

FUN LYRICS (FL): PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI LIRIK MUSIK

Novi Maisaroh, Tika Novita Sari, dan Wasilatun
Mahasiswa FIP Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

Fun Lyrics: Developing English Media for Elementary School Students through Song Lyrics is a solution to overcome the students' difficulties in learning English. The aims of this study were 1) to design and create fun lyrics, 2) revealing the appropriateness of fun lyrics as English Learning media for elementary school students.

This research employed a Research and Development method. This study was implemented through several steps. They are 1) analyzing the needs, 2) designing the model, 3) implementing (coding), 4) testing the model in the field. This study was validated by the experts of media and learning materials. The feasibility test was conducted by testing the application that had been revised among the students of SD Negeri Minggiran, Yogyakarta.

The results of the study showed that fun lyrics was appropriate as media for elementary school students. Fun lyrics were designed to be interesting and combined with sounds and colours. The background was yellow and in the forms of plants and animals. The song lyrics were in two languages, English and Indonesian. Based on the final validation, the model could be used easily and it was interesting to learn. It could improve the students' vocabulary mastery.

Key words: fun lyrics, English Learning Media, elementary school

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas SDM suatu negara berkaitan dengan proses pelaksanaan pendidikannya. Pendidikan yang terdiri dari berbagai aspek ilmu pengetahuan mempunyai tujuan dan arahan masing-masing. Termasuk pendidikan bahasa, baik bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Bahasa Inggris memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Peran sentral ini ditunjukkan dengan posisi bahasa Inggris sebagai salah satu penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Bahasa Inggris sebagai materi muatan lokal di Sekolah Dasar (SD) dilandasi oleh kebijakan Depdikbud RI No. 0847/14/1993, bab VIII yang menyatakan bahwa *Sekolah Dasar dapat menambah mata pelajaran dalam kurikulumnya asalkan pelajaran itu tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan nasional*. Kemudian kebijakan ini disusul oleh peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tanggal 23 Februari 1993 tentang dimungkinkannya program bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal SD.

Melalui pembelajaran Bahasa Inggris, peserta didik ditanamkan dan dibiasakan dengan bahasa Inggris sejak usia dini untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi yang lebih kompleks. Pengenalan bahasa semenjak dini harus dikondisikan sedemikian rupa sehingga ada ketertarikan siswa untuk belajar

mengeksplorasi pengalaman sendiri dalam menggunakan bahasa sebagai media perantara pesan yang efektif.

Jean Piaget (melalui Paul Suparno, 2000: 69) mengatakan bahwa anak usia sekolah dasar (7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret, yaitu pola pikir logis. Tahap operasional konkret ini ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan apa-apa yang kelihatan nyata. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (konkret), dan bukan masa depan yang belum mereka pahami. Padahal bahasa Inggris merupakan bahasa yang masih asing bagi siswa sehingga perlu adanya suatu media untuk mempermudah pemahaman dan penerimaan bahasa asing bagi siswa.

Salah satu cara pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran disadari oleh praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 2), media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Berdasarkan hal di atas maka muncullah ide untuk mengembangkan media belajar bahasa Inggris dengan menggunakan lirik musik. Lagu-lagu yang digunakan adalah lagu-lagu anak-anak yang sudah dikenal, misalnya, lagu bangun tidur, naik delman, di sini senang di sana senang, dan sebagainya.

Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat aplikasi *Fun Lyrics* sebagai media belajar bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Dasar. Aplikasi dapat dimanfaatkan baik oleh siswa, guru, ataupun masyarakat pada umumnya untuk mempermudah siswa dalam belajar bahasa Inggris.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach & Ely (Azhar Arsyad, 2007) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media belajar digunakan untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). Media pembelajaran juga mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Yang termasuk

perangkat media adalah: *material, equipment, hardware, dan software*. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan/bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Bahasa Inggris di Sekolah Dasar dimulai sejak kelas IV SD dengan jumlah jam pelajaran 2 x 35 menit per minggunya. Diperkirakan, jumlah pertemuan dalam satu tahun adalah 34 sampai dengan 38 minggu (pertemuan). Ini bukan jangka waktu yang lama untuk membuat mereka dapat berkomunikasi dalam bahasa asing. Implikasinya, pengetahuan yang diberikan perlu sangat dibatasi sehingga sebagian besar waktu dapat digunakan untuk melatih kompetensi komunikatif, berinteraksi dalam konteks sekolah dan lingkungan sekitar. Akan tetapi, penekanan pendidikan bahasa Inggris di SD adalah penguasaan bahasa lisan yang digunakan untuk berinteraksi dalam kelas atau sekolah (Pedoman Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, 2008: 6).

