

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat-surat Penelitian

Surat Pengantar Observasi Awal

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman: https://fip.undiksha.ac.id – Surel: fip@undiksha.ac.id	

Nomor	: 8194/UN48.10.6/LT/2025	Singaraja, 6 Juni 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	

Yth.
Kepala Sekolah SD Negeri 1 Gumbrih
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama	: Ni Putu Nirka Indriyani
NIM	: 2211031522
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

-

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004


<http://fip.undiksha.ac.id>


[Fakultas Ilmu Pendidikan](#)


[fipundiksha](#)


[FIP Undiksha](#)


[0877 8811 6905](tel:087788116905)

Surat Pengantar Uji Instrumen
Judges I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12739/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 6 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Nirka Indriyani
NIM : 2211031522
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Judges II

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12739/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 6 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Nirka Indriyani
NIM : 2211031522
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Surat Pengantar Validasi Produk
Ahli Materi I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 13963/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 27 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Nirka Indriyani
NIM : 2211031522
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Ahli Materi II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 13964/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 27 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Nirka Indriyani
NIM : 2211031522
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsRE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Ahli Media I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 13962/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 27 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Nirka Indriyani
NIM : 2211031522
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Ahli Media II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 13961/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 27 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Nirka Indriyani
NIM : 2211031522
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Surat Pengantar Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 14661/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 11 November 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 1 Gumbrih
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Nirka Indriyani
NIM : 2211031522
Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,



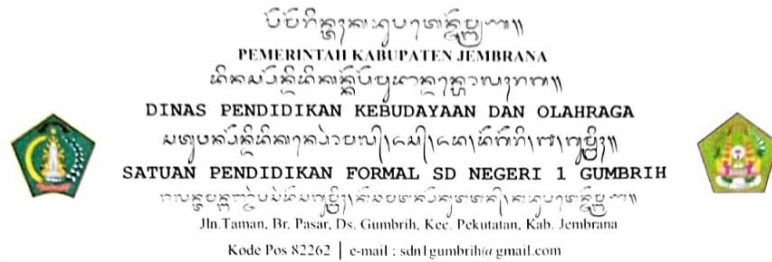
Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



SURAT KETERANGAN No. 421.2/325/SDN1G/I/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SD Negeri 1 Gumbrih, Kecamatan Pekutatan, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali :

Nama : Ni Komang Noniek Suci Anindia, S.Pd., M.Pd.
NIPPPK : 198006282009022006
Pangkat/ Gol. : Pembina Tk.I (IV/b)
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ni Putu Nirka Indriyani
NIM : 2211031522
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

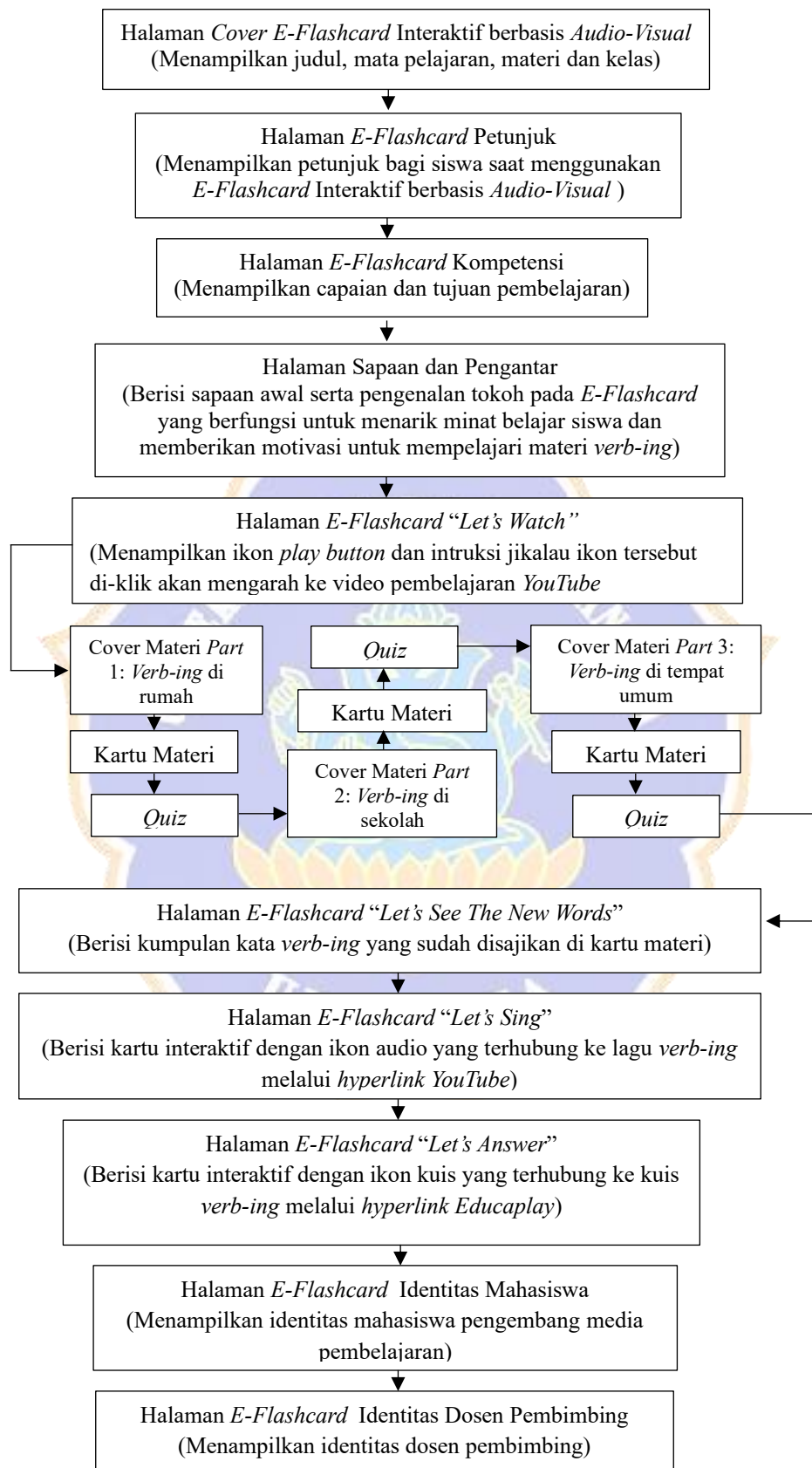
Memang benar yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SD Negeri 1 Gumbrih. Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gumbrih, 05 Januari 2026

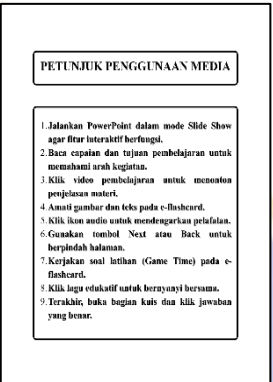
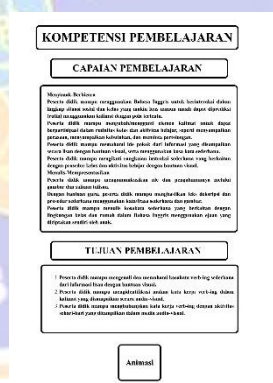
Kepala SD Negeri 1 Gumbrih

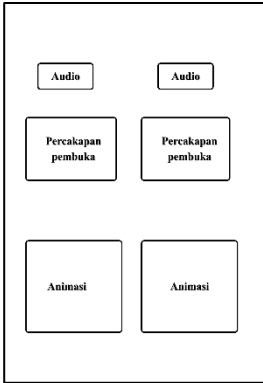
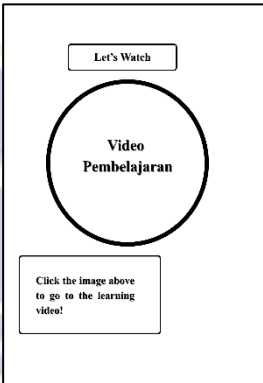
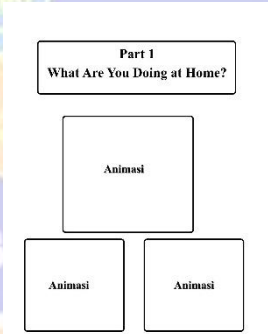
Ni Komang Noniek Suci Anindia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19800628 200902 2 006

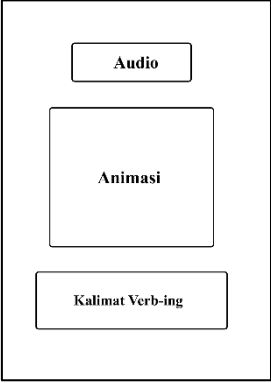
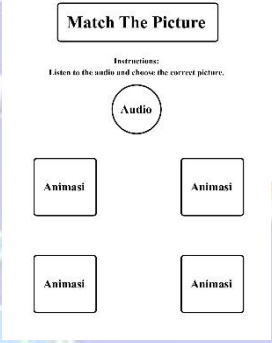
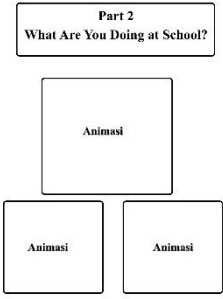
Lampiran 2 *Flowchart*

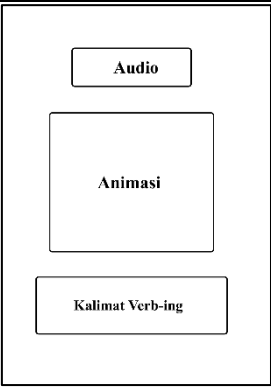
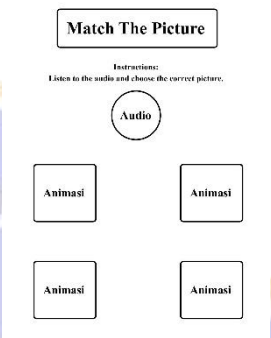
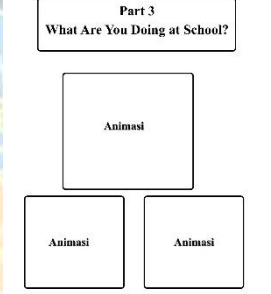
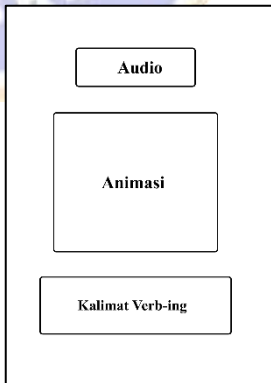


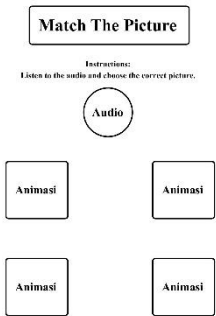
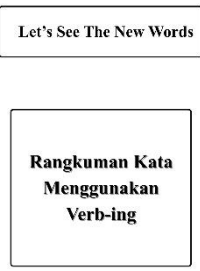
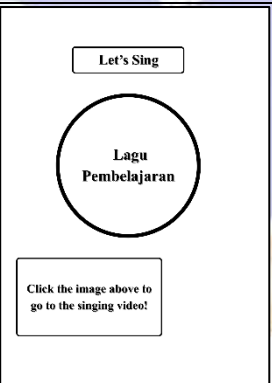
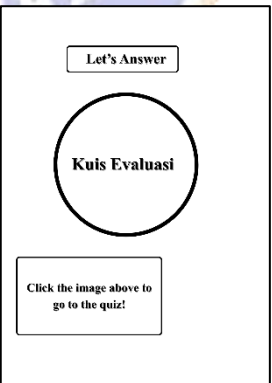
Lampiran 3 Rancang Bangun Pengembangan Media *E-Flashcard*

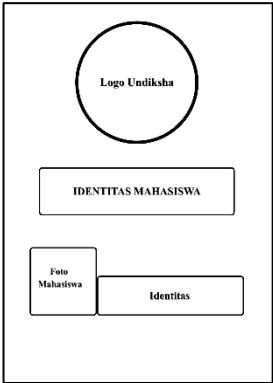
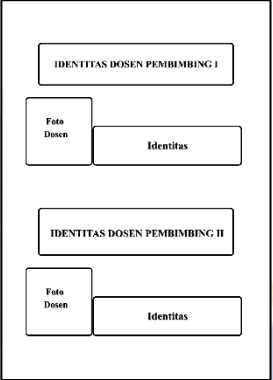
No	Bagian	Tampilan
1	Halaman Cover : Menampilkan judul, mata pelajaran, materi, kelas, dan karakter animasi	
2	Halaman Petunjuk : Menampilkan petunjuk bagi siswa saat menggunakan <i>E-Flashcard</i> Interaktif berbasis <i>Audio-Visual</i>	
3	Halaman Kompetensi : Menampilkan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan karakter animasi	

