



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN REPLIKA *TV BOX* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS III SD

Deila Juniati¹, Puji Ayurachmawati², Etty Pratiwi³

Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

e-mail: deilajuniati12345@gmail.com, pujiar29@gmail.com,
ettypratiwi1998@gmail.com

Diterima: 20/7/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 8/9/2026

ABSTRAK

Penguasaan kosakata dasar Bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membangun keterampilan berkomunikasi peserta didik, namun proses pembelajaran sering kali terhambat oleh minimnya media konkret interaktif yang memicu kepasifan siswa di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Replika Tv Box* yang valid dan praktis pada materi *objects in the classroom* untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian melibatkan peserta didik kelas III B dan C SD Negeri 06 Palembang. Pada tahap *analysis*, diidentifikasi kebutuhan media berbasis analisis kurikulum dan kendala pembelajaran di kelas. Tahap *design* menghasilkan rancangan visual *Replika Tv Box*, *storyboard*, dan alur materi. Tahap *development* menghasilkan *prototype Replika Tv Box* yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba *one-to-one*, *small group*, dan kelompok besar untuk mengukur kepraktisan media. Tahap *evaluation* melakukan perbaikan akhir berdasarkan masukan validator dan respons peserta didik. Hasil analisis validasi ahli memperoleh rata-rata persentase sebesar 88% dengan kriteria "sangat valid". Hasil angket kepraktisan peserta didik memperoleh persentase sebesar 98% pada uji *one-to-one*, 97% pada *small group*, dan 97% pada kelompok besar dengan kriteria "sangat praktis". Dengan demikian, media *Replika Tv Box* dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Replika Tv Box, Media Pembelajaran, R&D, Bahasa Inggris*

ABSTRACT

Mastering basic English vocabulary in elementary school is a crucial foundation for building students' communication skills; however, the learning process is often hindered by the lack of interactive concrete media, leading to student passivity. The purpose of this study was to develop a valid and practical *Replika Tv Box* learning medium for objects-in-the-classroom material in Grade III elementary school. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of five stages: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. The subjects involved third-grade students at SD Negeri 06 Palembang. The analysis stage identified the need for a interactive learning tool based on observations and curriculum analysis. The design stage produced the visual layout, storyboard, and content structure of the *Replika Tv Box*. The development stage yielded a prototype validated by material, media, and language experts. The implementation stage involved one-to-one, small group, and large group trials to evaluate user practicality. The



evaluation stage produced final product revisions based on validation feedback. Validity analysis yielded an average expert score of 88% ("very valid"). Practicality questionnaires from students resulted in 98% in the one-to-one trial, 97% in the small group trial, and 97% in the large group trial ("very practical"). Thus, the Replika Tv Box media is proved to be highly valid and practical for elementary English instruction.

Keywords: *Replika Tv Box, Learning Media, R&D, English*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan dasar yang sangat penting bagi perkembangan individu dan masyarakat. Di Indonesia, tujuan pendidikan dasar tidak hanya untuk memberikan pengetahuan dasar tetapi juga untuk membangun karakter dan keterampilan sosial para peserta didik. Meskipun pendidikan dasar telah mendapatkan perhatian lebih dari pemerintah melalui berbagai kebijakan dan program, tantangan yang dihadapi masih cukup signifikan. Salah satu tantangan utama adalah adanya ketimpangan dalam akses menuju pendidikan berkualitas antara daerah perkotaan dan pedesaan (Oktavia et al., 2024).

Peserta didik dianggap sebagai pihak yang menerima pendidikan. Mereka adalah individu yang memiliki potensi baik secara fisik maupun psikologis, orang yang sedang berkembang serta memerlukan arahan dan perlakuan yang selayaknya (Maskur, 2023). Mereka juga memiliki kemampuan untuk berdiri sendiri. Peserta didik pun tidak terikat pada usia. Peserta didik adalah individu yang belum dewasa dan memiliki berbagai potensi dasar yang perlu dikembangkan. Peserta didik merupakan pribadi yang memiliki keunikan tersendiri sesuai dengan proses pertumbuhan dan perkembangannya.

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "*medium*", yang berarti "perantara atau pengantar" (Zega & Susanto, 2024). Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar menjadi lebih efisien dan optimal. Pada saat ini, proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada buku dan papan tulis saja, karena saat ini tersedia banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pendidik. Salah satu contoh media pembelajaran yang sering digunakan adalah media konkret, yaitu media yang berbentuk nyata dan dapat dilihat, disentuh, atau dialami secara langsung oleh peserta didik, seperti benda asli, model, atau alat peraga. Penggunaan media konkret ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep atau materi pelajaran dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami, terutama dalam pelajaran Bahasa Inggris karena mereka dapat melihat langsung objek yang sedang dipelajari (Fadilah et al., 2023).

Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia telah dimulai setelah Indonesia meraih kemerdekaan (Az Zahra & Sya, 2022). Bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, hingga Sekolah Menengah Atas. Seperti yang kita ketahui, masih ada banyak peserta didik di tingkat sekolah dasar yang belum mampu berbicara dalam Bahasa Inggris. Pengajaran Bahasa Inggris di SD bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa yang digunakan dalam tindakan atau bahasa yang menyertai aksi. Bahasa Inggris telah menjadi bahasa global, sehingga sangat penting bagi peserta didik untuk meningkatkan penguasaan mereka terhadapnya. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan menarik, yang mampu memfasilitasi pengalaman belajar peserta didik secara langsung (Putri & Sya, 2023). Bahasa Inggris yang digunakan sebagai bahasa utama dalam proses pendidikan dan belajar, serta meningkatnya jumlah kelas bahasa asing, khususnya



bahasa Inggris, jelas menunjukkan seberapa penting, praktis, dan mendesaknya penguasaan bahasa Inggris di Indonesia secara keseluruhan (Pratiwi et al., 2023).

Proses pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 06 Palembang yang berlangsung masih menghadapi beberapa kendala. Permasalahan yang ditemukan di kelas III antara lain masih adanya peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris. Sebagian peserta didik terlihat kurang antusias, pasif, dan belum terlibat secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Damara et al. (2021) berpendapat peserta didik sekolah dasar dari kelas rendah maupun kelas tinggi memiliki persamaan, yaitu pada tahap ini, umumnya peserta didik akan semakin antusias dalam belajar jika pendidik menggunakan metode dan alat pembelajaran yang menarik di dalam kelas. Oleh karena itu, peneliti memandang perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik guna mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas III. Salah satu alternatif media yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berupa *Replika Tv Box*, yang diharapkan mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif, meningkatkan minat belajar, serta mendorong keaktifan peserta didik sehingga pembelajaran Bahasa Inggris dapat berlangsung secara lebih optimal dan sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka.

Bersumber dari penelitian terdahulu yang dijadikan acuan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *Tv Box* pada mata pelajaran Bahasa Inggris, penelitian yang dilakukan oleh Sunarya et al. (2025) mengenai penggunaan model *Direct Instruction* berbantuan media *Tv Box* bergambar terbukti dapat membantu peningkatan kemampuan peserta didik sekolah dasar dalam mengenali konsep secara visual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menciptakan dan memvalidasi produk media pembelajaran (Sugiyono, 2025). Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) guna menghasilkan media pembelajaran *Replika Tv Box* yang valid dan praktis pada materi *objects in the classroom* bagi peserta didik kelas III SD. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan secara definitif pada bulan Februari hingga April 2026 (semester genap tahun ajaran 2025/2026) di SD Negeri 06 Palembang. Tahap *analyze* dilakukan melalui analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis media, dan analisis materi berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik di SD Negeri 06 Palembang.

Tahap *design* meliputi perancangan bentuk fisik *Replika Tv Box*, penyusunan *storyboard*, pemilihan materi *objects in the classroom*, dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan membuat *prototype Replika Tv Box* yang divalidasi oleh tiga ahli (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi) untuk menguji kevalidan produk. Tahap *implementation* dilakukan melalui tiga tingkatan uji coba lapangan: uji coba *one-to-one* terhadap 3 peserta didik, uji coba *small group* terhadap 18 peserta didik, dan uji coba kelompok besar (*large group*) terhadap 27 peserta didik kelas III B dan C SD Negeri 06 Palembang. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli dan angket respons peserta didik untuk mengukur kepraktisan media, serta studi dokumentasi. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap siklus guna merevisi produk hingga diperoleh produk akhir yang memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengembangan media pembelajaran replika *Tv Box* berdasarkan model ADDIE disajikan pada setiap tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Tahap Analyze (Analisis)

Tahap analisis dilakukan melalui analisis kebutuhan, kurikulum, media, dan materi.

a. Analisis Kebutuhan

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris masih menggunakan media yang terbatas, seperti proyektor dan media gambar, sehingga peserta didik kurang aktif dan mudah bosan. Oleh karena itu, dikembangkan media replika *Tv Box* sebagai media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah digunakan.