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, ada empat kemampuan penggunaan bahasa (*literacy*), yaitu: (1) performatif (*performatif*) pada tahap ini siswa mampu membaca, menulis, dan berbicara, (2) fungsional (*functional*) pada tahap ini siswa mampu memenuhi kebutuhan membaca surat kabar, (3) informasional (*informational*) pada tahap ini siswa mampu mengakses pengetahuan dengan kemampuan bahasanya, dan (4) epistemic (*epistemic*) pada tahap ini siswa dapat mengakses pengetahuan dalam bahasa tertentu.

Karakteristik Anak SD

Anak usia SD berada pada rentang umur 7-12 tahun. Pada usia ini, anak berada pada tahap masa kanak-kanak akhir. Ruang lingkup pergaulan mereka pun sudah semakin luas karena mereka terpadukan menjadi sahabat dalam satu sekolah. Pendidikan pada usia ini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Conny R. Semiawan, 1999).

Dalam psikologi pendidikan dikenal adanya teori perkembangan. Model pembelajaran yang cukup dikenal adalah pendekatan perkembangan yang sering dihubungkan dengan Jean Piaget (1896–1980). Dalam model Piaget dikenal adanya empat tahap perkembangan yaitu *sensorimotor stage*, (lahir sampai usia 2 tahun); *preoperational stage* (2-8 tahun); *concrete operational stage* (8-11 tahun); dan *formal*

stage (11-15 tahun keatas). Jadi, apabila anak SD belajar bahasa mulai kelas 3 atau 4, mereka sedang dalam tahap *concrete operational stage* dan oleh karena itu mereka memerlukan banyak ilustrasi, model, gambar, dan kegiatan-kegiatan lain.

Sesuai usia perkembangannya anak-anak senang melihat gambar terutama yang menarik, jelas, dan berwarna. Demikian pula anak senang mendengar dongeng/cerita, kemudian suka membaca apalagi dilengkapi dengan gambar-gambar. Belajar bahasa sambil bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak atau sering disebut sebagai *recreational time out activities*.

Visual Basic (VB) 6.0

Visual Basic (VB) muncul pada tahun 1990 pertama kali dikembangkan oleh Dartmouth College. Bahasa Basic merupakan akronim dari *Beginner's All Purpose Symbol Instruction Code* dan kini VB telah banyak mengalami perkembangan pesat. Berbagai perkembangan telah banyak dilakukan, tahun 2003 muncul VB 6.0 dan 2005 muncul VB 2005 yang bekerja pada *operating system* (OS) Windows yang mendukung versi 32 bit.