4	Halaman Sapaan dan Pengantar: Menampilkan sapaan awal serta pengenalan tokoh pada <i>E-Flashcard</i> yang berfungsi untuk menarik minat belajar siswa dan memberikan motivasi untuk materi <i>verb-ing</i>	
5	Halaman “Let’s Watch” : Menampilkan ikon <i>play button</i> dan intruksi jika ikon tersebut di-klik akan mengarah ke video pembelajaran <i>YouTube</i>	
6	Halaman Cover “Part 1. What Are You Doing at Home”: Menampilkan judul dan karakter animasi	

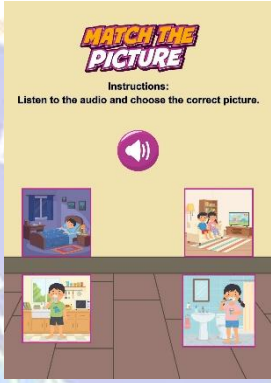
7	Halaman Materi : Menampilkan kalimat menggunakan kosakata <i>verb-ing</i>, karakter animasi pendukung, dan audio pelafalan dalam Bahasa Inggris	
8	Halaman “Match The Picture” : Menampilkan kuis sederhana untuk latihan siswa	
9	Halaman Cover “Part 2. What Are You Doing at School”: Menampilkan judul dan karakter animasi	

10	Halaman Materi : Menampilkan kalimat menggunakan kosakata <i>verb-ing</i> , karakter animasi pendukung, dan audio pelafalan dalam Bahasa Inggris	
11	Halaman “Match The Picture” : Menampilkan kuis sederhana untuk latihan siswa	
12	Halaman Cover “Part 3. What Are You Doing at Public Places”: Menampilkan judul dan karakter animasi	
13	Halaman Materi : Menampilkan kalimat menggunakan kosakata <i>verb-ing</i> , karakter animasi pendukung, dan audio pelafalan dalam Bahasa Inggris	

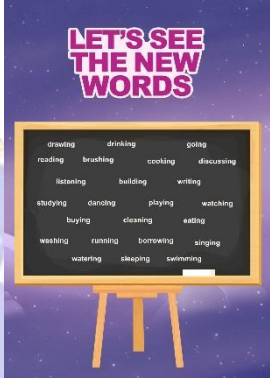
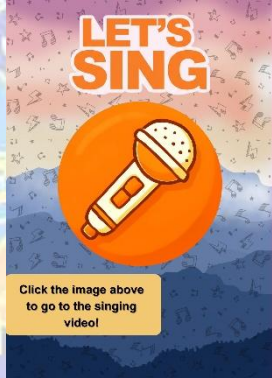
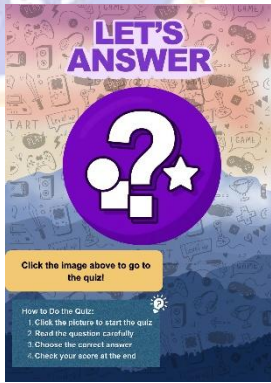
14	Halaman “Match The Picture” : Menampilkan kuis sederhana untuk latihan siswa	
15	Halaman “Let’s See The New Words” : Menampilkan kumpulan kata <i>verb-ing</i> yang sudah disajikan di kartu materi	
16	Halaman “Let’s Sing” : Berisi kartu interaktif dengan ikon <i>microfon</i> yang terhubung ke video lagu <i>verb-ing</i> melalui <i>hyperlink</i> <i>YouTube</i>	
17	Halaman “Let’s Answer” : Berisi kartu interaktif dengan ikon kuis yang terhubung ke kuis <i>verb-ing</i> melalui <i>hyperlink</i> <i>Educaplay</i>	

18	Halaman Identitas Mahasiswa : Menampilkan identitas mahasiswa pengembang media pembelajaran	
19	Halaman Identitas Dosen Pembimbing : Menampilkan identitas dosen pembimbing	

4	Halaman Sapaan dan Pengantar: Menampilkan sapaan awal serta pengenalan tokoh pada <i>E-Flashcard</i> yang berfungsi untuk menarik minat belajar siswa dan memberikan motivasi untuk materi <i>verb-ing</i>	
5	Halaman “Let’s Watch” : Menampilkan ikon <i>play button</i> dan intruksi jika ikon tersebut di-klik akan mengarah ke video pembelajaran <i>YouTube</i>	
6	Halaman Cover “Part 1. What Are You Doing at Home”: Menampilkan judul dan karakter animasi	

7	Halaman Materi : Menampilkan kalimat menggunakan kosakata <i>verb-ing</i>, karakter animasi pendukung, dan audio pelafalan dalam Bahasa Inggris	
8	Halaman “Match The Picture” : Menampilkan kuis sederhana untuk latihan siswa	
9	Halaman Cover “Part 2. What Are You Doing at School”: Menampilkan judul dan karakter animasi	

10	Halaman Materi : Menampilkan kalimat menggunakan kosakata <i>verb-ing</i> , karakter animasi pendukung, dan audio pelafalan dalam Bahasa Inggris	
11	Halaman “Match The Picture” : Menampilkan kuis sederhana untuk latihan siswa	
12	Halaman Cover “Part 3. What Are You Doing at Public Places”: Menampilkan judul dan karakter animasi	
13	Halaman Materi : Menampilkan kalimat menggunakan kosakata <i>verb-ing</i> , karakter animasi pendukung, dan audio pelafalan dalam Bahasa Inggris	

14	Halaman “Match The Picture” : Menampilkan kuis sederhana untuk latihan siswa	 The interface for the 'MATCH THE PICTURE' game. It features a blue sky background with a palm tree and a sailboat. At the top, the title 'MATCH THE PICTURE' is in a stylized font. Below it, the instructions read: 'Listen to the audio and choose the correct picture.' There is a speaker icon for audio. Four small square images are shown: a person reading, a person cooking, a person playing sports, and a person sitting at a desk.
15	Halaman “Let’s See The New Words” : Menampilkan kumpulan kata <i>verb-ing</i> yang sudah disajikan di kartu materi	 The interface for the 'LET'S SEE THE NEW WORDS' game. It shows a chalkboard with a list of verbs in their -ing form: drawing, drinking, going, reading, brushing, cooking, discussing, listening, building, writing, studying, dancing, playing, watching, buying, cleaning, eating, washing, running, borrowing, singing, watering, sleeping, swimming. The chalkboard is on a wooden stand against a dark purple background.
16	Halaman “Let’s Sing” : Berisi kartu interaktif dengan ikon <i>microfon</i> yang terhubung ke video lagu <i>verb-ing</i> melalui <i>hyperlink</i> YouTube	 The interface for the 'LET'S SING' game. It features a large orange microphone icon in the center. The background is dark blue with musical notes. At the bottom, a yellow button says 'Click the image above to go to the singing video!'.
17	Halaman “Let’s Answer” : Berisi kartu interaktif dengan ikon kuis yang terhubung ke kuis <i>verb-ing</i> melalui <i>hyperlink</i> Educaplay	 The interface for the 'LET'S ANSWER' game. It features a large purple question mark icon in the center. The background is dark blue with various educational icons. At the bottom, a yellow button says 'Click the image above to go to the quiz!'. Below the button, there is a section titled 'How to Do the Quiz:' with four steps: 1. Click the picture to start the quiz, 2. Read the question carefully, 3. Choose the correct answer, 4. Check your score at the end.

18	Halaman Identitas Mahasiswa : Menampilkan identitas mahasiswa pengembang media pembelajaran	
19	Halaman Identitas Dosen Pembimbing : Menampilkan identitas dosen pembimbing	

Lampiran 5 Instrumen Penelitian

Instrumen Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD

Peneliti : Ni Putu Nirka Indriyani

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd
2. Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator :

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untum mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran Bahasa Inggris terkhusus pada Unit.1 *What Are You Doing?*.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan baham pertimbangan untuk perbaikan produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
2. Informasi kelayakan media ini didasarkan pada tujuh komponen yakni aspek teknis, aspek tampilan, aspek teks, aspek gambar, aspek warna, aspek audio dan video, serta aspek tata letak..

B. Petunjuk

1. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB).
 - 3 = Baik (B).
 - 2 = Cukup (C).
 - 1 = Kurang (K).
2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor Ahli				Keterangan
		K	C	B	SB	
		1	2	3	4	
Aspek Teknis						
1	Media mudah digunakan oleh siswa					
2	Media membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran					
3	Media memberikan pengalaman belaajr yang bermakna serta dapat memotivasi siswa					
Aspek Tampilan						
4	Ukuran gambar yang ditampilkan sesuai dengan ukuran media yang digunakan					
5	Desain visual media ini menarik dan sesuai dengan isi pembelajaran					

Aspek Teks						
6	Huruf yang digunakan dalam media konsisten dan sesuai					
7	Jenis huruf yang dipilih dalam media sesuai untuk siswa sekolah dasar					
8	Ukuran teks yang disajikan mudah dibaca oleh siswa					
Aspek Gambar						
9	Gambar yang digunakan membantu siswa dalam memahami pelajaran					
10	Gambar yang dipilih sesuai dengan isi materi pembelajaran					
Aspek Warna						
11	Warna teks kontras dengan latar belakang sehingga mudah terbaca					
12	Warna gambar kontras dengan latar belakang sehingga jelas terlihat					
Aspek Audio dan Video						
13	Pemanfaatan audio dalam media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa					
14	Penambahan video dalam media ini mendukung siswa untuk belajar lebih optimal					
Aspek Tata Letak						
15	Posisi teks sudah tepat dan sesuai					
16	Tata letak elemen dalam media tertata dengan rapi dan teratur					

Untuk kepentingan revisi media *e-flashcard* interaktif ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran perbaikan di bawah ini

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media *E-Flashcard* Interaktif ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,.....

Penilai



Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD

Peneliti : Ni Putu Nirka Indriyani

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd
2. Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator :

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untum mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran Bahasa Inggris terkhusus pada Unit.1 *What Are You Doing?*.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan baham pertimbangan untuk perbaikan produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
2. Informasi kelayakan materi ini didasarkan pada lima komponen yakni desain pembelajaran, materi, visualisasi, bahasa, dan evaluasi.

B. Petunjuk

1. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB).
 - 3 = Baik (B).
 - 2 = Cukup (C).
 - 1 = Kurang (K).
2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian				Keterangan
		K	C	B	SB	
		1	2	3	4	
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Alur pembelajaran disusun secara runtut sehingga siswa dapat mengikuti materi dengan mudah					
2	Penyajian pembelajaran membantu siswa memahami kosakata Bahasa Inggris dengan mudah					
3	Konten yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran					
Aspek Materi Pembelajaran						
4	Susunan pembelajaran sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar					
5	Kedalaman pembahasan mendukung keterampilan berbahasa siswa					

Singaraja,.....

Penilai

.....

NIP.



Instrumen Respons Praktisi/Guru

**LEMBAR INSTRUMEN UJI RESPONS PRAKTIKI
MEDIA *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL***

Judul Penelitian : Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD

Peneliti : Ni Putu Nirka Indriyani

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd
2. Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator :

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untum mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran Bahasa Inggris terkhusus pada Unit.1 *What Are You Doing?*.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan baham pertimbangan untuk perbaikan produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

8	Media mudah digunakan oleh siswa					
9	Media dapat digunakan berkali-kali					
10	Kejelasan petunjuk penggunaan media					

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media *E-Flashcard* Interaktif ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

.....

Nama Guru

.....

NIP.

Instrumen Respons Siswa

INSTRUMEN RESPONS SISWA

PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD

Nama :

Nomor :

Kelas :

A. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
4. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB).
 - 3 = Baik (B).
 - 2 = Cukup (C).
 - 1 = Kurang (K).

B. Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian				Keterangan
		K	C	B	SB	
		1	2	3	4	
Aspek Tampilan						
1	Tampilan <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> menarik bagi saya					
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media pembelajaran					
3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>					
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara pada <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>					

5	Tampilan warna yang ada pada media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> sangat menarik bagi saya					
Aspek Pengoperasian						
6	Saya dapat dengan mudah membuka media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>					
7	Media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> sangat mudah dijalankan pada laptop atau PC					
8	Petunjuk pada media dapat saya pahami dengan jelas					
Aspek Kebermanfaatan						
9	Melalui media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> saya dengan mudah dapat menguasai kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak					
10	Saya dengan mudah memahami materi pada Unit.1 “ <i>What Are You Doing?</i> ” melalui <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>					

.....

Nama Siswa

.....

Instrumen Efektivitas

SOAL UJI EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Umum

1. Tuliskan identitas anda pada lembar jawaban yang disediakan
2. Bacalah soal di bawah ini dengan teliti sebelum mengerjakan
3. Pilihlah jawaban yang paling tepat
4. Jangan lupa periksa kembali jawaban anda sebelum mengumpulkan.