b. Analisis Kurikulum

Hasil analisis menunjukkan bahwa SD Negeri 06 Palembang menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, media replika *Tv Box* dinilai sesuai untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih interaktif dan menyenangkan.

c. Analisis Media

Berdasarkan hasil observasi, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada proyektor dan gambar. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan mengalami kesulitan memahami kosakata Bahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan media yang lebih inovatif, seperti replika *Tv Box*.

d. Analisis Materi

Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah *Objects in the Classroom* untuk kelas III SD. Materi tersebut dipilih karena peserta didik masih mengalami kesulitan memahami kosakata Bahasa Inggris. Melalui media replika *Tv Box*, materi disajikan secara lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik.

2. Tahap Design (Desain)

Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran replika *Tv Box* yang memuat materi *Objects in the Classroom*, gambar, teks, dan aktivitas pembelajaran yang menarik. Media dirancang dengan tampilan yang sederhana, berwarna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III SD agar dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

No	Desain awal	Deskripsi
1		Pada tahap awal pemasangan layar menggunakan kertas karton.
2		Pada tahap kedua menempel gambar, hiasan dan tulisan materi <i>objects in the classroom</i> .

3



Slide selanjutnya berisikan materi *objects in the classroom*.

Gambar 1. Prototipe Media Pembelajaran Replika Tv Box

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media replika Tv Box sesuai desain yang telah dirancang. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan persentase rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat valid, sehingga media layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

A. Validasi ahli

Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa kualitas produk berupa media pembelajaran replika *Tv Box* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris telah memenuhi standar yang baik, sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta layak untuk digunakan oleh peserta didik.

Adapun validator yang terdiri dari:

1. Bapak Aldora pratama, M. Pd. Dosen Universitas PGRI Palembang sebagai ahli media.
2. Bapak Ferri Hidayad , M. Pd. Dosen Universitas PGRI Palembang sebagai ahli bahasa.
3. Ibu Novianti, M.Pd. Dosen Universitas PGRI Palembang sebagai ahli materi.

Tabel berikut menunjukkan presentase keseluruhan validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Akhir Validasi

No	Nama	Rata-rata	Kategori
1	Aldora pratama, M. Pd.	90%	Sangat Valid
2	Ferri Hidayad , M. Pd.	90%	Sangat Valid
3	Noviati , M. Pd.	84%	Sangat Valid
Rata-rata		88%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1 hasil rekapitulasi validasi dari ketiga aspek, replika *Tv Box* memperoleh persentase sebesar 88%. Dengan demikian, produk replika *Tv Box* tersebut termasuk dalam kategori “sangat valid” karena berada pada rentang nilai 81%–100%.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

a. Uji Coba *One-to-one*

Tabel 2. Hasil Uji Coba *One-to-one*

No	Nama Peserta Didik	Skor Butir Pertanyaan										Rata-rata	Presentase %
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AAM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
2	DAM	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97%
3	MIA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97%

$$\text{Presentase Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$



$$= \frac{118}{120} \times 100\% = 98\%$$

Kategori = Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 2 hasil percobaan *one-to-one* yang melibatkan tiga peserta didik, diperoleh rata-rata total sebesar 98% dengan kategori “sangat praktis”. Dari angket yang disebarkan, peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap media yang diterapkan, sehingga percobaan dapat diteruskan ke tahap kelompok kecil.

b. Uji Coba *Small Group*

Berikut hasil presentase angket respon pserta didik pada uji coba dengan kelompok kecil (*Small Group*).

Tabel 3. Hasil Uji Coba *Small Group* Pesera Didik

No	Nama Peserta Didik	Skor Butir Pertanyaan										Rata-rata	Presentase %
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	AAGP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
2.	ANA	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	37	92%
3.	AA	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	97%
4.	AAZ	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	37	92%
5.	ASH	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	95%
6.	DA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	97%
7.	EVR	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	37	92%
8.	FZ	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	37	92%
9.	FT	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97%
10.	H	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	38	95%
11.	K	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
12.	MP	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	97%
13.	MPA	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	38	95%
14.	MS	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	97%
15.	NZ	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97%
16.	RSAA	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97%
17.	TN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
18.	YAA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	97%

$$\begin{aligned} \text{Presentase Kepraktisan} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{700}{720} \times 100\% = 97\% \end{aligned}$$