Struktur Aplikasi dengan Bahasa Visual Basic

1. *Form* adalah sebuah bidang dimana kita dapat mendesain program dengan meletakkan beberapa objek yang merupakan kesatuan rangkaian instruksi untuk dikerjakan oleh aplikasi.
2. *Control* adalah yang memiliki bentuk gambar grafis untuk diletakkan pada bidang kerja yang dalam Visual Basic disebut sebagai *form*. *Form* ini dapat berinteraksi dengan *user*, seperti *TextBox*, *LabelBox*, dan *Command Button*. *Form* dan *control* merupakan objek program ini.
3. *Properties* merupakan variabel atau peringkat yang melekat pada setiap objek (*form* dan *control*). Contoh *properties* adalah nama, *caption*, ukuran, warna, posisi, dan isi. Visual Basic memiliki nilai baku dan nilai variabel yang dapat diubah saat program dijalankan.
4. *Methods*, prosedur yang sudah dibuat setiap objek yang sewaktu-waktu dapat digunakan sesuai dengan tujuan.
5. *Event Procedure*, merupakan kode yang berhubungan dengan setiap objek, yang akan melaksanakan tugasnya sesuai dengan nama *event* yang dimaksud. Kode ini akan bereaksi dari *user* pada objek bersangkutan.
6. *General Purpose*, kode-kode yang tidak terhubung secara langsung dengan objek yang ada. Prosedur ini akan dijalankan apabila dipanggil namanya dalam sebuah pernyataan pada baris program.
7. *Modules* artinya kumpulan dari beberapa *general procedure*, deklarasi variabel, dan definisi konstanta yang digunakan dalam sebuah aplikasi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan rancang bangun atau *Research and Development*. Prosedur yang dipakai dalam pengembangan *software* aplikasi ini seperti yang telah dikembangkan oleh para ahli antara lain 10 langkah dan model pengembangan dari Borg & Gall (1983: 775) yang kami sederhanakan menjadi 4 langkah. Sejalan dengan model penelitian dan pengembangan di atas maka prosedur yang akan dilakukan dalam mengembangkan *software Fun Lyrics* ini adalah dengan langkah-langkah: 1) analisis kebutuhan, 2) desain model, 3) implementasi (uji coba), 4) dan validasi.

Teknik pengumpulan dalam penelitian ini melalui dua tahap. *Pertama*, menggunakan pengukuran terhadap fungsi-fungsi program sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan. *Kedua*, angket atau kuesioner untuk menilai kelayakan aplikasi *Fun Lyrics* (FL) sebagai media belajar Bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Dasar melalui lirik musik.

Teknik analisis data untuk tahap yang pertama yaitu dengan memaparkan produk sistem informasi hasil rekayasa setelah diimplementasikan dalam *software*, menguji tingkat validasi dan keandalan program. Tahap kedua, dengan menggunakan deskriptif kualitatif, yakni memaparkan mengenai kelayakan produk untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Selanjutnya data yang bersifat komunikatif diproses dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh prosentase.

Teknik analisis data untuk menggunakan deskriptif kualitatif yaitu memaparkan produk media hasil rekayasa setelah diimplementasikan dalam *software*, dan menguji tingkat validasi dan keandalan program.

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{X_t}{X_y} \times 100\%$$

Keterangan:

X_t = skor kelayakan;

X_y = skor maksimal;

% = persentase kelayakan.

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif yang diungkapkan dalam distribusi frekuensi dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan dari penyajian dalam bentuk persentase, selanjutnya dideskriptifkan dan diambil kesimpulan tentang masing-masing indikator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, terhitung dari bulan Mei hingga Agustus 2011. Bertempat di Universitas Negeri Yogyakarta dan SD Negeri Minggiran Yogyakarta. Aplikasi *Fun Lyrics* (FL) ini dibuat dengan desain yang disesuaikan dengan karakteristik anak SD. Ada tiga macam *skin* tema, yaitu tema tumbuhan, hewan, dan warna kuning. Hasil rancangan FL yaitu sebagai berikut.

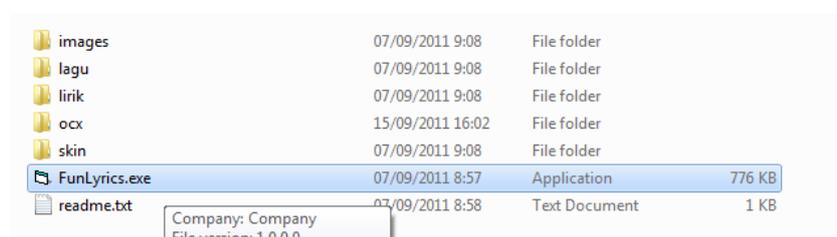


Gambar 1. Rancangan *Fun Lyrics*

Deskripsi fungsi dari menu-menu yang ada di FL antara lain sebagai berikut.

1. Menu utama terdiri dari sub menu ke web FL dan sub menu keluar.
2. Menu cari lirik berisi judul-judul lagu yang ada dalam koleksi database FL.
3. Menu edit lirik berisi fungsi untuk bisa mengedit lirik yang masih kurang tepat setelah disusun dalam lagu maupun lirik dalam bahasa Inggrisnya.
4. Menu ganti *skin* berisi tiga pilihan *skin* yang dapat diganti-ganti, antara lain *skin* tumbuhan, hewan, dan warna kuning.