B. Soal

1. Listen to the following audio!

(Audio: "*Tina is reading a book in the library*")

Which picture matches the sentence?

a.



b.



c.



d.



2. Listen to the following audio!

(Audio: “*Budi is writing in the classroom*”)

Which picture matches the sentence?

a.



b.



c.



d.



3. Listen to the following audio!

(Audio: “*Lina is drawing in the living room. Tom is playing soccer in the yard.*”)

Where is Tom and what is he doing?

- a. In the kitchen, cooking
- b. In the yard, playing soccer
- c. In the living room, drawing
- d. In the bedroom, sleeping

4. Listen to the following audio!

(Audio: “*Ana is eating in the kitchen. Jonathan is sleeping in the bedroom.*”)

What are Ana and Jonathan doing?

- a. Ana is eating, Jonathan is reading a book
- b. Ana is eating, Jonathan is sleeping
- c. Ana and Jonathan are eating
- d. Ana and Jonathan are sleeping

Listen to the following audio to answer questions number 5 and 6!

(Audio: “*Yudi is eating in the kitchen. Rina is running in the park. Raka is sleeping in the bedroom. Bayu is playing soccer in the yard.*”)

5. What activities are done in the house?

- a. Eating and Sleeping
- b. Running and Playing soccer
- c. Cooking and Swimming
- d. Singing and Running

6. What activities are done outside the house?

- a. Eating and Sleeping
- b. Running and Playing soccer
- c. Cooking and Swimming
- d. Singing and Running

7. Listen to the audio!

(Audio: “*Danu is swimming in the pool.*”)

What does **swimming** mean?

- a. Membaca
- b. Berenang
- c. Berlari
- d. Menulis

8. Listen to the audio!

(Audio: “*Siti is singing in the classroom.*”)

What does **singing** mean?

- a. Memasak
- b. Makan
- c. Menyanyi
- d. Melukis

9. Listen to the audio and look at the picture!

(Audio: “*Andi is borrowing books in the library.*”)



Which sentence matches the audio and the picture?

- a. Andi is eating in the kitchen
- b. Andi is borrowing books in the library
- c. Andi is playing soccer in the yard
- d. Andi is sleeping in the bedroom

10. Listen to the audio and look at the picture!

(Audio: “*Andi is cooking in the kitchen.*”)



Which sentence matches the audio and the picture?

- a. Maya is cooking in the kitchen
- b. Maya is drawing in the living room
- c. Maya is swimming in the pool
- d. Maya is singing in the yard

11. Listen to the audio!

(Audio: “*Lina is washing her hands in the bathroom.*”)

Words: bathroom – washing – is – Lina – her – hands

Arrange these word into the correct sentence according to the audio!

- a. Lina is washing her hands in the bathroom
- b. Washing hands Rina is in the bathroom
- c. Hands Rina is washing her in bathroom
- d. In the bathroom Rina washing is her hands

12. Listen to the audio!

(Audio: “*Raka is listening to music in the living room.*”)

Words: Raka – is – music – listening – to- in the living room

Arrange these word into the correct sentence according to the audio!

- a. Raka is listening to music in the living room
- b. Listening to music Raka is living room
- c. Music is Raka listening to living room
- d. Is listening Raka to music in the living room

13. Listen to the audio!

(Audio: “*Rina is dancing on the stage.*”)

What is Rina doing?

- a. Drinking
- b. Dancing
- c. Playing
- d. Watering

14. Listen to the audio!

(Audio: “*Budi is buying fruits at the market.*”)

What is Budi doing?

- a. Swimming
- b. Buying
- c. Drinking
- d. Discussing

15. Watch the video!

(Video: “*Lina is watering the plants in the garden.*”)

Complete the sentence: Lina is..... the plants in the garden

- a. Watering
- b. Buying
- c. Discussing
- d. Going

16. Watch the video!

(Video: “*Students are discussing in the classroom.*”)

Complete the sentence: Students are.....in the classroom

- a. Discussing
- b. Watering
- c. Sleeping
- d. Cooking

17. Listen to the audio!

(Audio: “*Bayu is drinking water in the kitchen. Sita is running in the park. Aisyah and Beni are going to school by bike.*”)



(1)



(2)



(3)



(4)

Which three pictures match the activities mentioned in the audio?

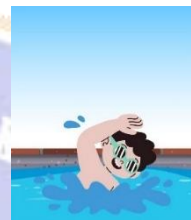
- a. 1, 2, 3
- b. 1, 3, 4
- c. 2, 3, 4
- d. 1, 2, 4

18. Listen to the audio!

(Audio: “*Raka is swimming in the pool. Lina is reading a book in the library. Joshua is watching cartoon in the living room.*”)



(1)



(2)



(3)



(4)

Which three pictures match the activities mentioned in the audio?

- a. 1, 2, 3
- b. 1, 3, 4
- c. 2, 3, 4
- d. 1, 2, 4

19. Watch the video!

(Video: “*Bayu is brushing his teeth in the bathroom.*”)

Which sentence matches the video?

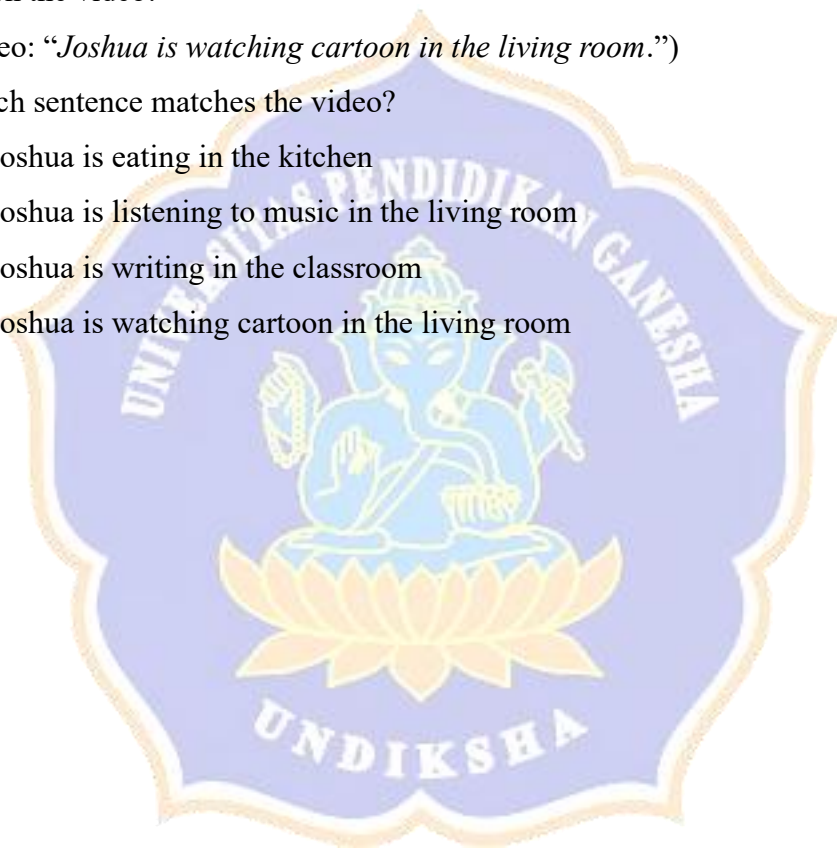
- a. Bayu is brushing his teeth in the bathroom
- b. Bayu is washing his hands in the bathroom
- c. Bayu is reading in the library
- d. Bayu is running in the park

20. Watch the video!

(Video: “*Joshua is watching cartoon in the living room.*”)

Which sentence matches the video?

- a. Joshua is eating in the kitchen
- b. Joshua is listening to music in the living room
- c. Joshua is writing in the classroom
- d. Joshua is watching cartoon in the living room



Kunci Jawaban

1. a
2. d
3. b
4. b
5. a
6. b
7. b
8. c
9. b
10. a
11. a
12. a
13. b
14. b
15. b
16. a
17. b
18. c
19. a
20. d



Rubrik Penilaian

No	Kriteria	Skor
1	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
2	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
3	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
4	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
5	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
6	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
7	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
8	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
9	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
10	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
11	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
12	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
13	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
14	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
15	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
16	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
17	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
18	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
19	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
20	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0

Perhitungan Skor Akhir

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Penilaian

Sangat Baik = Apabila memperoleh skor $88 < \text{Skor} < 100$

Baik = Apabila memperoleh skor $74 < \text{Skor} < 87$

Cukup = Apabila memperoleh skor $50 < \text{Skor} < 73$

Kurang = Apabila memperoleh skor < 50



Lampiran 6 Uji Validitas Instrumen

Judges I

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (✓) pada setiap item instrumen sesuai pilihan yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Desain Pembelajaran				
1	Alur pembelajaran disusun secara runtut sehingga siswa dapat mengikuti materi dengan mudah	✓		
2	Penyajian pembelajaran membantu siswa memahami kosakata Bahasa Inggris dengan mudah	✓		
3	Konten yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran	✓		
Aspek Materi Pembelajaran				
4	Susunan pembelajaran sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar	✓		
5	Kedalaman pembahasan mendukung keterampilan berbahasa siswa	✓		
6	Penyajian materi jelas sehingga memudahkan siswa memahami kosakata	✓		

No	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
7	Kosakata yang digunakan mudah dipahami siswa sesuai tingkatannya	✓		
8	Penyajian materi menyediakan variasi sebagai alternatif sumber belajar siswa	✓		
Aspek Visualisasi				
9	Gambar yang disajikan sesuai dengan isi pembelajaran yang diajarkan	✓		
Aspek Penggunaan Bahasa				
10	Penggunaan kosakata tepat, konsisten, dan sesuai kaidah Bahasa Inggris	✓		
Aspek Evaluasi				
11	Soal yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
12	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa kelas IV	✓		

C. Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

--

Singaraja, 7 Oktober 2025



Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198403272015041001

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (✓) pada setiap item instrumen sesuai pilihan yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Teknis				
1	Media mudah digunakan oleh siswa	✓		
2	Media membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran	✓		
3	Media memberikan pengalaman belajr yang bermakna serta dapat memotivasi siswa	✓		
Aspek Tampilan				
4	Ukuran gambar yang ditampilkan sesuai dengan ukuran media yang digunakan	✓		
5	Desain visual media ini menarik dan sesuai dengan isi pembelajaran	✓		

No	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Teks				
6	Huruf yang digunakan dalam media konsisten dan sesuai	✓		
7	Jenis huruf yang dipilih dalam media sesuai untuk siswa sekolah dasar	✓		
8	Ukuran teks yang disajikan mudah dibaca oleh siswa	✓		
Aspek Gambar				
9	Gambar yang digunakan membantu siswa dalam memahami pelajaran	✓		
10	Gambar yang dipilih sesuai dengan isi materi pembelajaran	✓		
Aspek Warna				
11	Warna teks kontras dengan latar belakang sehingga mudah terbaca	✓		
12	Warna gambar kontras dengan latar belakang sehingga jelas terlihat	✓		
Aspek Audio dan Video				
13	Pemanfaatan audio dalam media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa	✓		
14	Penambahan video dalam media ini mendukung siswa untuk belajar lebih optimal	✓		
Aspek Tata Letak				
15	Posisi teks sudah tepat dan sesuai	✓		
16	Tata letak elemen dalam media tertata dengan rapi dan teratur	✓		

C. Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 7 Oktober 2025



Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198403272015041001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI RESPONS PRAKTIKI
PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

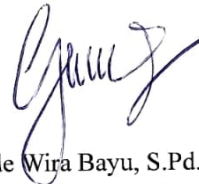
1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (✓) pada setiap item instrumen sesuai pilihan yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Respons Praktisi

No	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tampilan				
1	Desain media terlihat menarik bagi siswa	✓		
2	Teks pada media pembelajaran mudah dibaca oleh siswa	✓		
3	Gambar dan teks terlihat dengan jelas dan tertata dengan baik sehingga mendukung pemahaman siswa	✓		
4	Perpaduan warna dalam media serasi dan nyaman dilihat	✓		
Aspek Materi				
5	Materi mudah dipahami oleh siswa	✓		
6	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	✓		
Aspek Pengoperasian				
7	Media mudah digunakan oleh siswa	✓		
8	Media dapat digunakan berkali-kali	✓		

C. Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 7 Oktober 2025



Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198403272015041001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI RESPONS SISWA
PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (✓) pada setiap item instrumen sesuai pilihan yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

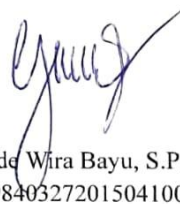
B. Lembar Validasi Instrumen Respons Siswa

