

**PENGEMBANGAN MEDIA *HOBIPOPID* DALAM MATERI BAHASA  
INGGRIS TOPIK *HOBBY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
*VOCABULARY* SISWA KELAS 3 SDN 2 BLAHKIUH**

Oleh

**Komang Anggi Novi Safitri, NIM 2211031074  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penguasaan kosakata merupakan komponen fundamental dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Namun, siswa kelas III Sekolah Dasar kesulitan dalam memahami kosakata topik hobi akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minim pemanfaatan media digital interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menganalisis validitas, kepraktisan, dan efektivitas media *HOBIPOPID (Hobby Pop-Up Book Interaktif Digital)* dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE dengan pendekatan *mixed method* yang melibatkan 25 siswa kelas III SD. Produk divalidasi oleh ahli isi, ahli desain instruksional, dan ahli media menggunakan angket skala Likert empat poin. Data dikumpulkan melalui lembar validasi, angket respons, dan tes esai kosakata, kemudian dianalisis secara deskriptif, uji paired sample t-test. Hasil validasi menunjukkan persentase sangat tinggi dari ahli isi (96,25%), ahli desain (96,42%), dan ahli media (97,50%) dengan kategori "Sangat Baik." Kepraktisan media memperoleh rata-rata 97,74% dengan kategori "Sangat Baik." Uji efektivitas menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* ( $t = 22,00 > 2,064$ ) dengan *effect size* 1,52 (kategori sangat tinggi). Dengan demikian, *HOBIPOPID* dinyatakan valid, praktis, dan sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media digital interaktif, pembelajaran kosakata, siswa sekolah dasar, model ADDIE, topik hobi.

**PENGEMBANGAN MEDIA *HOBİPOPİD* DALAM MATERI BAHASA  
INGGRIS TOPIK *HOBBY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
*VOCABULARY* SISWA KELAS 3 SDN 2 BLAHKIUH**

Oleh

**Komang Anggi Novi Safitri, NIM 2211031074**  
**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
**Jurusan Pendidikan Dasar**

***ABSTRAK***

*Vocabulary mastery is a fundamental component of English learning at the elementary level. However, third-grade elementary school students experienced difficulties in understanding hobby-related vocabulary due to teacher-centered instruction and limited use of interactive digital media. This study aimed to develop and analyze the validity, practicality, and effectiveness of HOBİPOPİD (Hobby Pop-Up Book Interactive Digital) in improving students' vocabulary comprehension. The research employed the ADDIE development model with a mixed-method approach 25 third-grade elementary school students. The product was validated by subject matter experts, instructional design experts, and media experts using a five-point Likert scale questionnaire. Data were collected through validation sheets, response questionnaires, and essay-based vocabulary tests, and analyzed using descriptive statistics, paired sample t-test, and effect size calculation (Cohen's d). The validation results showed very high validity scores from subject matter experts (96.25%), instructional design experts (96.42%), and media experts (97.50%), categorized as "Very Good." The practicality test yielded an average score of 97.74%, also categorized as "Very Good." The effectiveness test revealed a significant difference between pretest and posttest scores ( $t = 22.00 > t\text{-table} = 2.064$ ) with a very large effect size ( $d = 1.52$ ). These findings indicate that HOBİPOPİD is valid, practical, and highly effective in enhancing vocabulary mastery among elementary EFL learners.*

*Keywords: interactive digital media, vocabulary learning, elementary students, ADDIE model, hobby topic*