Kategori = Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 3 hasil percobaan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 18 peserta didik, diperoleh rata-rata total sebesar 97% dengan kategori “sangat praktis”. Dari angkat yang disebarkan, peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap media yang diterapkan, sehingga percobaan dapat diteruskan ke tahap kelompok besar.

c. Uji Coba Kelompok Besar

Berikut hasil presentase angket respon pserta didik pada uji coba dengan kelompok besar

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama Peserta Didik	Skor Butir Pertanyaan										Rata - rata	Presentase %
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	AVM	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97%
2.	A	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	95%
3.	AFA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
4.	AMG	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
5.	ANP	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97%
6.	AGP	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38	95%
7.	ASA	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	95%
8.	FR	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	95%
9.	HSPP	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	95%
10.	KZA	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38	95%
11.	KMB	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97%
12.	KMR	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	95%
13.	MRO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
14.	KSA	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	38	95%
15.	MAR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
16.	MA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97%
17.	MKP	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38	95%
18.	NA	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97%
19.	NS	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	37	92%
20.	QQ	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97%
21.	RMP	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97%
22.	RDP	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	38	95%
23.	RAG	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38	95%
24.	RIA	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97%
25.	SKJ	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	95%
26.	SAH	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	95%
27.	SAB	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%

$$\text{Presentase Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{1047}{1080} \times 100\% = 97\%$$

Kategori = Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4 hasil uji coba kelompok besar yang melibatkan 27 peserta didik, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 97% dengan kategori “sangat praktis”. Dari angket yang telah disebarkan, peserta didik memberikan respon positif terhadap media yang digunakan, sehingga media replika *Tv Box* dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5 Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba peserta didik. Masukan dari validator digunakan untuk menyempurnakan produk. Hasil evaluasi



menunjukkan bahwa media replika TV Box memperoleh kategori **sangat valid** dengan nilai validitas 88% dan kategori **sangat praktis** dengan hasil kepraktisan 97–98%. Dengan demikian, media replika TV Box layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *Objects in the Classroom* di kelas III SD.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran replika *TV Box* berbasis model ADDIE berhasil menjawab permasalahan rendahnya keterlibatan siswa kelas III SD Negeri 06 Palembang dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penggunaan media konkret tiga dimensi yang menyerupai layar televisi ini terbukti efektif menarik perhatian visual peserta didik serta mengonkretkan materi kosakata *objects in the classroom* yang abstrak. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran konkret berkedudukan strategis dalam merangsang keterlibatan kognitif dan afektif siswa (Nurrita, 2018). Pemilihan media yang inovatif mampu menciptakan proses konstruksi pengetahuan yang lebih bermakna, interaktif, dan kontekstual dalam aktivitas komunikasi harian anak (Efendi et al., 2026). Perubahan suasana kelas dari metode ceramah satu arah menjadi pembelajaran berbasis tampilan visual interaktif berhasil meminimalkan kejenuhan siswa di kelas.

Hasil evaluasi kevalidan produk dari uji ahli media, bahasa, dan materi menghasilkan persentase rata-rata sebesar 88 persen dengan kriteria sangat valid. Capaian ini mengindikasikan bahwa struktur fisik, aspek tata bahasa, serta kedalaman isi materi pada replika *TV Box* telah memenuhi standar kualitas media pendidikan yang baik (Banjarnahor & Nurmaulia, 2021). Desain visual yang menarik dan kaya warna terbukti mendongkrak minat belajar siswa di tingkat sekolah dasar (Tafonao, 2021). Selain itu, pemilihan kosakata yang dekat dengan lingkungan sekitar memudahkan anak dalam mengingat dan memahami kata-kata baru (Magdalena et al., 2021; Pribadi, 2017). Kepraktisan alat peraga ini juga membantu guru mengelola alur instruksional perkelas secara lebih efisien dan terstruktur (Nafi'ah & Latif, 2021; Ristiyo et al., 2023; Rokmanah et al., 2023; Saputri et al., 2026; Theo et al., 2025).

