fase A siswa masih memusatkan perhatian pada penguatan kemampuan literasi bahasa Indonesia, sehingga setelahnya siswa diharapkan lebih siap mengikuti pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Pada Fase B, pembelajaran difokuskan pada

kemampuan berbahasa Inggris lisan dan pengenalan bahasa tulisan, pada fase ini pendidik perlu membantu siswa memahami bahwa cara pengucapan Bahasa Inggris dengan penulisannya berbeda. Pada Fase C, pembelajaran bahasa Inggris difokuskan pada pengembangan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara lisan maupun tulisan, khususnya terkait topik-topik kehidupan sehari-hari.

Di tingkat sekolah dasar, pengajaran kosakata perlu mendapat perhatian khusus, karena tanpa penguasaan kosakata yang cukup, siswa akan mengalami kesulitan

dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis (Faradisa & Fitriani, 2023). Hal tersebut dapat menghambat kemampuan siswa dalam memahami teks, menyusun kalimat, serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Kosa kata menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah perbendaharaan kata. Kosakata merupakan unsur utama dalam penguasaan bahasa karena dengan kosakata yang baik, seseorang dapat membentuk frasa dan menyampaikan makna dengan lebih tepat

Pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SDN Jalmak 1, ditemukan permasalahan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris kelas V pada tanggal 25 Oktober 2025, kosakata merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Guru menyampaikan bahwa tanpa penguasaan kosakata yang cukup, siswa akan mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat, memahami teks, maupun berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Selain itu, siswa perlu dikenalkan dengan berbagai kosakata baru yang memiliki perbedaan yang cukup jelas antara bentuk tulisan dan

cara pengucapannya. Perbedaan tersebut membuat siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami dan mengingat kosakata yang dipelajari. Proses ini juga memerlukan latihan yang berulang agar siswa dapat menyesuaikan diri dengan karakteristik Bahasa Inggris yang berbeda dengan bahasa ibu, yaitu bahasa Madura. Selain itu, dalam proses pembelajaran di kelas, guru menghadapi kendala dalam menyampaikan materi kosakata karena pembelajaran hanya memanfaatkan buku teks yang didukung dengan video. Penggunaan media yang tidak terintegrasi, seperti video yang terpisah dari buku, cenderung memerlukan waktu yang lebih lama dalam pelaksanaannya. Materi dalam video dan buku teks tidak tersusun dalam satu alur yang sama, sehingga siswa harus menyesuaikan sendiri keterkaitan antara keduanya. Hal ini dapat menimbulkan kebingungan dan menghambat pemahaman kosakata. Buku yang digunakan dalam pembelajaran berupa buku cetak yang berisi teks dan gambar, sehingga siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Video yang digunakan terkadang memiliki

durasi panjang atau memuat materi yang tidak sepenuhnya sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga membuat penggunaan waktu menjadi kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 25 Oktober 2025, selama proses pembelajaran, guru cenderung hanya mengandalkan buku teks yang ada di sekolah dalam bentuk cetak yang berisi teks dan gambar, sehingga siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V SDN Jalmak 1 masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester (PTS) Semester 1, di mana sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah KKM dengan rentang skor 36–72. Selain itu, peneliti juga melaksanakan tes diagnostik berupa 10 soal pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap kosakata Bahasa Inggris. Hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata siswa mendapatkan nilai 30.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa pada tanggal 27 Oktober 2025, (1) 75% atau sebanyak 12 dari 16 siswa “setuju” bahwa sering lupa dengan arti kosa kata bahasa inggris yang telah

diajarkan; (2) 68,7% atau sebanyak 11 siswa “setuju” bahwa siswa mudah menghafal kosakata jika belajar dengan video; (3) 62,5% atau sebanyak 10 dari 16 siswa “setuju” bahwa siswa lebih mudah menghafal kosakata jika belajar dengan gambar yang memiliki audio; (4) 75% atau sebanyak 12 dari 16 siswa “setuju” bahwa siswa merasa kesulitan memahami kosa kata Bahasa Inggris yang diajarkan tanpa bantuan media; (5) 68,7% atau sebanyak 11 siswa “setuju” bahwa siswa ingin lebih banyak belajar menggunakan media saat pelajaran Bahasa Inggris.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai kebutuhan menjadi sangat penting untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Efektivitas penguasaan kosakata siswa tidak hanya ditentukan oleh materi ajar, tetapi juga oleh cara guru menyampaikan pembelajaran dan media yang digunakan (Dasalma & Bahfen, 2024). Media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat

Banjarnahor dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan

Melalui permasalahan yang peneliti temukan pada proses pembelajaran di kelas V SDN Jalmak 1, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa dirasa sangat dibutuhkan. Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan untuk menunjang kelancaran proses belajar sehingga pelaksanaannya menjadi efektif dan optimal (Mahardika dkk., 2021). Selama ini, pembelajaran cenderung masih bersifat konvensional sehingga kurang mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif, visual, dan kontekstual menjadi solusi yang relevan karena dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta mempermudah siswa dalam mengingat dan menguasai kosakata Bahasa Inggris.

Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan karakteristik siswa,

salah satunya yaitu media audio visual *e-book*. Media audio visual *e-book* dapat meningkatkan motivasi belajar, daya ingat, dan keterlibatan aktif siswa serta mempermudah pemahaman materi secara lebih mendalam karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat, berinteraksi, dan memperoleh ilustrasi yang nyata serta kontekstual dalam proses pembelajaran (Istiqomah dkk., 2024). Media audio visual *e-book* yaitu media pembelajaran audiovisual berbasis buku yang dipadukan dengan audio, video serta latihan soal sebagai bentuk inovasi baru (Ginting & Simamora, 2021). Media ini dilengkapi dengan gambar, video, audio, serta warna-warna yang menarik. Sementara itu, penyediaan latihan soal bertujuan untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata siswa. Dengan kombinasi teks, gambar, audio, dan latihan soal media ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap, menarik, dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

Solusi permasalahan yang ditemukan oleh peneliti saat ini selaras dan relevan dengan beberapa penelitian terdahulu, berikut penelitian

terdahulu yang menyatakan media audiovisual *e-book* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menghafal kosakata pada pembelajaran Bahasa Inggris yang disusun oleh Purwanto (2022) yang menunjukkan bahwa media Audio Visual book English Vocabulary efektif meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa karena menyediakan video melalui QR code dan dirancang dengan fitur menarik yang menjaga minat dan antusiasme belajar siswa.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil pengumpulan data dan permasalahan yang ditemukan, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian pengembangan berjudul "Pengembangan media E-AMBO (*E-Book Amazing Body*) untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD Kelas V". Peneliti berharap penelitian ini dapat memperbaiki permasalahan yang peneliti temukan di kelas V SDN Jalmak 1.

B. Metode Penelitian

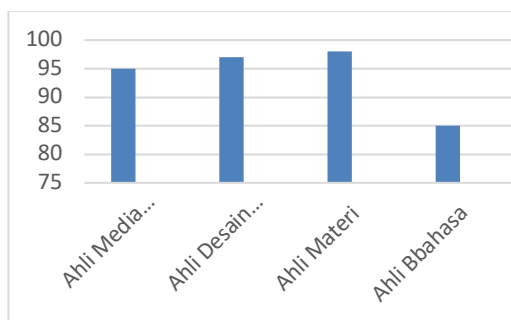
Peneliti menerapkan metode penelitian dan pengembangan (R&D) ini karena berfokus pada