No	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tampilan				
1	Tampilan <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> menarik bagi saya	✓		
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media pembelajaran	✓		
3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>	✓		
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara pada <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>	✓		
5	Tampilan warna yang ada pada media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> sangat menarik bagi saya	✓		

No	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Pengoperasian				
6	Saya dapat dengan mudah membuka media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>	✓		
7	Media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> sangat mudah saya jalankan pada laptop atau PC	✓		
8	Petunjuk pada media dapat saya pahami dengan jelas	✓		
Aspek Kebermanfaatan				
9	Melalui media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> saya dengan mudah dapat menguasai kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak	✓		
10	Saya dengan mudah memahami materi pada Unit.1 “ <i>What Are You Doing?</i> ” melalui <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>	✓		

C. Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 7 Oktober 2025



Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198403272015041001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN PENILAIAN UJI EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (✓) pada setiap item instrumen sesuai pilihan yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Penilaian

Nomor Pertanyaan	Relevansi		Komentar/Saran
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		

Nomor Pertanyaan	Relevansi		Komentar/Saran
	Relevan	Tidak Relevan	
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

C. Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

mingin bisa ada soal level c4/e5

Singaraja, 7 Oktober 2025



Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198403272015041001

Judges II

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (✓) pada setiap item instrumen sesuai pilihan yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Desain Pembelajaran				
1	Alur pembelajaran disusun secara runtut sehingga siswa dapat mengikuti materi dengan mudah	✓		
2	Penyajian pembelajaran membantu siswa memahami kosakata Bahasa Inggris dengan mudah	✓		
3	Konten yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran	✓		
Aspek Materi Pembelajaran				
4	Susunan pembelajaran sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar	✓		

5	Kedalaman pembahasan mendukung keterampilan berbahasa siswa	✓		
6	Penyajian materi jelas sehingga memudahkan siswa memahami kosakata	✓		
7	Kosakata yang digunakan mudah dipahami siswa sesuai tingkatannya	✓		
8	Penyajian materi menyediakan variasi sebagai alternatif sumber belajar siswa	✓		
Aspek Visualisasi				
9	Gambar yang disajikan sesuai dengan isi pembelajaran yang diajarkan	✓		
Aspek Penggunaan Bahasa				
10	Penggunaan kosakata tepat, konsisten, dan sesuai kaidah Bahasa Inggris	✓		
Aspek Evaluasi				
11	Soal yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
12	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa kelas IV	✓		

C. Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

--

Singaraja, 7 Oktober 2025



Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198706112023212058

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN E-FLASHCARD INTERAKTIF BERBASIS AUDIO-
VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (✓) pada setiap item instrumen sesuai pilihan yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Teknis				
1	Media mudah digunakan oleh siswa	✓		
2	Media membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran	✓		
3	Media memberikan pengalaman belaja ^r yang bermakna serta dapat memotivasi siswa	✓		
Aspek Tampilan				
4	Ukuran gambar yang ditampilkan sesuai dengan ukuran media yang digunakan	✓		
5	Desain visual media ini menarik dan sesuai dengan isi pembelajaran	✓		
Aspek Teks				
6	Huruf yang digunakan dalam media konsisten dan sesuai	✓		

No	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
7	Jenis huruf yang dipilih dalam media sesuai untuk siswa sekolah dasar	✓		
8	Ukuran teks yang disajikan mudah dibaca oleh siswa	✓		
Aspek Gambar				
9	Gambar yang digunakan membantu siswa dalam memahami pelajaran	✓		
10	Gambar yang dipilih sesuai dengan isi materi pembelajaran	✓		
Aspek Warna				
11	Warna teks kontras dengan latar belakang sehingga mudah terbaca	✓		
12	Warna gambar kontras dengan latar belakang sehingga jelas terlihat	✓		
Aspek Audio dan Video				
13	Pemanfaatan audio dalam media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa	✓		
14	Penambahan video dalam media ini mendukung siswa untuk belajar lebih optimal	✓		
Aspek Tata Letak				
15	Posisi teks sudah tepat dan sesuai	✓		
16	Tata letak elemen dalam media tertata dengan rapi dan teratur	✓		

C. Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

--

Singaraja, 7 Oktober 2025

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Ketut Herya Dharma Utami', written in a cursive style.

Ketut Herya Dharma Utami, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198706112023212058

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI RESPONS PRAKTIKI
**PENGEMBANGAN E-FLASHCARD INTERAKTIF BERBASIS AUDIO-
 VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
 BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
 KELAS IV SD**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (✓) pada setiap item instrumen sesuai pilihan yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Respons Praktisi

No	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tampilan				
1	Desain media terlihat menarik bagi siswa	✓		
2	Teks pada media pembelajaran mudah dibaca oleh siswa	✓		
3	Gambar dan teks terlihat dengan jelas dan tertata dengan baik sehingga mendukung pemahaman siswa	✓		
4	Perpaduan warna dalam media serasi dan nyaman dilihat	✓		
Aspek Materi				
5	Materi mudah dipahami oleh siswa	✓		
6	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	✓		
Aspek Pengoperasian				
7	Media mudah digunakan oleh siswa	✓		
8	Media dapat digunakan berkali-kali	✓		

C. Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

Penambahan 2 soal tentang lagi Mjat 10,
revisi penulisan.

Singaraja, 7 Oktober 2025



Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198706112023212058

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI RESPONS SISWA
PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (✓) pada setiap item instrumen sesuai pilihan yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Respons Siswa

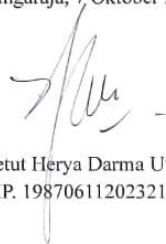
No	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tampilan				
1	Tampilan <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> menarik bagi saya	✓		
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media pembelajaran	✓		
3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>	✓		
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara pada <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>	✓		
5	Tampilan warna yang ada pada media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> sangat menarik bagi saya	✓		

No	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Pengoperasian				
6	Saya dapat dengan mudah membuka media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>	✓		
7	Media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> sangat mudah saya jalankan pada laptop atau PC	✓		
8	Petunjuk pada media dapat saya pahami dengan jelas	✓		
Aspek Kebermanfaatan				
9	Melalui media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> saya dengan mudah dapat menguasai kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak	✓		
10	Saya dengan mudah memahami materi pada Unit.1 " <i>What Are You Doing?</i> " melalui <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>	✓		

C. Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

revisi penulisan

Singaraja, 7 Oktober 2025



Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198706112023212058

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN PENILAIAN UJI EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (✓) pada setiap item instrumen sesuai pilihan yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Penilaian

Nomor Pertanyaan	Relevansi		Komentar/Saran
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		

Nomor Pertanyaan	Relevansi		Komentar/Saran
	Relevan	Tidak Relevan	
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

C. Komentar Untuk Perbaikan Instrumen

revisi no 6 dan 13 sesuai
maksud.

Singaraja, 7 Oktober 2025



Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198706112023212058

Lampiran 7 Hasil Analisis Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas Materi

Uji validitas instrumen pada instrumen validitas materi dilakukan dengan dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I ialah bapak Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. dan *judges* II ialah Ibu Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges</i> II		
	Penilaian <i>judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan
<i>Judges</i> I	Kurang relevan	-	-
	Sangat relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12

Berdasarkan data tabulasi diatas, maka perhitungan validitas sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{12}{0+0+0+12}$$

$$V = \frac{12}{12}$$

$$V = 1$$

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen validasi materi memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori isi **sangat tinggi**.

2. Uji Validitas Media

Uji validitas instrumen pada instrumen validitas media dilakukan dengan dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I ialah bapak Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. dan

judges II ialah Ibu Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges</i> II		
	Penilaian <i>judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan
<i>Judges</i> I	Kurang relevan	-	-
	Sangat relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16

Berdasarkan data tabulasi diatas, maka perhitungan validitas sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{16}{0+0+0+16}$$

$$V = \frac{16}{16}$$

$$V = 1$$

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen validasi media memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori isi **sangat tinggi**.

3. Uji Validitas Kepraktisan Praktisi/Guru

Uji validitas instrumen pada instrumen validitas kepraktisan praktisi/guru dilakukan dengan dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I ialah bapak Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. dan *judges* II ialah Ibu Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges</i> II		
	Penilaian <i>judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan

<i>Judges I</i>	Kurang relevan	-	-
	Sangat relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data tabulasi diatas, maka perhitungan validitas sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1$$

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen validasi kepraktisan praktisi/guru memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori isi **sangat tinggi**.

4. Uji Validitas Kepraktisan Siswa

Uji validitas instrumen pada instrumen validitas kepraktisan siswa dilakukan dengan dua dosen pakar (*judges*). *Judges I* ialah bapak Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. dan *judges II* ialah Ibu Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges II</i>		
	Penilaian <i>judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan
<i>Judges I</i>	Kurang relevan	-	-
	Sangat relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data tabulasi diatas, maka perhitungan validitas sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1$$

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen validasi kepraktisan siswa memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori isi **sangat tinggi**.

5. Uji Validitas Efektivitas

Uji validitas instrumen pada instrumen validitas uji efektivitas dilakukan dengan dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I ialah bapak Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. dan *judges* II ialah Ibu Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges</i> II		
	Penilaian <i>judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan
<i>Judges</i> I	Kurang relevan	-	-
	Sangat relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20

Berdasarkan data tabulasi diatas, maka perhitungan validitas sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$V = \frac{20}{20}$$

$$V = 1$$

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen validasi uji efektivitas memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori isi **sangat tinggi**.



Lampiran 8 Uji Validitas Butir

	NO	SOAL																				TOTAL NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
	3	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	11
	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
	5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16
	6	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	10
	7	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	4
	8	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	10
	9	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	4
	10	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	6
	11	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	5
	12	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	15
	13	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	14
	14	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	13
	15	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	12
	16	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15
	17	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	5
	18	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	13
	19	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	10
	20	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16
	21	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
	22	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	14
	23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
	24	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
	25	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	11
	26	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	12
	27	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	12
	28	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	11
TOTAL BENAR	23	11	19	17	18	17	17	13	23	10	24	7	19	20	25	18	16	17	25	8	Rata-rata Skor (Mt)	12,393
TOTAL SALAH	5	17	9	11	10	11	11	15	5	18	4	21	9	8	3	10	12	11	3	20	Standar Deviasi (St)	4,524
p	0,821	0,393	0,679	0,607	0,643	0,607	0,607	0,464	0,821	0,357	0,857	0,250	0,679	0,714	0,893	0,643	0,571	0,607	0,893	0,286		
q	0,179	0,607	0,321	0,393	0,357	0,393	0,393	0,536	0,179	0,643	0,143	0,750	0,321	0,286	0,107	0,357	0,429	0,393	0,107	0,714		
Mp (Nilai Korelasi)	13,826	15,091	13,895	14,059	13,778	14,000	14,294	14,923	13,826	15,500	13,458	16,143	13,737	13,550	13,080	13,667	14,000	14,235	13,080	17,000		
r hitung	0,679	0,480	0,482	0,458	0,411	0,442	0,522	0,521	0,679	0,512	0,577	0,479	0,432	0,404	0,438	0,378	0,410	0,506	0,438	0,644		
r tabel 5%	0,374																					
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

Lampiran 9 Uji Reliabilitas

NO	SOAL																				TOTAL NILAI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
3	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	11
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16
6	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	10
7	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	4
8	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	10
9	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	4
10	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	6
11	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	5
12	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	15
13	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	14
14	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	13
15	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	12
16	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15
17	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	5
18	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	13
19	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	10
20	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16
21	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
22	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	14
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	17
24	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
25	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	11
26	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	12
27	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	12
28	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	11
TOTAL BENAR	23	11	19	17	18	17	17	13	23	10	24	7	19	20	25	18	16	17	25	8	
TOTAL SALAH	5	17	9	11	10	11	11	15	5	18	4	21	9	8	3	10	12	11	3	20	
p	0,821	0,393	0,679	0,607	0,643	0,607	0,607	0,464	0,821	0,357	0,857	0,250	0,679	0,714	0,893	0,643	0,571	0,607	0,893	0,286	
q	0,179	0,607	0,321	0,393	0,357	0,393	0,393	0,536	0,179	0,643	0,143	0,750	0,321	0,286	0,107	0,357	0,429	0,393	0,107	0,714	
p.q	0,147	0,239	0,218	0,239	0,230	0,239	0,239	0,249	0,147	0,230	0,122	0,188	0,218	0,204	0,096	0,230	0,245	0,239	0,096	0,204	
Varians Total	20,470																				
KR-20	0,846																				