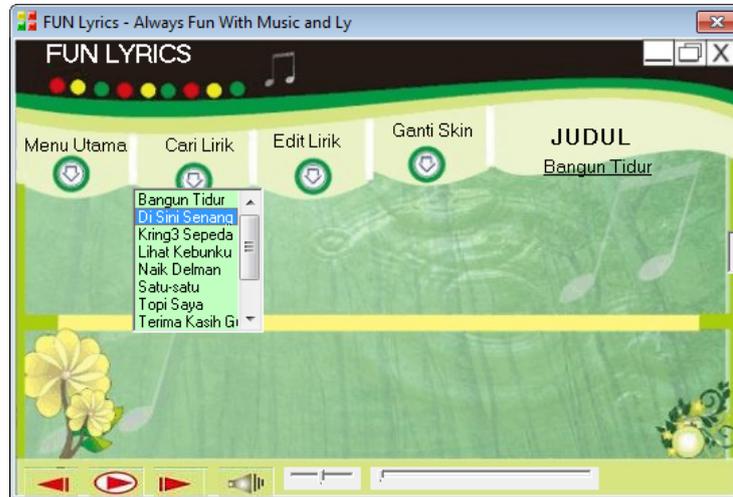
5. Tombol *volume*, *previous*, dan *next*. Dalam penggunaannya, setelah aplikasi FL dibuka, klik di menu cari lirik, kemudian klik tombol *play* maka lagu akan diputar, ada tombol *volume* untuk memperbesar dan memperkecil *volume* suara yang diperdengarkan. Setelah desain dan pembuatan, maka aplikasi *Fun Lyrics* dapat digunakan sebagai berikut. Aplikasi diawali dengan *double klik* pada file *FunLyrics.exe*.



Gambar 2. Aplikasi *Fun Lyrics*

Untuk mencari lagu, mengklik pada "Cari Lirik", akan muncul pilihan. Misalkan memilih lagu "Di sini senang", klik Lirik dengan judul "Di sini senang".

Apabila lagu sudah terpilih, maka di bawah pada tulisan **JUDUL** akan muncul judul lagu yang telah dipilih. Untuk memutar lagu, dengan mengklik tanda *play* hingga ada dua garis merah yang menutupi tanda tersebut.



Gambar 3. Pilihan Lagu



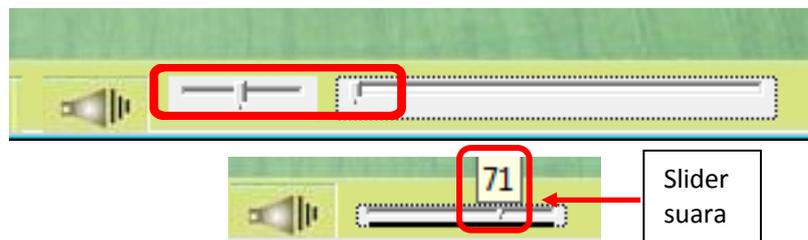
Gambar 4. Memutar Lagu

Bila berhasil maka lagu akan terdengar dan lirik pun akan muncul. Lirik yang muncul di sini dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.



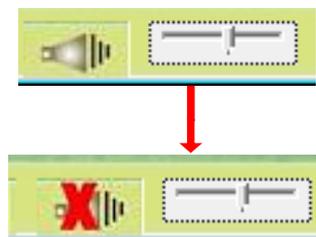
Gambar 5. Lirik Dua Bahasa

Untuk mengatur suara, yaitu pada bagian yang bertanda *speaker* dengan menggeser *slider* ke samping kanan untuk mengeraskan suara atau pun kiri untuk mengecilkan suara.