pengembangan suatu produk, yaitu media E-AMBO (*E-Book Amazing Body*) untuk siswa kelas V di SDN Jalmak 1 dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE sendiri memiliki 5 tahapan yang terdiri dari analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Subjek uji coba terdiri atas subjek uji coba ahli dan subjek uji coba sasaran sebagai sasaran. Subjek uji coba ahli meliputi ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli bahasa. Uji coba sasaran dalam penelitian pengembangan media E-AMBO (*E-Book Amazing Body*) ini yaitu 21 siswa kelas V pada tahun ajaran 2025/2025.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media E-AMBO memperoleh hasil validasi yang sangat valid, yaitu sebesar 95% dari ahli media, 97,5% dari ahli desain, 98% dari ahli materi, dan 85% dari ahli Bahasa. Media E-AMBO (*E-Book Amazing Body*) yang dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui uji kevalidan. Media pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi kriteria valid karena validitas menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan tujuan

pembelajaran, materi, bahasa, tampilan, dan karakteristik peserta didik serta isi dan desainnya telah dinilai layak oleh para ahli sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa menimbulkan kesalahan konsep atau miskonsepsi pada siswa (Fadjeri dkk., 2022).



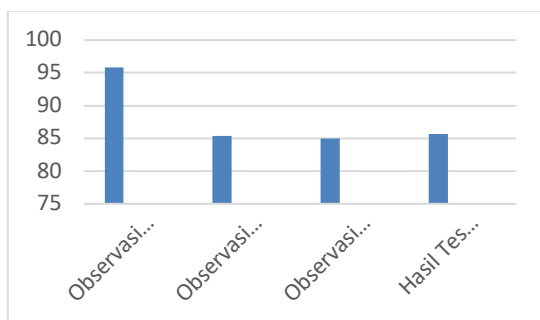
Grafik 1 Diagram Kevalidan Media Pembelajaran

Selain dari aspek kevalidan, media E-AMBO ini juga terbukti efektif. Tingkat keefektifan terlihat dari hasil tes belajar pada uji coba lapangan. Ketuntasan klasikal siswa mencapai $\geq 85\%$. Sejalan dengan pendapat Suwarna dkk. (2006) (dalam Fadilah, 2023) bahwa hasil tes belajar siswa meningkat karena penggunaan media audio visual yang memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga proses belajar menjadi lebih lancar dan menarik. Keefektifan ini juga didukung oleh hasil observasi

aktivitas guru sebesar 95,8% dan siswa sebesar 85,4% selama proses pembelajaran. Dari sisi guru, media E-AMBO memudahkan penyampaian materi, khususnya yang berkaitan dengan kosakata bagian tubuh manusia. Menurut Firmansyah (2023) penggunaan media tentang kehidupan sehari-hari memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan media yang kurang dekat dengan lingkungan siswa.

Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif selama pembelajaran menggunakan media E-AMBO. Tingginya aktivitas siswa terlihat dari kemampuan siswa dalam memperhatikan penjelasan materi, mendengarkan tujuan pembelajaran, menjawab pertanyaan dan tugas yang diberikan, serta berani bertanya terkait materi yang dipelajari. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa keaktifan siswa disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran, ditandai dengan meningkatnya keberanian siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi selama proses pembelajaran

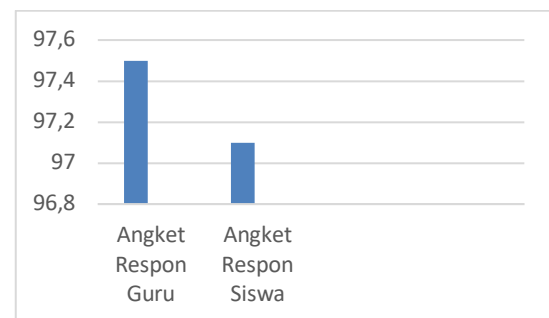
Keefektifan media ini juga didukung oleh hasil lembar observasi penggunaan media yang menunjukkan skor di atas 70%, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek penggunaan yang baik dalam proses pembelajaran.