Lampiran 10 Uji Daya Beda

Respon Kel. Atas	No Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Σ	
	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	
	24	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
	21	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	
	23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	17
	5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16
	20	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16
	12	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	15
	16	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15
	13	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	14
	22	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	14
	14	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	13
18	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	13	
Σ		14	9	13	11	10	11	11	10	14	8	14	7	11	12	14	11	10	12	14	8		
Respon Kel. Bawah	No Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Σ	
	15	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	12	
	25	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	11	
	26	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	12	
	27	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	12	
	3	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	11	
	28	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	11	
	6	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	10	
	8	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	10	
	19	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	10	
	10	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	6	
	11	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	5	
	17	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	5	
	7	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	4	
9	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	4	
Σ		9	2	6	6	8	6	6	3	9	2	10	0	8	8	11	7	6	5	11	0		
DB		0,625	0,875	0,875	0,625	0,25	0,625	0,625	0,875	0,625	0,75	0,5	0,875	0,375	0,5	0,375	0,5	0,5	0,875	0,375		1	
Keterangan		Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Sangat Bai	Baik	Sangat Bai	Baik	Sangat Bai	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Baik	Sangat Bai	Cukup	Sangat Baik		

Lampiran 11 Uji Tingkat Kesukaran Soal

NO	SOAL																				TOTAL NILAI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
3	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	11
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16
6	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	10
7	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	4
8	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	10
9	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	4
10	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	6
11	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	6
12	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	15
13	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	14
14	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	13
15	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	12
16	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15
17	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	5
18	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	13
19	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	10
20	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16
21	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
22	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	14
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	17
24	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
25	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	11
26	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	12
27	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	12
28	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	11
Total Benar	23	11	19	17	18	17	17	13	23	10	24	8	19	20	25	18	16	17	25	8	
Taraf Kesukaran	0,821	0,393	0,679	0,607	0,643	0,607	0,607	0,464	0,821	0,357	0,857	0,286	0,679	0,714	0,893	0,643	0,571	0,607	0,893	0,285714	
Keterangan	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sukar	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sukar	

Lampiran 12 Hasil Uji Validitas Media

Ahli Materi I

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD

Peneliti : Ni Putu Nirka Indriyani

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd
2. Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : *Dr. Gede W. P. Praga, S.Pd., M.Pd.*

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran Bahasa Inggris terkhusus pada Unit.1 *What Are You Doing?*.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
2. Informasi kelayakan materi ini didasarkan pada lima komponen yakni desain pembelajaran, materi, visualisasi, bahasa, dan evaluasi.

B. Petunjuk

1. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB).
 - 3 = Baik (B).
 - 2 = Cukup (C).
 - 1 = Kurang (K).
2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian				Keterangan
		K	C	B	SB	
		1	2	3	4	
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Alur pembelajaran disusun secara runtut sehingga siswa dapat mengikuti materi dengan mudah				✓	
2	Penyajian pembelajaran membantu siswa memahami kosakata Bahasa Inggris dengan mudah			✓		
3	Konten yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran				✓	
Aspek Materi Pembelajaran						
4	Susunan pembelajaran sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar			✓		
5	Kedalaman pembahasan mendukung keterampilan berbahasa siswa				✓	

6	Penyajian materi jelas sehingga memudahkan siswa memahami kosakata				✓	
7	Kosakata yang digunakan mudah dipahami siswa sesuai tingkatannya				✓	
8	Penyajian materi menyediakan variasi sebagai alternatif sumber belajar siswa				✓	
Aspek Visualisasi						
9	Gambar yang disajikan sesuai dengan isi pembelajaran yang diajarkan				✓	
Aspek Penggunaan Bahasa						
10	Penggunaan kosakata tepat, konsisten, dan sesuai kaidah Bahasa Inggris				✓	
Aspek Evaluasi						
11	Soal yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
12	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa kelas IV				✓	

Untuk kepentingan revisi media *e-flashcard* interaktif ini, saya mohon kepada

Bapak/Ibu menuliskan saran perbaikan di bawah ini

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media *E-Flashcard* Interaktif ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 22 Oktober 2025

Penilai



Dr. Gede Wren Bayu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19840327205041001

Ahli Materi II

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD

Peneliti : Ni Putu Nirka Indriyani

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd
2. Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD”, Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untum mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran Bahasa Inggris terkhusus pada Unit.1 *What Are You Doing?*.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan baham pertimbangan untuk perbaikan produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
2. Informasi kelayakan materi ini didasarkan pada lima komponen yakni desain pembelajaran, materi, visualisasi, bahasa, dan evaluasi.

B. Petunjuk

1. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB).
 - 3 = Baik (B).
 - 2 = Cukup (C).
 - 1 = Kurang (K).
2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian				Keterangan
		K	C	B	SB	
		1	2	3	4	
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Alur pembelajaran disusun secara runtut sehingga siswa dapat mengikuti materi dengan mudah			✓		
2	Penyajian pembelajaran membantu siswa memahami kosakata Bahasa Inggris dengan mudah			✓		
3	Konten yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran			✓		
Aspek Materi Pembelajaran						
4	Susunan pembelajaran sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar			✓		
5	Kedalaman pembahasan mendukung keterampilan berbahasa siswa		✓			

6	Penyajian materi jelas sehingga memudahkan siswa memahami kosakata			✓		
7	Kosakata yang digunakan mudah dipahami siswa sesuai tingkatannya			✓		
8	Penyajian materi menyediakan variasi sebagai alternatif sumber belajar siswa		✗	✓		
Aspek Visualisasi						
9	Gambar yang disajikan sesuai dengan isi pembelajaran yang diajarkan			✓		
Aspek Penggunaan Bahasa						
10	Penggunaan kosakata tepat, konsisten, dan sesuai kaidah Bahasa Inggris			✓		
Aspek Evaluasi						
11	Soal yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
12	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa kelas IV		✓			

Untuk kepentingan revisi media *e-flashcard* interaktif ini, saya mohon kepada

Bapak/Ibu menuliskan saran perbaikan di bawah ini

no 5. belum diperbaiki penggunaan "is" "are"
seora berulang 2 (duplikat di bagian atas)
no 8. variasi hanya pada urutan dan
berbagai.

no 10. sama dgn no 5. selesaikan seora berulang
penggunaan "is" "are" dan kaidah
lainnya siswa bisa membedakannya
no 12. ada yg keluar suara, ada yg dibaca
sendiri (buat yg konsisten)

D. Kesimpulan

Media *E-Flashcard* Interaktif ini dinyatakan *)

lebih baik dihaluskan
suaranya.

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 10 November 2025

Penilai

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Ketut Herya Darma Utami', is written over the printed name and NIP.

Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198706112023212058

Ahli Media I

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD

Judul Penelitian : Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD

Peneliti : Ni Putu Nirka Indriyani

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd
2. Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untum mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran Bahasa Inggris terkhusus pada Unit.1 *What Are You Doing?*.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan baham pertimbangan untuk perbaikan produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
2. Informasi kelayakan media ini didasarkan pada tujuh komponen yakni aspek teknis, aspek tampilan, aspek teks, aspek gambar, aspek warna, aspek audio dan video, serta aspek tata letak..

B. Petunjuk

1. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB).
 - 3 = Baik (B).
 - 2 = Cukup (C).
 - 1 = Kurang (K).
2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor Ahli				Keterangan
		K	C	B	SB	
		1	2	3	4	
Aspek Teknis						
1	Media mudah digunakan oleh siswa				√	
2	Media membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran			√		
3	Media memberikan pengalaman belajajr yang bermakna serta dapat memotivasi siswa				√	
Aspek Tampilan						
4	Ukuran gambar yang ditampilkan sesuai dengan ukuran media yang digunakan				√	
5	Desain visual media ini menarik dan sesuai dengan isi pembelajaran			√		

Aspek Teks					
6	Huruf yang digunakan dalam media konsisten dan sesuai			√	
7	Jenis huruf yang dipilih dalam media sesuai untuk siswa sekolah dasar		√		
8	Ukuran teks yang disajikan mudah dibaca oleh siswa			√	
Aspek Gambar					
9	Gambar yang digunakan membantu siswa dalam memahami pelajaran		√		
10	Gambar yang dipilih sesuai dengan isi materi pembelajaran			√	
Aspek Warna					
11	Warna teks kontras dengan latar belakang sehingga mudah terbaca			√	
12	Warna gambar kontras dengan latar belakang sehingga jelas terlihat			√	
Aspek Audio dan Video					
13	Pemanfaatan audio dalam media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa		√		
14	Penambahan video dalam media ini mendukung siswa untuk belajar lebih optimal			√	
Aspek Tata Letak					
15	Posisi teks sudah tepat dan sesuai			√	
16	Tata letak elemen dalam media tertata dengan rapi dan teratur		√		

Untuk kepentingan revisi media *e-flashcard* interaktif ini, saya mohon kepada

Bapak/Ibu menuliskan saran perbaikan di bawah ini

Keunggulan media:

1. Media ini sangat relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, terutama dalam pengenalan dan pemahaman kosakata *verb-ing* dalam konteks visual dan audio.
2. Materi disajikan dengan konteks kegiatan sehari-hari, memudahkan siswa menghubungkan kata dengan aktivitas nyata
3. Penggunaan gambar yang jelas dan kontekstual membantu pemahaman visual.
4. Layout sederhana dan tidak terlalu penuh, cocok untuk usia SD.
5. Tombol navigasi (Next/Back) dan ikon audio sudah disertakan, memudahkan interaksi.
6. Penggunaan gambar yang jelas dan kontekstual membantu pemahaman visual.

7. Layout sederhana dan tidak terlalu penuh, cocok untuk usia SD.
8. Tombol navigasi (Next/Back) dan ikon audio sudah disertakan, memudahkan interaksi.
9. Penggunaan gambar yang jelas dan kontekstual membantu pemahaman visual.
10. Layout sederhana dan tidak terlalu penuh, cocok untuk usia SD.
11. Tombol navigasi (Next/Back) dan ikon audio sudah disertakan, memudahkan interaksi.
12. Penggunaan gambar yang jelas dan kontekstual membantu pemahaman visual.
13. Layout sederhana dan tidak terlalu penuh, cocok untuk usia SD.
14. Tombol navigasi (Next/Back) dan ikon audio sudah disertakan, memudahkan interaksi.
15. Identitas pembuat dan dosen pembimbing tercantum dengan lengkap.
16. Menunjukkan tanggung jawab akademik dan kejelasan sumber.

Saran perbaikan:

- Beberapa slide terlihat monoton. Disarankan menambahkan variasi warna atau ilustrasi yang lebih menarik.
- Font dan ukuran teks konsisten, tetapi bisa lebih hidup dengan penambahan animasi teks sederhana.
- Tombol interaktif (seperti kuis) sebaiknya diberi penjelasan lebih detail atau contoh sebelum memulai.
- Tambahkan latihan sederhana seperti “fill in the blank” atau “match the picture” di dalam slide, bukan hanya di kuis akhir.

D. Kesimpulan

Media *E-Flashcard* Interaktif ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 7 November 2025

Penilai



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001

Ahli Media II

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD**

Judul Penelitian : Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD

Peneliti : Ni Putu Nirka Indriyani

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd
2. Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untum mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran Bahasa Inggris terkhusus pada Unit.1 *What Are You Doing?*.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan baham pertimbangan untuk perbaikan produk *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
2. Informasi kelayakan media ini didasarkan pada tujuh komponen yakni aspek teknis, aspek tampilan, aspek teks, aspek gambar, aspek warna, aspek audio dan video, serta aspek tata letak..