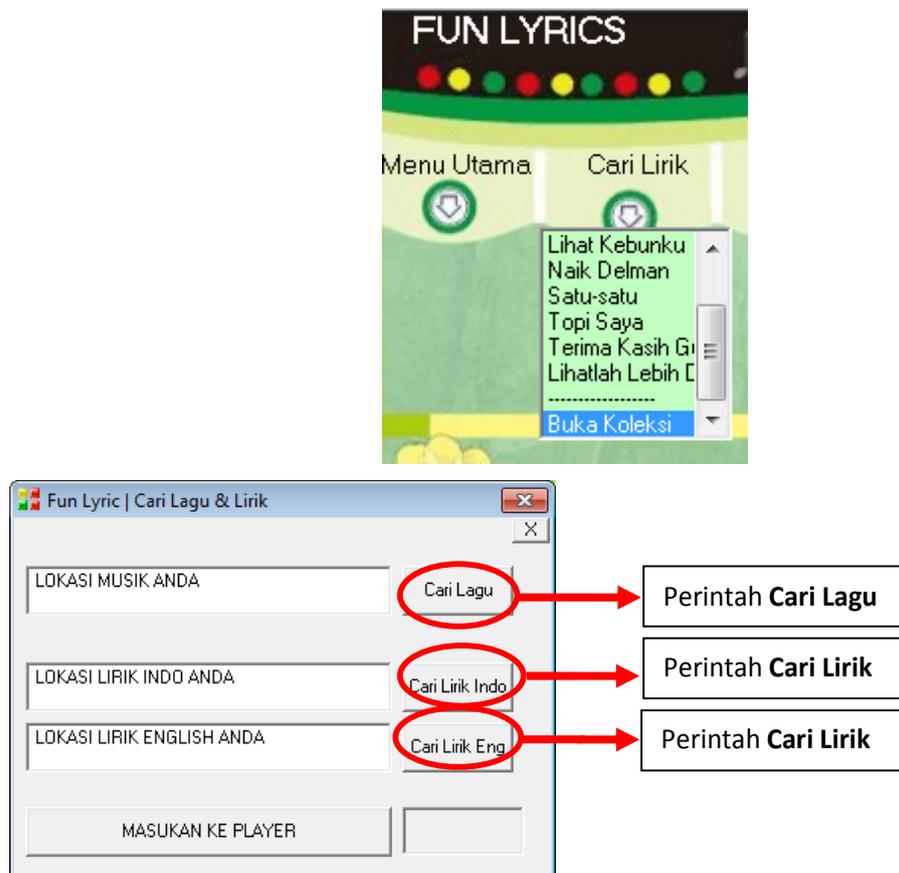
Gambar 6. Pengatur Suara

Agar suara tidak ada, klik tanda speaker hingga ada tanda silang yang menutupinya.



Gambar 7. Pengatur Suara

Untuk melengkapi perbendaharaan kata, dapat dilakukan dengan menambah daftar lagu, yaitu dengan cara mengklik menu “**Cari Lirik**” lalu geser ke bawah dan klik “**Buka Koleksi**”.