Grafik 2 Diagram Keefektifan Media Pembelajaran

Jika dilihat dari tingkat kemenarikannya, media E-AMBO untuk pembelajaran tergolong menarik. Hal ini diketahui berdasarkan hasil angket respons guru dengan skor 97,5% dan siswa sebesar 88,3%. Seperti yang diungkapkan oleh Alwi dkk. (2025) daya tarik suatu produk pengembangan dapat dinilai melalui respons pengguna, baik siswa maupun guru yang memanfaatkannya. Dari angket guru, guru menilai bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, tingkat

kemampuan siswa, serta materi yang diajarkan. Sementara itu, berdasarkan angket respons siswa, Siswa menilai bahwa media yang digunakan mampu membantu mereka memahami dan mengingat kosakata bagian tubuh manusia dengan lebih mudah, termasuk kosakata yang sebelumnya dianggap sulit. Hal ini sesuai dengan pendapat Sutikno dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menyederhanakan penyampaian materi, terutama hal-hal baru atau asing, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.



Grafik 3 Diagram Kemenarikan Media Pembelajaran

D. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Validitas media pembelajaran berupa media E-AMBO (*E-Book Amazing Body*) ditentukan melalui empat jenis penilaian ahli. Hasilnya menunjukkan bahwa validasi dari ahli media pembelajaran mencapai 95% dengan kategori “sangat valid”, ahli desain pembelajaran sebesar 97,5% dengan kategori “sangat valid”, ahli materi sebesar 98% dengan kategori “sangat valid”, serta ahli desain bahasa sebesar 85% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”.
- 2) Tingkat keefektifan produk diketahui melalui observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Pada uji coba lapangan, observasi aktivitas guru memperoleh persentase 95,8% dengan kategori “sangat efektif”, sedangkan aktivitas siswa mencapai 85% juga dalam kategori “sangat efektif”. Selain itu, hasil observasi penggunaan media pembelajaran memperoleh persentase 85% dalam kategori sangat efektif. Rata-rata ketuntasan klasikal hasil belajar siswa kelas V mencapai 85,7% dengan kategori tuntas. Dengan demikian, media pembelajaran berupa E-AMBO (*E-Book Amazing Body*) terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Jalmak 1, sehingga penggunaannya dinilai efektif. Secara keseluruhan, efektivitas ini didukung oleh hasil aktivitas guru dan siswa, observasi penggunaan media, serta ketuntasan belajar klasikal.
- 3) Kemenarikan produk pengembangan ini ditunjukkan melalui hasil angket respons. Pada uji coba lapangan, hasil angket respons siswa memperoleh persentase 97,5% dengan kategori “sangat menarik”, sementara respons guru mencapai 88,3% dengan kategori “sangat menarik”. Hal ini menunjukkan bahwa media E-AMBO (*E-Book Amazing Body*) yang dikembangkan memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi dan

layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, M., Apriana, D., Putri, L. A., & Rahman, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran ipas digital berbantuan smart apps creator untuk siswa sekolah dasar. 8(4), 1714–1726.
- Dasalma, N. F., & Bahfen, M. (2024). Efektivitas strategi pemrolehan kosakata dalam pembelajaran bahasa inggris. *Jurnal Universitas Muhamadiyah Jakarta*, 1(2), 2829–2834.
- Fadilah, A. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17.
- Fadjeri, A., Nurchayati, A. D., Maarif, U., & Ulama, N. (2022). Pengujian validitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis ict. 8(1), 26–33.
- Faradisa, A. S., & Fitriani, L. (2023). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran kosakata di mts nurul ulum. *Arabic Language Education Journal*, 5(1), 17–23.
- Firmansyah, E. (2023). Penerapan pembelajaran ipa melalui pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. 9(2), 240–248.
- Istiqomah, A. L., Simbolon, A. M., & Luthfiadi, N. A. (2024). Pengembangan media ajar bahasa dan sastra indonesia berbasis audiovisual. *JURNAL HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN*, 2(3), 101–109.
- Mahardika, A. I., Nuruddin, W., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
- Sri, A., Sari, P., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media rainbow board di sekolah dasar. 06(03), 3251–3265.
- Sutikno, Y., Rinah, & Elitamala, D. (2024). Peran media audio-visual dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama buddha dan budi pekerti siswa kelas iii a sd metta maitreya pekanbaru. *Jurnal Maitreyawira*, 5(November), 25–31.