B. Petunjuk

1. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB).
 - 3 = Baik (B).
 - 2 = Cukup (C).
 - 1 = Kurang (K).
2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor Ahli				Keterangan
		K	C	B	SB	
		1	2	3	4	
Aspek Teknis						
1	Media mudah digunakan oleh siswa				√	
2	Media membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran				√	
3	Media memberikan pengalaman belajr yang bermakna serta dapat memotivasi siswa				√	
Aspek Tampilan						
4	Ukuran gambar yang ditampilkan sesuai dengan ukuran media yang digunakan				√	✕
5	Desain visual media ini menarik dan sesuai dengan isi pembelajaran			√		

Aspek Teks					
6	Huruf yang digunakan dalam media konsisten dan sesuai				✓
7	Jenis huruf yang dipilih dalam media sesuai untuk siswa sekolah dasar				✓
8	Ukuran teks yang disajikan mudah dibaca oleh siswa				✓
Aspek Gambar					
9	Gambar yang digunakan membantu siswa dalam memahami pelajaran			✓	
10	Gambar yang dipilih sesuai dengan isi materi pembelajaran			✓	
Aspek Warna					
11	Warna teks kontras dengan latar belakang sehingga mudah terbaca				✓
12	Warna gambar kontras dengan latar belakang sehingga jelas terlihat				✓
Aspek Audio dan Video					
13	Pemanfaatan audio dalam media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓
14	Penambahan video dalam media ini mendukung siswa untuk belajar lebih optimal				✓
Aspek Tata Letak					
15	Posisi teks sudah tepat dan sesuai				✓
16	Tata letak elemen dalam media tertata dengan rapi dan teratur				✓

Untuk kepentingan revisi media *e-flashcard* interaktif ini, saya mohon kepada

Bapak/Ibu menuliskan saran perbaikan di bawah ini

1. Kelompokkan Supiran materi berdasarkan tempat akhli bus
2. Supiran video dalam buku keanu
3. Beri warna berbeda p.k "ing"
4. Tambahkan Sapaan video di awal
5. usut knis setelah supiran materi

D. Kesimpulan

Media *E-Flashcard* Interaktif ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 7 November 2025

Penilai



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd

NIP. 198908082024211004

Lampiran 13 Hasil Analisis Uji Validitas Media

1. Hasil Perhitungan Validitas Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
1	Alur pembelajaran dalam media tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar	4	3
2	Media dirancang untuk meningkatkan pemahaman kosakata siswa sekolah dasar	3	3
3	Konten edukasi yang diberikan sesuai dengan indikator pembelajaran	4	3
4	Susunan materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik sisea	3	3
5	Materi yang disajikan cukup dalam	4	2
6	Media pembelaafran mendukung penyajian materi dengan jelas	4	3
7	Materi yang disajikan mudah dipahami	4	3
8	Media pembelajaran memberikan alternatif lain terkait dengan sumber belajar	4	3
9	Gambar yang disajikan sesuai dengan isi materi	4	3
10	Penggunaan bahasa kosakata yang tepat dan konsisten	4	3
11	Soal disesuaikan dengan tujuan pembelajaran	3	3
12	Tingkat kesulitan soal disesuaikan dengan materi pembelajaran	4	2
Total Skor		45	34
Jumlah Keseluruhan Skor ($\sum x$)		79	
Jumlah Keseluruhan Subjek (n)		24	

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

$$M = \frac{45+34}{12+12} = \frac{79}{24} = 3,29 \text{ (Kualifikasi Sangat Baik)}$$

Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,29. Berdasarkan penilaian skala empat rata-rata keseluruhan skor validitas produk oleh ahli materi berada pada rentang skor $3,25 < X \leq 4,00$ artinya produk yang dikembangkan termasuk dalam kualifikasi **sangat baik**.

2. Hasil Perhitungan Validitas Ahli Media

No	Indikator	Skor	
		Ahli I	Ahli II
1	Kemudahan penggunaan media oleh siswa	4	4
2	Dukungan media dalam membantu pemahaman siswa	3	4
3	Kemampuan media memberikan pengalaman belajar bermakna dan memotivasi	4	4
4	Kesesuaian ukuran dan kejelasan tampilan visual	4	4
5	Daya tarik desain visual dalam mendukung pembelajaran	3	3
6	Konsistensi penggunaan huruf dalam media	4	4
7	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	3	4
8	Keterbacaan teks berdasarkan ukuran yang digunakan	4	4
9	Kejelasan gambar dalam membantu pemahaman siswa	3	3
10	Kesesuaian gambar dengan isi pembelajaran	4	3
11	Keterbacaan teks melalui kombinasi warna dengan latar belakang	4	4
12	Kejelasan gambar melalui kombinasi warna dengan latar belakang	4	4
13	Pemanfaatan audio untuk meningkatkan minat siswa	3	4
14	Pemanfaatan video untuk mendukung optimalisasi belajar siswa	4	4
15	Keterapatan posisi teks dalam kartu	4	4
16	Kerapian dan keteraturan penataan elemen media	3	4
Total Skor		45	34
Jumlah Keseluruhan Skor ($\sum x$)		79	
Jumlah Keseluruhan Subjek (n)		32	

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

$$M = \frac{58+61}{16+16} = \frac{79}{32} = 3,71 \text{ (Kualifikasi Sangat Baik)}$$

Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,71. Berdasarkan penilaian skala empat rata-rata keseluruhan skor validitas produk oleh ahli materi berada pada rentang skor $3,25 < X \leq 4,00$ artinya produk yang dikembangkan termasuk dalam kualifikasi **sangat baik**.

Lampiran 14 Hasil Uji Kepraktisan

Uji Kepraktisan Guru

ANGKET UJI COBA PRAKTISI

PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD

A. Identifikasi

Nama Ahli : Ni Putu Ayu Trisma Dewi, S.Pd.
 NIP : 19901028 202321 2019.
 Asal Sekolah : SD Negeri 1 Gumbrih

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual*.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat Baik (SB).
 3 = Baik (B).
 2 = Cukup (C).
 1 = Kurang (K).
3. Apabila terdapat beberapa hal yang direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian				Keterangan
		K	C	B	SB	
		1	2	3	4	
Aspek Tampilan						
1	Desain media terlihat menarik bagi siswa				✓	
2	Teks pada media pembelajaran mudah dibaca oleh siswa				✓	

3	Gambar dan teks terlihat dengan jelas dan tertata dengan baik sehingga mendukung pemahaman siswa			✓		
4	Perpaduan warna dalam media serasi dan nyaman dilihat				✓	
Aspek Materi						
5	Materi mudah dipahami oleh siswa			✓		
6	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari				✓	
7	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
Aspek Pengoperasian						
8	Media mudah digunakan oleh siswa				✓	
9	Media dapat digunakan berkali-kali			✓		
10	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	

D. Komentar dan Saran

Mediannya sudah bagus!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media *E-Flashcard* Interaktif ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

.....
Nama Guru



.....
Ni Putu Ayu Trisna Dewi, S.Pd
NIP. 19901028 202321 2019

ANGKET UJI COBA PRAKTISI

PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD

A. Identifikasi

Nama Ahli : Ni Kadek Dwi Putriani
 NIP : 19940307202220003
 Asal Sekolah : SD Negeri 2 Gumbrih

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual*.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat Baik (SB).
 3 = Baik (B).
 2 = Cukup (C).
 1 = Kurang (K).
3. Apabila terdapat beberapa hal yang direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

C. Penilaian						
No	Indikator Penilaian	Penilaian				Keterangan
		K	C	B	SB	
		1	2	3	4	
Aspek Tampilan						
1	Desain media terlihat menarik bagi siswa				✓	
2	Teks pada media pembelajaran mudah dibaca oleh siswa			✓		

3	Gambar dan teks terlihat dengan jelas dan tertata dengan baik sehingga mendukung pemahaman siswa				✓	
4	Perpaduan warna dalam media serasi dan nyaman dilihat				✓	
Aspek Materi						
5	Materi mudah dipahami oleh siswa				✓	
6	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari				✓	
7	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
Aspek Pengoperasian						
8	Media mudah digunakan oleh siswa				✓	
9	Media dapat digunakan berkali-kali				✓	
10	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media *E-Flashcard* Interaktif ini dinyatakan *)

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

.....
Nama Guru



.....
Ni Kadek Dwi Putriani, S.Pd.....

NIP. 19940307 202221 2 003

Uji Kepraktisan Siswa

ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD

Nama : David

Nomor : 17

Kelas : IV

A. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
1. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB).
 - 3 = Baik (B).
 - 2 = Cukup (C).
 - 1 = Kurang (K).

B. Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian				Keterangan
		K	C	B	SB	
		1	2	3	4	
Aspek Tampilan						
1	Tampilan <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> menarik bagi saya				✓	
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media pembelajaran			✓		
3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>				✓	
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara pada <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>			✓		
5	Tampilan warna yang ada pada media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis				✓	

	<i>audio-visual</i> sangat menarik bagi saya				✓	
Aspek Pengoperasian						
6	Saya dapat dengan mudah membuka media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>			✓		
7	Media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> sangat mudah dijalankan pada laptop atau PC				✓	
8	Petunjuk pada media dapat saya pahami dengan jelas			✓		
Aspek Kebermanfaatan						
9	Melalui media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> saya dengan mudah dapat menguasai kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak				✓	
10	Saya dengan mudah memahami materi pada Unit.1 " <i>What Are You Doing?</i> " melalui <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>			✓		

.....
Nama Siswa



.....

ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD

Nama : M. O. L. A.

Nomor : 11

Kelas : IV

A. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
1. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB).
 - 3 = Baik (B).
 - 2 = Cukup (C).
 - 1 = Kurang (K).

B. Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian				Keterangan
		K	C	B	SB	
		1	2	3	4	
Aspek Tampilan						
1	Tampilan <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> menarik bagi saya				✓	
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media pembelajaran			✓		
3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>				✓	
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara pada <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>			✓		
5	Tampilan warna yang ada pada media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis				✓	

	audio-visual sangat menarik bagi saya				√	
Aspek Pengoperasian						
6	Saya dapat dengan mudah membuka media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis audio-visual			√		
7	Media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis audio-visual sangat mudah dijalankan pada laptop atau PC				√	
8	Petunjuk pada media dapat saya pahami dengan jelas			√		
Aspek Kebermanfaatan						
9	Melalui media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis audio-visual saya dengan mudah dapat menguasai kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak				√	
10	Saya dengan mudah memahami materi pada Unit.1 " <i>What Are You Doing?</i> " melalui <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis audio-visual			√		

.....
 Nama Siswa

.....

ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN *E-FLASHCARD* INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD

Nama : Rizki

Nomor : 20

Kelas : IV

A. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
1. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik (SB).
 - 3 = Baik (B).
 - 2 = Cukup (C).
 - 1 = Kurang (K).

B. Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian				Keterangan
		K	C	B	SB	
		1	2	3	4	
Aspek Tampilan						
1	Tampilan <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> menarik bagi saya				✓	
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media pembelajaran			✓		
3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>			✓		
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara pada <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>				✓	
5	Tampilan warna yang ada pada media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis				✓	

	<i>audio-visual</i> sangat menarik bagi saya					
Aspek Pengoperasian						
6	Saya dapat dengan mudah membuka media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>				✓	
7	Media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> sangat mudah dijalankan pada laptop atau PC				✓	
8	Petunjuk pada media dapat saya pahami dengan jelas				✓	
Aspek Kebermanfaatan						
9	Melalui media <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i> saya dengan mudah dapat menguasai kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak				✓	
10	Saya dengan mudah memahami materi pada Unit.1 " <i>What Are You Doing?</i> " melalui <i>e-flashcard</i> interaktif berbasis <i>audio-visual</i>				✓	

.....
Nama Siswa

.....

Lampiran 15 Hasil Analisis Uji Kepraktisan

Uji Kepraktisan Guru

No	Aspek/Pernyataan	Praktisi				
		I	II	III	IV	V
1	Kemenarikan tampilan media	4	4	3	4	4
2	Tulisan dapat terbaca dengan jelas	4	3	4	4	4
3	Gambar dan tulisan terbaca dengan jelas	3	4	4	4	3
4	Kombinasi penggunaan warna	4	4	4	4	4
5	Materi mudah dimengerti	3	4	4	3	4
6	Penyajian latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi	4	4	3	4	4
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	3	4	4	3
8	Kemudahan menggunakan media	4	4	4	4	4
9	Media dapat digunakan secara berulang-ulang	3	4	4	4	3
10	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	4	4	3	4
Jumlah keseluruhan skor jawaban responden		37	38	38	38	37
Skor maksimal		40	40	40	40	40
Presentase skor (%)		92,5%	95%	95%	95%	92,5%
Total presentase skor (%)		470%				

Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh guru maka dapat dihitung presentase tingkat pencapaian *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* pada masing-masing subjek sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{\text{SMI}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan responden

SMI = Skor maksimal ideal

$$\text{Presentase Praktisi I} = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

$$\text{Presentase Praktisi II} = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

$$\text{Presentase Praktisi III} = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

$$\text{Presentase Praktisi IV} = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

$$\text{Presentase Praktisi V} = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

Selanjutnya, menghitung presentase keseluruhan subjek dengan rumus sebagai berikut.

Keterangan:

F = Banyak presentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

Presentase = F : N

Presentase = 470% : 5

Presentase = 94% (**Kualifikasi Sangat Baik**)



Uji Kepraktisan Siswa (Perorangan)

No	Aspek/Pernyataan	Responden		
		I	II	III
1	Tampilan media pembelajaran terlihat menarik	4	4	4
2	Teks pada media dapat dibaca dengan jelas	3	3	3
3	Gambar pada media terlihat jelas	4	4	3
4	Audio pada media terdengar dengan jelas	3	3	4
5	Kombinasi warna pada media menarik perhatian	4	4	4
6	Media mudah dibuka dan digunakan	3	3	4
7	Media dapat dijalankan dengan baik pada perangkat	4	4	4
8	Media membantu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa	3	3	4
9	Media membantu meningkatkan keterampilan menyimak kosakata Bahasa Inggris siswa	4	4	4
10	Media memudahkan siswa dalam menguasai materi	3	3	4
Jumlah keseluruhan skor jawaban responden		35	35	38
Skor maksimal		40	40	40
Presentase skor (%)		87,5%	87,5%	95%
Total presentase skor (%)		270%		

Berdasarkan hasil uji coba perorangan oleh siswa maka dapat dihitung presentase tingkat pencapaian *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* pada masing-masing subjek sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{\text{SMI}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan responden

SMI = Skor maksimal ideal

$$\text{Presentase Responden I} = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

$$\text{Presentase Responden II} = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

$$\text{Presentase Responden III} = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Selanjutnya, menghitung presentase keseluruhan subjek dengan rumus sebagai berikut.