Tingginya kepraktisan produk dibuktikan secara konsisten melalui tiga tahapan uji coba kepraktisan lapangan. Pada uji coba perorangan (*one-to-one*) yang melibatkan tiga siswa, persentase kepraktisan mencapai 98 persen dengan kategori sangat praktis. Hasil positif ini berlanjut pada uji coba kelompok kecil (*small group*) dengan 18 siswa yang memperoleh persentase kepraktisan sebesar 97 persen, serta uji coba kelompok besar (*large group*) dengan 27 siswa yang tetap bertahan pada persentase kepraktisan sebesar 97 persen. Skor kepraktisan yang tinggi ini menegaskan bahwa alat peraga replika sangat mudah dioperasikan baik oleh guru maupun peserta didik secara mandiri (Hamzah, 2022; Wulandari & Agustika, 2022). Keterlibatan aktif siswa dalam memutar dan mengamati materi per slide juga berkontribusi langsung pada pencapaian target belajar kognitif secara optimal (Benardi & Zakiah, 2024; Lisningrum, 2021; Martanti et al., 2025; Mulya et al., 2026; Nurjanah et al., 2026).

Implikasi dari penelitian ini memberikan panduan praktis dan kontribusi akademis bagi pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Secara praktis, para guru disarankan untuk memanfaatkan bahan bekas atau material sederhana di sekitar sekolah untuk merancang media konkret seperti replika *TV Box* guna mengatasi keterbatasan fasilitas digital seperti proyektor. Pendidik dapat menggunakan kerangka alat peraga ini untuk menyampaikan topik kosakata lainnya secara interaktif. Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkaya literatur pengembangan bahan ajar dengan membuktikan bahwa penerapan model ADDIE yang sistematis sanggup menghasilkan media pembelajaran yang sangat valid dan praktis. Pihak pengelola sekolah diimbau untuk memfasilitasi workshop kreativitas pembuatan media



pembelajaran bagi para guru agar mutu proses belajar mengajar di kelas dapat meningkat secara berkelanjutan.

Meskipun menunjukkan tingkat kevalidan dan kepraktisan yang sangat tinggi, penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicermati. Penelitian ini baru berfokus pada pengujian kepraktisan dan kevalidan produk pada materi *objects in the classroom* untuk siswa kelas III SD Negeri 06 Palembang, sehingga efektivitas produk terhadap peningkatan hasil belajar kognitif belum diuji secara eksperimental menggunakan kelompok kontrol. Selain itu, daya tahan fisik media replika berbasis karton ini masih terbatas untuk penggunaan jangka panjang dalam frekuensi yang tinggi. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan desain kuasi eksperimen guna mengukur dampak penggunaan replika *TV Box* terhadap hasil belajar kognitif dan retensi memori siswa secara presisi. Peneliti berikutnya juga direkomendasikan untuk menguji penggunaan material alternatif yang lebih kokoh agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Replika Tv Box* pada materi pengenalan benda di kelas teruji sangat valid dan sangat praktis untuk peserta didik sekolah dasar. Inti temuan mengonfirmasi bahwa penggunaan alat peraga visual konkret ini efektif mengonkretkan kosakata asing yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh anak. Tampilan fisik tiga dimensi yang menyerupai televisi berhasil membangkitkan antusiasme, rasa ingin tahu, dan keaktifan belajar siswa selama proses instruksional berlangsung. Integrasi media inovatif ini terbukti andal mentransformasikan atmosfer kelas dari metode ceramah pasif menjadi kegiatan belajar yang interaktif, komunikatif, dan menyenangkan dalam memperkuat penguasaan kosakata dasar Bahasa Inggris.

Implikasi pedagogis riset ini menegaskan bahwa guru sekolah dasar dapat mengadopsi media konkret berbahan sederhana sebagai alternatif alat peraga inovatif di tengah keterbatasan fasilitas teknologi proyektor digital. Pemanfaatan media ini juga memperkaya variasi strategi pengajaran bahasa yang berpusat pada siswa sejalan dengan Kurikulum Merdeka. Untuk agenda penelitian di masa depan, para peneliti selanjutnya disarankan melakukan pengujian efektivitas secara kuantitatif melalui desain *quasi-experiment* dengan kelompok kontrol pembandingan. Penyelidikan lanjutan juga sebaiknya memperluas uji coba pada topik materi kebahasaan lainnya, serta mengeksplorasi penggunaan bahan baku alternatif yang lebih tahan lama guna mengukur dampak retensi memori jangka panjang siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Az Zahra, A. S., & Sya, M. F. (2022). Permasalahan dan solusi pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar (SD). *Jurnal Karimah Tauhid*, 1(4), 481–488. <https://doi.org/10.30997/karimah.v1i4.6124>
- Banjarnahor, M., & Nurmaulia, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis R&D dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 120–128. <https://doi.org/10.31004/jpp.v4i2.2154>
- Benardi, A. I., & Zakiyah, N. (2024). Implementasi buku panduan media replika gunung api sebagai sumber pembelajaran materi vulkanisme terhadap hasil belajar di MAN 1 Tegal. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 8(1), 93–106. <https://doi.org/10.21043/ji.v8i1.26323>