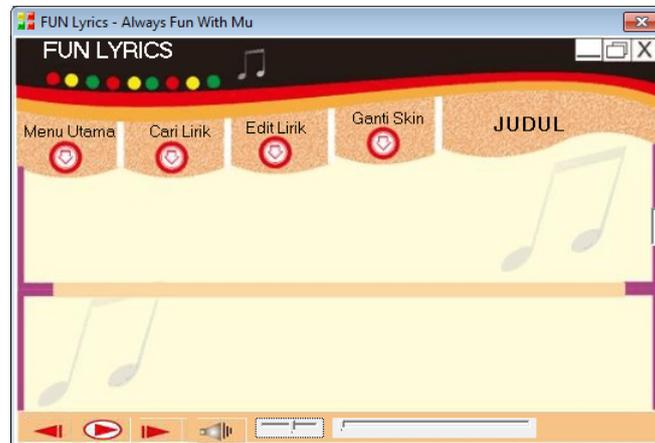
Gambar 8. Menambah Daftar Lagu

Untuk mencari lagu, klik perintah “**Cari Lagu**”, pilih lagu lalu klik perintah **Open**. Untuk mencari lirik lagu dengan bahasa **Indonesia**, klik perintah “**Cari Lirik Indo**” kemudian cari letak file lirik, klik file tersebut lalu klik **Open**. Untuk mencari lirik lagu dengan bahasa **Inggris**, klik perintah “**Cari Lirik Eng**” kemudian cari letak file lirik, klik file tersebut lalu klik **Open**. Setelah memilih lagu, serta lirik Indonesia maupun **Inggrisnya**, klik perintah “**MASUKAN KE PLAYER**”. Untuk mengedit **lirik** lagu yang sudah ada, klik menu “**Edit Lirik**” lalu pilih Judul lagu yang akan diedit liriknya, misalkan lirik **Lihat Kebunku**. Maka akan muncul tampilan kotak untuk mengedit liriknya. Untuk mengubah liriknya baik Indonesia maupun Inggris, ikuti perintah petunjuknya hingga finish.



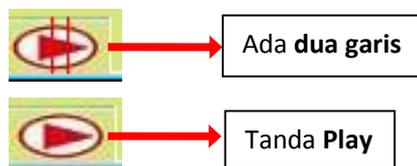
Gambar 9. Mengubah Lagu

Untuk mengubah tampilan pada aplikasi FUN LYRICS, klik “**GantiSkin**”, misal memilih **Kuning**. Maka tampilan akan berubah.



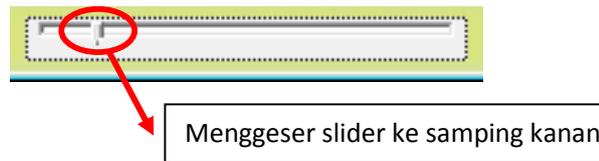
Gambar 10. Mengubah Tampilan

Untuk menghentikan lagu yang sedang berputar, klik tanda **Play** hingga dua garis yang menutupi tanda tersebut hilang. Setelah diklik maka lagu akan berhenti. Untuk memainkannya lagi, klik tanda **Play** lagi.



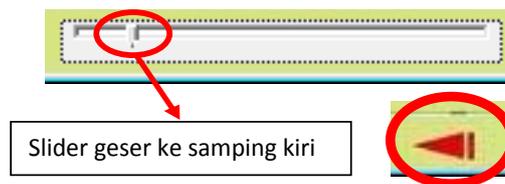
Gambar 11. Menghentikan Lagu

Untuk mempercepat lagu, bisa langsung dicepatkan dengan menggeser slider pemutar lagu ke samping kanan.



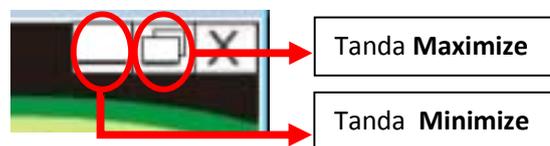
Gambar 12. Mempercepat Lagu

Untuk mengulang lagu, yaitu dengan cara mengeser slider ke samping kiri, ataupun dengan mengklik tanda ini:



Gambar 13. Mengulang Lagu

Bila ingin membuat tampilan program memenuhi layar komputer/*Full screen*, bisa dengan mengklik tanda **Maximize** pada pojok kanan atas program. Atau bila ingin menyembunyikan sementara, bisa dengan mengklik tanda **Minimize**.



Gambar 14. Memperbesar Tampilan

Jika ingin mengakhiri program, bisa dengan mengklik tanda **Close**. Atau pun dari menu "**Menu Utama**" lalu **Keluar** lalu **Yes**.



Gambar 15. Mengakhiri Program

Kelebihan dari aplikasi *Fun Lyrics* ini antara lain sebagai berikut.

1. Tampilan/desain program sangat menarik bagi anak-anak.
2. Bisa memainkan lagu dan mengedit liriknya secara bersamaan.
3. Bisa memutar lagu tanpa lirik dan ada tombol/tanda untuk mempercepat ataupun memperlambat lagu.
4. Pemakai program dapat belajar *vocabularies* Bahasa Inggris dengan lebih menyenangkan dengan lagu serta visualisasi lebih dari tampilan program.
5. Ukuran program dapat di-*Maximize* atau di-*Minimize*