Keterangan:

F = Banyak presentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

Presentase = $F : N$

Presentase = $270\% : 3$

Presentase = 90% (**Kualifikasi Sangat Baik**)



Uji Kepraktisan Siswa (Kelompok Kecil)

No	Pernyataan/Aspek	Responden								
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
1	Tampilan media pembelajaran terlihat menarik	3	4	4	3	3	4	3	4	4
2	Teks pada media dapat dibaca dengan jelas	4	4	4	4	4	3	4	4	4
3	Gambar pada media terlihat jelas	3	4	4	3	3	4	4	4	4
4	Audio pada media terdengar dengan jelas	4	3	4	4	4	3	4	4	4
5	Kombinasi warna pada media menarik perhatian	3	4	4	3	3	4	4	4	4
6	Media mudah dibuka dan digunakan	4	4	4	4	4	3	4	4	3
7	Media dapat dijalankan dengan baik pada perangkat	4	3	4	4	4	4	4	4	4
8	Media membantu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa	4	4	4	4	3	3	4	4	4
9	Media membantu meningkatkan keterampilan menyimak kosakata Bahasa Inggris siswa	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	Media memudahkan siswa dalam menguasai materi	4	4	3	4	4	3	4	4	4
Jumlah keseluruhan skor jawaban responden		37	38	39	37	36	35	39	40	39
Skor maksimal		40	40	40	40	40	40	40	40	40
Presentase skor (%)		92,5%	92,5%	97,5%	92,5%	90%	87,5%	97,5%	100%	97,5%
Total presentase skor (%)		847,5%								

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil oleh siswa maka dapat dihitung presentase tingkat pencapaian *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* pada masing-masing subjek sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{\text{SMI}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan responden

SMI = Skor maksimal ideal

$$\text{Presentase Responden I} = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

$$\text{Presentase Responden II} = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

$$\text{Presentase Responden III} = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$$

$$\text{Presentase Responden IV} = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

$$\text{Presentase Responden V} = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

$$\text{Presentase Responden VI} = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

$$\text{Presentase Responden VII} = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$$

$$\text{Presentase Responden VIII} = \frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Presentase Responden IX} = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$$

Selanjutnya, menghitung presentase keseluruhan subjek dengan rumus sebagai berikut.

Keterangan:

F = Banyak presentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

Presentase = F : N

Presentase = 847,5% : 9

Presentase = 94% (**Kualifikasi Sangat Baik**)

Lampiran 16 Nilai Pretest dan Posttest

No Responden	Data Pretest Siswa		Data Posttest Siswa	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai
1	8	40	16	80
2	10	50	17	85
3	9	45	16	80
4	12	60	18	90
5	7	35	15	75
6	11	55	18	90
7	6	30	14	70
8	13	65	16	80
9	10	50	16	80
10	9	45	15	75
11	14	70	19	95
12	8	40	15	75
13	7	35	15	75
14	12	60	18	90
15	11	55	17	85
16	9	45	15	75
17	15	75	19	95
18	10	50	16	80
19	6	30	13	65
20	13	65	19	95
21	8	40	15	75
22	11	55	17	85

Lampiran 17 Hasil Uji Efektivitas Menggunakan SPSS

1. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,101	22	0,200*	0,970	22	0,701
Posttest	0,166	22	0,116	0,939	22	0,187
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Data penguasaan kosakata dalam keterampilan menyimak siswa sebelum implementasi media, menunjukkan nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,701. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kolom lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi 5%) artinya nilai penguasaan kosakata dalam keterampilan menyimak siswa sebelum implementasi media *e-flashcard* berdistribusi normal.

Selanjutnya, data nilai penguasaan kosakata dalam keterampilan menyimak setelah implementasi media, menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,187. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kolom lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi (5%) artinya nilai penguasaan kosakata dalam keterampilan menyimak siswa setelah implementasi media *e-flashcard* berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pretest dan Posttest	Based on Mean	3,514	1	42	0,068
	Based on Median	3,718	1	42	0,061
	Based on Median and with adjusted df	3,718	1	38,381	0,061
	Based on trimmed mean	3,551	1	42	0,066

Uji homogenitas varians menunjukkan nilai signifikansi pada kolom *based on mean* berada pada angka 0,68. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ (taraf signifikansi 5%). Artinya, data nilai penguasaan kosakata dalam keterampilan menyimak sebelum dan setelah implementasi media *e-flashcard* dinyatakan homogen. Hasil homogenitas dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

3. Uji-T

Paired Samples Test									
		Paired Differences						f	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	31,818	6,276	1,338	29,035	34,601	23,778	21	0,000

Berdasarkan tabel uji T didapatkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%) atau $p < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata dalam keterampilan menyimak siswa kelas IV sebelum belajar dengan menggunakan media *e-flashcard* dan sesudah belajar menggunakan *e-flashcard*. Secara keseluruhan, hasil analisis data menunjukkan bahwa media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* yang dikembangkan valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak siswa kelas IV SD. Hasil perhitungan uji *paired sample t-test* secara rinci disajikan pada Tabel berikut.

Selain itu, terdapat peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest siswa. Nilai rata-rata pretest sebesar 49,7 dan nilai posttest sebesar 81,5, dengan

peningkatan sebesar 31,8 atau 63,98%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dalam keterampilan menyimak.

4. Uji *N-Gain Score*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain Score	22	0,43	0,86	0,6497	0,11013
Ngain Persen	22	420,86	850,71	64,97%	11,01325
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain score*, diperoleh nilai penguasaan kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak sebesar 0,6497 yang termasuk dalam kriteria “sedang”. Nilai tersebut jika dikonversikan ke dalam tafsiran efektivitas menunjukkan presentase sebesar 64,96% dengan tafsiran “cukup efektif”. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* terbukti cukup efektif dan memberikan peningkatan yang signifikan terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak siswa.

Lampiran 18 Modul Ajar

A. Identitas	
• Nama Penyusun	: Ni Putu Nirka Indriyani
• Satuan Pendidikan	: SDN 1 Gumbrih
• Tahun Ajaran	: 2025/2026
• Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
• Fase	: B
• Kelas/Semester	: IV/I
• Alokasi Waktu	: 5 JP (5 x 35 menit)
B. 8 Dimensi Profil Kelulusan	
• Keimanan dan Ketakwaan	[✓]
• Kewargaan	
• Penalaran Kritis	[✓]
• Kreativitas	
• Kolaborasi	
• Kemandirian	[✓]
• Kesehatan	
• Komunikasi	[✓]
C. Capaian dan Tujuan Pembelajaran	
Capaian Pembelajaran	: Menyimak-Berbicara Peserta didik mampu menggunakan Bahasa Inggris untuk berinteraksi dalam lingkup situasi sosial dan kelas yang makin luas namun masih dapat diprediksi (rutin) menggunakan kalimat dengan pola tertentu. Peserta didik mampu mengubah/mengganti elemen kalimat untuk dapat berpartisipasi dalam rutinitas kelas dan aktivitas belajar, seperti menyampaikan perasaan, menyampaikan kebutuhan, dan meminta pertolongan. Peserta didik mampu memahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisan dengan bantuan visual, serta menggunakan kosa kata sederhana. Peserta didik mampu mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar dengan bantuan visual. Menulis-Mempresentasikan Peserta didik mampu mengomunikasikan ide dan pengalamannya melalui gambar dan salinan tulisan. Dengan bantuan guru, peserta didik mampu menghasilkan teks deksripsi dan prosedur sederhana menggunakan kata/frasa sederhana dan gambar.

Tujuan Pembelajaran Topik Pembelajaran	Peserta didik mampu menulis kosakata sederhana yang berkaitan dengan lingkungan kelas dan rumah dalam Bahasa Inggris menggunakan ejaan yang diciptakan sendiri oleh anak. : 1. Peserta didik mampu mengenali dan memahami kosakata <i>verb-ing</i> sederhana dari informasi lisan dengan bantuan visual. 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi makna kata kerja <i>verb-ing</i> dalam kalimat yang disampaikan secara <i>audio-visual</i>. 3. Peserta didik mampu menghubungkan kata kerja <i>verb-ing</i> dengan aktivitas sehari-hari yang ditampilkan dalam media <i>audio-visual</i>. : Unit 1. <i>What Are You Doing</i>
D. Sarana dan Prasarana	
1. Buku guru dan buku siswa Bahasa Inggris Kelas IV 2. Media pembelajaran (<i>E-Flashcard</i> Interaktif) 3. LCD proyektor 4. Jaringan internet 5. Papan tulis 6. LKPD	
E. Target Siswa	
1. Semua Siswa dalam satu kelas baik yang reguler, pencapaian tinggi maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari materi ini.	
F. Model Pembelajaran (Praktik Pedagogis)	
Moda Pembelajaran : Tatap Muka Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan Pembelajaran <i>Direct Intruction</i>	
G. Pertanyaan Pemantik	
1. “Apa yang kalian lakukan sekarang?” 2. “Apa perbedaan antara <i>play</i> dan <i>playing</i>?”	

H. Kegiatan Pembelajaran
Pendahuluan
1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan doa bersama. (Religius). 2. Lalu dilanjutkan dengan cek kehadiran yang dilakukan oleh guru. 3. Guru menanyakan 7 kegiatan anak Indonesia Hebat. Seperti : - Sudahkah bangun tidur tepat waktu? - Sudahkah beribadah (salat, berdoa, atau kegiatan keagamaan lainnya) di pagi hari? - Sudahkah berolahraga ringan atau melakukan aktivitas fisik lainnya? 4. Guru mengajak siswanya untuk melakukan regulasi emosi terlebih dahulu dengan diam sejenak dan mengatur napas, untuk mengontrol emosi siswa. 5. Guru mengajak siswa melakukan <i>warming up</i> yaitu dengan melakukan tepuk semangat atau kegiatan lainnya, hal ini dapat membantu meningkatkan fokus siswa dalam proses pembelajaran. 6. Guru mengingatkan siswa mengenai mater-materi yang sudah dipelajari sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini.
A. Kegiatan Inti
Sintaks 1: Orientasi 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan apersepsi sederhana. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa. 3. Guru menjelaskan bahwa siswa akan belajar menyimak kegiatan sehari-hari dalam Bahasa Inggris. 4. Guru menyiapkan siswa secara mental agar fokus mendengarkan audio. Sintaks 2: Presentasi 1. Guru menampilkan <i>e-flashcard</i> interaktif secara bertahap. 2. Guru memutar audio kosakata yang terdapat pada e-flashcard. 3. Siswa diminta menyimak audio dengan penuh perhatian tanpa menirukan.

4. Guru memberikan contoh pengucapan dan mengulang audio beberapa kali.

Sintaks 3: Latihan Terbimbing

1. Guru memutar kembali audio kosakata secara acak.
2. Siswa mencocokkan audio dengan gambar yang sesuai.
3. Siswa memilih jawaban berdasarkan audio yang diperdengarkan.
4. Guru membimbing siswa dan memberikan bantuan saat terjadi kesulitan.

Sintaks 4: Pengecekan Pemahaman & Umpan Balik

1. Guru mengajukan pertanyaan lisan terkait kosakata yang didengarkan.
2. Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan hasil menyimak.
3. Guru mengecek tingkat pemahaman siswa dari jawaban yang diberikan.
4. Guru memberikan umpan balik secara langsung dan penguatan positif.

Sintaks 6: Latihan Mandiri

1. Siswa mengerjakan latihan menyimak melalui LKPD.
2. Siswa mendengarkan audio secara mandiri tanpa bantuan guru.
3. Siswa menerapkan kosakata yang telah dipelajari dalam latihan.
4. Guru mengamati dan menilai hasil kerja siswa.

B. Penutup

1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran hari ini.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi yang sudah dipelajari hari ini.
3. Guru mengkonfirmasi apakah ada pertanyaan untuk materi pembelajaran hari ini.
4. Guru mengajak Siswa melakukan refleksi terkait pembelajaran hari ini.
5. Guru mengakhiri kegiatan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas.