- Damara, A. D., Junaidi, I. A., & Rachmawati, P. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif Plant Flash pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 112–121. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i2.112451>
- Efendi, R. E., Suci, A. P., Anggriani, N., Komariah, H. N., Maulia, G. N., & Pulungan, S. (2026). Implementasi pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif di SD. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1017–1027. <https://doi.org/10.51878/teaching.v6i2.10097>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.982>
- Hamzah, N. (2022). Kepraktisan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 45–56. <https://doi.org/10.31004/jip.v4i1.892>
- Lisningrum, E. R. (2021). Replika benda kerja meningkatkan aktivitas pembelajaran pekerjaan dasar elektromekanik di SMKN 2 Yogyakarta. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 38–46. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i1.39194>
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Setyowati, R. (2021). Pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis kontekstual pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 561–570. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.754>
- Martanti, F., Baihaqi, B., & Farda, U. J. (2025). The effectiveness of the use of three-dimensional media in IPAS on student learning outcomes at Madrasah Ibtidaiyah. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 4(2), 209–218. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v4i2.110>
- Maskur. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 190–198. <https://doi.org/10.31004/jkip.v1i2.124>
- Mulya, A. K., Heldayani, E., & Ayurachmawati, P. (2026). Pengembangan media flashcard berbasis 3D augmented reality pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 78 OKU. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1863–1872. <https://doi.org/10.51878/teaching.v6i3.12420>
- Nafi'ah, K., & Latif, A. (2021). Methods innovation, media and evaluation on vocabularies learning in boarding classroom SMPIT LHI Yogyakarta. *International Journal of Arabic Language Teaching*, 2(2), 178–195. <https://doi.org/10.32332/ijalt.v2i02.2600>
- Nurjanah, R., Putri, A. M., Nurfauziah, D. F., Rajihah, M., Rahayu, W. S., & Nugraha, R. T. P. (2026). Penerapan model inquiry untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI SDN Cijeler II. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(3), 18212–18217. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4479>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-187>
- Oktavia, S., Kamila, N., & Annas, F. (2024). Perancangan media pembelajaran berbasis multimedia. *Journal of Educational Management and Strategy*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.55642/jems.v3i1.312>



- Pratiwi, E., Kartikasari, D., & Jaya, A. (2023). Using social media to improve the students' English ability. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 9(1), 36–42. <https://doi.org/10.32672/jeltal.v9i1.5412>
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Kencana.
- Putri, A., & Sya, M. F. (2023). Tantangan berbicara Bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Karimah Tauhid*, 2(2), 510–518. <https://doi.org/10.30997/karimah.v2i2.7812>
- Ristiyanto, G., Budiman, M. A., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan media Roda Literasi (ROSSI) kemampuan membaca Bahasa Inggris siswa kelas III. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 577–586. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i2.12234>
- Rokmanah, S., Rakhman, P. A., & Putri, A. O. (2023). Analisis faktor penyebab rendahnya penguasaan kosakata siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Rawu. *Educatio*, 18(2), 281–289. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24016>
- Saputri, K., Yuliani, S., Jaya, A., & Astuti, E. P. (2026). Pengajaran Bahasa Inggris anak sekolah dasar menggunakan benda nyata dalam pembelajaran di SD Negeri 221 Palembang. *Smart Dedication*, 3(1), 124–132. <https://doi.org/10.70427/smartdedication.v3i1.282>
- Sugiyono. (2025). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sunarya, A. E., Rizq, A. Y., & Mauliddiah, D. N. (2025). Pengaruh model Direct Instruction berbantuan media Tv Box bergambar terhadap kemampuan mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(2), 428–436. <https://doi.org/10.55642/jpn.v1i2.912>
- Tafonao, T. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 34–45. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1214>
- Theo, Y. A., Rokhmaniyah, R., & Ngatman, N. (2025). Peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris melalui penerapan media pembelajaran flashcard pada siswa kelas IV. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 1–9. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.90541>
- Wulandari, D. A., & Agustika, G. N. S. (2022). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 45–53. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.43212>
- Zega, J. N., & Susanto, Y. N. (2024). Media pembelajaran alam dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.55642/jpak.v6i1.412>