Lagu-lagu yang menjadi sumber adalah lagu-lagu anak-anak yang akrab didengar dalam kehidupan sehari-hari. Lirik yang terdapat dalam lagu tersebut hanya digunakan sebagai awalan untuk memancing perhatian siswa terhadap materi bahasa Inggris yang akan dipelajari. Jika diambil contoh keterkaitan hubungan antara lirik lagu dan kegiatan sehari-hari adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Keterkaitan Hubungan Antara Lirik Lagu dan Kegiatan Sehari-hari

INDIKATOR	MATERI	KAITAN DENGAN LAGU
Peningkatan kosa kata (vocabulary) Bahasa Inggris	Introduction my self and my friend	Perkenalan guru
	My Family	Satu-satu
	Class and school environment	Lihat Kebunku
	Kind of clothen	Topi Saya Bundar
	Kind of transportation	Naik Delman Kring-kring ada Sepeda

Dalam hal ini diperlukan peran seorang guru/tentor untuk membantu siswa mengembangkan kosakata-kosakata Bahasa Inggris tersebut.

Berdasarkan hasil pengujian dan pengambilan data, maka dapat dianalisis unjuk kerja dan kualitas aplikasi. Pada tahap pengujian oleh ahli media, diketahui beberapa kekurangan pada desain dan *software* yang telah dibuat. Hal itu kemudian menjadi acuan revisi. Beberapa hal yang diperbaiki berdasarkan uji ahli media antara lain sebagai berikut.

1. Media dilengkapi dengan beberapa tombol tambahan agar memudahkan penggunaan oleh anak-anak.
2. Tampilan aplikasi dioptimalkan ukurannya, agar lebih menarik dan mempermudah anak-anak dalam membaca setiap liriknya.

Setelah aplikasi dinyatakan layak lalu diujikan di SD N Minggiran kota Yogyakarta, terlihat anak-anak antusias dalam mengikutinya. Salah satu hal yang menjadi daya tarik adalah karena pembelajaran ini menggunakan komputer yang jarang dilakukan di SD tersebut. Mereka bersemangat dan tampak ingin tahu untuk mengikuti pembelajaran.

Kosakata-kosata Indonesia yang kemudian diterjemahkan dalam bahasa Inggris mereka hafalkan. Karena dalam setiap lagu hanya ada beberapa kosakata, maka dengan pendampingan guru, kosakata-kosakata tersebut diperluas dengan kata-kata yang sejenis. Misalnya kata bangun tidur 'wake up' dalam lagu bangun tidur, dalam beberapa kata sumber yang terdapat dalam lagu, kemudian diperluas menjadi kata-kata dalam aktivitas sehari-hari yang sering anak-anak kerjakan, misalnya ruangan-ruangan dalam rumah (*bedroom, bathroom*), nama-nama anggota keluarga (*mother, father, sister, brother*), dan sebagainya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pembuatan aplikasi *Fun Lyrics* diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Aplikasi "*Fun Lyrics*" layak digunakan sebagai media belajar bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Pada tahap uji di lapangan yang dilakukan pada siswa SDN Minggiran dan beberapa siswa SD yang lain, siswa antusias dalam belajar bahasa Inggris dan mampu menghafalkan kata-kata bahasa Inggris sesuai dengan lirik lagu.
2. Pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media *Fun Lyrics* dapat menarik perhatian siswa untuk belajar bahasa Inggris dengan lebih menyenangkan sehingga dapat kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan lebih mudah.

Saran

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini antar lain sebagai berikut.

1. Aplikasi *Fun Lyrics* dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa Inggris lagi di Sekolah Dasar karena dapat memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa Inggris.
2. Perlu lebih banyak inovasi metode belajar Bahasa Inggris bagi siswa SD agar mereka bisa lebih tertarik dan mudah dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Implikasi

Dengan adanya media belajar bahasa Inggris yang mudah digunakan dan menarik perhatian siswa, akan membuat proses belajar bahasa dan penguasaan kata-kata Bahasa Inggris siswa SD semakin baik. Hal ini bisa membawa dampak perbaikan kualitas pendidikan Indonesia, khususnya pendidikan bahasa sebagai faktor utama pemerolehan informasi dan pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Borg W.R and Gall M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction, 4 th edition*. London: Longman Inc.

Semiawan, Coony. 1999. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Depdikbud