C. Pemahaman Bermakna

Melalui kegiatan menyimak menggunakan media *e-flashcard* interaktif berbasis audio-visual, peserta didik memahami bahwa bahasa Inggris digunakan untuk menyampaikan kegiatan yang sedang berlangsung. Dengan menyimak bunyi kosakata dan mengaitkannya dengan gambar,

peserta didik dapat mengenali makna kata kerja berakhiran –ing dan menggunakannya untuk memahami pertanyaan sederhana “What are you doing?” dalam kehidupan sehari-hari.

I. Asesmen Pembelajaran

a. Asesmen pada awal pembelajaran

1. Jenis Asesmen (Soal lisan)

Petunjuk : Guru memberikan soal secara lisan

Soal	Jawaban
Guru menunjukkan gambar anak yang sedang membaca. “ <i>What is he doing?</i> ”	He is reading
Guru menunjukkan gambar anak yang sedang bermain bola. “ <i>What is she doing?</i> ”	She is playing
Guru menunjukkan gambar anak yang sedang menulis. “ <i>What are you doing?</i> ”	I am writing.

a) Rubrik penilaian soal lisan

Aspek	Skor 2	Skor 1
Partisipasi aktif	Aktif: mau menjawab/bertanya/terlibat dalam kegiatan.	Pasif: hanya diam meski sudah ditunjuk guru.
Ketepatan jawaban	Menjawab soal dengan benar.	Jawaban masih salah.

b. Asesmen pada proses pembelajaran

1) Skala Penilaian LKPD (Individu)

Jenis Asesmen : LKPD individu

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Keaktifan Mengikuti Kegiatan	Sangat aktif menyimak audio/video, fokus, dan mengerjakan LKPD tanpa perlu diingatkan.	Cukup aktif menyimak dan mengerjakan LKPD, sesekali perlu diingatkan guru.	Kurang aktif, sering tidak fokus dan perlu banyak arahan dari guru.	Tidak aktif, tidak memperhatikan, dan tidak mengerjakan LKPD dengan baik.

Ketepatan Mengidentifikasi Aktivitas (Listening)	Mampu mengidentifikasi semua aktivitas yang didengar (misalnya <i>running</i> , <i>reading</i> , <i>eating</i>) dengan tepat.	Sebagian besar aktivitas diidentifikasi dengan benar, ada sedikit kesalahan.	Hanya beberapa aktivitas yang diidentifikasi dengan benar.	Tidak mampu mengidentifikasi aktivitas yang didengar.
Ketepatan Menggunakan Kalimat "What are you doing?"	Menjawab pertanyaan menggunakan pola " <i>I am + verb-ing</i> " dengan benar dan lengkap.	Struktur kalimat sudah benar, namun masih ada kesalahan kecil (ejaan/verb).	Jawaban kurang lengkap atau struktur kalimat masih banyak kesalahan.	Tidak mampu menjawab menggunakan pola kalimat yang tepat.
Kemandirian Mengerjakan LKPD	Mengerjakan seluruh LKPD secara mandiri tanpa bantuan.	Mengerjakan LKPD dengan sedikit bantuan guru.	Mengerjakan LKPD dengan banyak bantuan guru.	Tidak mampu mengerjakan LKPD meskipun sudah dibantu.

Form Penilaian

No	Nama	Keaktifan diskusi	Keterapatan Menghubungkan	Ketepatan Identifikasi	Total skor
1					
2					
3					
4					
Dst					

$$Nilai = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{kor Maksimal}} \times 100$$

2. Penilaian Sikap

a) Skala Penilaian Sikap

Beri tanda (✓) pada penilaian siswa di bawah ini!

No	Indikator Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
1	Keimanan dan Ketakwaan				
2	Penalaran Kritis				
3	Kemandirian				
4	Komunikasi				

b) Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor
1	Keimanan dan Ketakwaan	Selalu berdoa dengan khusyuk, sikap tubuh sopan, dan mengucapkan doa dengan benar tanpa diingatkan.	4
		Sering berdoa dengan baik, sikap tubuh sopan, kadang masih perlu diingatkan.	3
		Kadang berdoa dengan benar, tetapi masih sering perlu dibimbing atau diingatkan.	2
		Jarang berdoa, sikap tubuh kurang sopan, dan sering tidak mengikuti doa dengan benar.	1
2	Penalaran Kritis	Selalu bisa bertanya dan menjawab dengan alasan yang jelas dan masuk akal.	4
		Sering bisa bertanya/menjawab dengan alasan cukup baik.	3
		Kadang bisa bertanya/menjawab, tetapi alasan masih kurang jelas.	2
		Jarang bertanya/menjawab, sulit memberi alasan.	1
3	Kemandirian	Mengerjakan seluruh tugas secara mandiri, percaya diri, dan tidak bergantung pada bantuan teman atau guru.	4
		Mengerjakan sebagian besar tugas secara mandiri, sesekali masih	3

		membutuhkan bantuan atau arahan guru.	
		Mengerjakan tugas dengan banyak bantuan dari guru, kurang percaya diri dalam menyelesaikan tugas sendiri.	2
		Tidak mampu mengerjakan tugas secara mandiri meskipun sudah diberi arahan dan bantuan.	1
4	Komunikasi	Selalu berbicara sopan, mendengarkan, dan mau berbagi cerita identitas dengan teman	4
		Sering berbicara sopan dan mau berbagi cerita identitas dengan teman	3
		Kadang berbicara sopan, masih malu/kurang jelas saat cerita	2
		Jarang berkomunikasi, tidak mau berbagi identitas dengan teman	1

c. Asessmen pada akhir pembelajaran (Assesmen Sumatif)

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Gumbrih

Fase/Kelas : B/IV

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Petunjuk:

Dengarkan audio yang diputar oleh guru.

Lengkapi kalimat berikut sesuai dengan gambar dan audio yang kamu dengar!

1.



(Audio: She is reading a book)

Answer: She is.....a book in the library)

2.



(Audio: Danu is writing in the classroom)

Answer: Danu is..... in the classroom

3.



(Audio: Lisa is running in the park)

Answer: Lisa is.....in the park

4.



(Audio: Danu and Lisa are going to school by bike)

Answer: Danu and Lisa is.....to school by bike

5.



(Audio: He is watching cartoon in the living room)

Answer: He is.....cartoon in the living room

Kunci Jawaban:

1. reading
2. writing
3. running
4. going
5. watching

Keterangan :

Skor benar = 1; Skor salah = 0; Skor maksimal = 5

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

J. Refleksi Siswa dan Guru

Siswa	Ya	Tidak
Saya dapat memahami kosakata kegiatan (<i>verb-ing</i>) yang saya dengar dari audio.		
Saya dapat mencocokkan suara/audio dengan gambar kegiatan yang tepat.		
Saya merasa media e-flashcard audio-visual membantu saya belajar Bahasa Inggris.		
Guru	Ya	Tidak
Siswa mampu memahami kosakata kegiatan (<i>verb-ing</i>) melalui kegiatan menyimak.		
Siswa dapat menghubungkan audio dengan gambar kegiatan secara tepat.		
Penggunaan e-flashcard interaktif berbasis audio-visual membantu meningkatkan fokus dan pemahaman siswa.		

K. Pengayaan dan Remedial
1. Pengayaan • Peserta didik yang telah mencapai ketuntasan diberikan kegiatan pengayaan untuk memperdalam pemahaman, antara lain: • Mendengarkan audio tambahan dari e-flashcard dan mengidentifikasi kegiatan yang didengar secara mandiri. • Menyusun kalimat sederhana menggunakan kosakata <i>verb-ing</i> berdasarkan gambar yang tersedia. • Membuat daftar kegiatan sehari-hari (<i>daily activities</i>) dalam Bahasa Inggris berdasarkan audio yang diperdengarkan guru. • Berperan sebagai tutor sebaya untuk membantu teman yang mengalami kesulitan dalam kegiatan menyimak. 2. Remedial • Pembelajaran ulang terarah menggunakan e-flashcard audio-visual dengan tempo lebih lambat dan pengulangan audio (dilakukan apabila peserta didik yang belum tuntas lebih dari 50%) • Bimbingan kelompok kecil dengan pendampingan guru saat kegiatan menyimak dan mencocokkan audio dengan gambar

(dilakukan apabila peserta didik yang belum tuntas antara 20%–50%)

- Bimbingan individu melalui pendengaran audio secara bertahap dan pengisian kalimat sederhana (dilakukan apabila peserta didik yang belum tuntas kurang dari 20%)
- Pemanfaatan tutor sebaya, yaitu peserta didik yang sudah tuntas membantu temannya memahami kosakata kegiatan (verb–ing) melalui latihan menyimak sederhana.

L. Glosarium

- **What Are You Doing?:**
Pertanyaan dalam Bahasa Inggris yang berarti “Apa yang sedang kamu lakukan?”
- **Listening (Menyimak):**
Kegiatan mendengarkan dan memahami kata atau kalimat yang diucapkan.
- **Activity (Kegiatan):**
Aktivitas atau perbuatan yang dilakukan sehari-hari
- **Verb–ing:**
Kata kerja dalam Bahasa Inggris yang menunjukkan kegiatan yang sedang dilakukan, misalnya reading, playing, writing.
- **Reading:**
Kegiatan membaca.
- **Playing:**
Kegiatan bermain.
- **Writing:**
Kegiatan menulis.
- **Singing:**
Kegiatan menyanyi.

M. Daftar Pustaka

Fitri, dkk. 2022. *Buku Guru dan Siswa My New Words (Bahasa Inggris)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Guru Kelas IV

Gumbrih, 12 November 2025
Mahasiswa

Ni Putu Ayu Trisna Dewi, S.Pd.
NIP. 19901028 202321 2019

Ni Putu Nirka Indriyani
NIM. 2211031522

Mengetahui
Kepala SD Negeri 1 Gumbrih



Ni Komang Noniek Suci Anindia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19800228 200902 2 006



LKPD

Nama: _____

Kelas: _____

Nilai : _____

LKPD UNIT 1. WHAT ARE YOU DOING?

**PETUNJUK**

1. Dengarkan audio yang diputar oleh guru dengan saksama.
2. Perhatikan gambar yang ditampilkan di layar.
3. Kerjakan semua soal secara mandiri.
4. Dengarkan audio dengan fokus dan tidak berbicara saat audio diputar.

Dengarkan audio yang diputar oleh guru dan lingkari kata yang sesuai.

1. Audio 1:
reading / running
2. Audio 2:
eating / singing
3. Audio 3:
writing / playing
4. Audio 4:
cleaning / reading
5. Audio 5:
singing / running

Susun Jawaban yang Tepat

1. am – playing – I
Jawaban: _____
2. She – is – writing
Jawaban: _____
3. eating – They – are
Jawaban: _____

Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian



Wawancara bersama Wali Kelas IV SD Negeri 1 Gumbrih



Observasi Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Gumbrih



Siswa Menjawab Soal Sebagai Uji Coba Instrumen



Pelaksanaan Pretest Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Gumbrih



Implementasi *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* di kelas IV SD Negeri 1 Gumbrih



Implementasi *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* di kelas IV SD Negeri 1 Gumbrih



Implementasi *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* di kelas IV SD Negeri 1 Gumbrih



Implementasi *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* di kelas IV SD Negeri 1 Gumbrih



Uji Coba Perorangan



Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Kepraktisan Oleh Guru SD
Negeri 1 Gumbrih



Pelaksanaan Posttest Pada Siswa
Kelas IV SD Negeri 1 Gumbrih



Lampiran 20 QR Code E-flashcard Interaktif Berbasis Audio-Visual

Produk *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* dapat diakses melalui Kode QR dan tautan yang tercantum di bawah ini. Guru dan siswa dapat membuka media dengan memindai Kode QR atau mengakses tautan menggunakan perangkat digital yang terhubung ke internet. Penyediaan Kode QR dan tautan bertujuan untuk mempermudah penggunaan media tanpa harus mengetik alamat secara manual. Berikut tautan dan Kode QR *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual*.



Tautan:

<https://drive.google.com/drive/folders/1megMIYGCr0WoyVF0tLfaXFH78JnA6kq>

Setelah penelitian selesai, *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* ini direncanakan untuk terus digunakan sebagai bahan ajar pendukung di SD Negeri 1 Gumbrih. Produk ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan materi Bahasa Inggris dan pendidikan lainnya serta dibagikan ke sekolah lain melalui media digital. Dengan cara ini, produk tersebut tidak hanya digunakan untuk penelitian tetapi juga dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Nirka Indriyani lahir di Gumbrih pada tanggal 29 April 2004. Penulis lahir dari pasangan suami istri yang bernama Bapak I Ketut Suana dan Ibu Ni Ketut Nerni. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Rukun, Desa Gumbrih, Kecamatan Pekutatan, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali. Menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 1 Gumbrih pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 2 Pekutatan dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, lulus dari SMA Negeri 1 Pekutatan dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada Semester Genap tahun ajaran 2025/2026 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak siswa kelas IV SD”.

