

**PENGEMBANGAN MEDIA *LEARN ANIME!* BERBASIS PENDEKATAN
SCAFFOLDING UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
UNIT *ANIMALS* DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Risma Amalina¹, Diah Gusrayani², Dadan Djuanda³

¹PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

²PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

³PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

¹rismaamalina@upi.edu, ²gusrayanidiah@upi.edu, ³dadandjuanda@upi.edu

ABSTRACT

This study developed a learning media called Learn AniMe! based on the Scaffolding approach for teaching English vocabulary on the Animals theme to third-grade elementary school students. The method used was Design and Development (D&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This web-based media integrates Google Sites and Scratch, aligned with students' concrete operational stage. Validation results from media and material experts indicated a "highly feasible" category with scores of 88.23% and 100%, respectively. Small-group and large-group trials yielded average scores of 98.57% and 88.10%, both falling into the "excellent" category. This media is considered feasible to be used as an innovative alternative for English language learning in elementary schools.

Keywords: learning media, scaffolding, English vocabulary, elementary school, media development

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Learn AniMe!* berbasis pendekatan *Scaffolding* untuk kosakata Bahasa Inggris tema *Animals* pada siswa kelas III sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Design and Development* (D&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Media berbasis web ini mengintegrasikan Google Sites dan Scratch sesuai tahap operasional konkret siswa. Hasil validasi ahli media dan materi menunjukkan kategori "sangat layak" dengan skor 88,23% dan 100%. Uji coba kelompok kecil dan besar menghasilkan rata-rata 98,57% dan 88,10% dengan kategori "sangat baik". Media ini layak digunakan sebagai alternatif inovatif pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, *scaffolding*, kosakata Bahasa Inggris, sekolah dasar, pengembangan media

A. Pendahuluan

Perkembangan globalisasi menuntut peningkatan kemampuan

komunikasi lintas negara dan budaya, sehingga penguasaan bahasa internasional menjadi kebutuhan

strategis. Bahasa Inggris, sebagai *lingua franca* dunia, memiliki peran krusial dalam memfasilitasi interaksi antarbangsa di berbagai bidang. Namun demikian, capaian kompetensi bahasa Inggris masyarakat Indonesia masih relatif rendah. Laporan *EF English Proficiency* (2024) memperlihatkan bahwa peringkat Indonesia tergolong dalam kategori rendah, yakni memperoleh peringkat ke-80 dari 116 negara. Kondisi ini mengindikasikan urgensi penguatan pembelajaran bahasa Inggris sejak jenjang pendidikan dasar.

Sekolah dasar merupakan periode krusial dalam pemerolehan bahasa asing karena perkembangan kognitif anak sedang berada pada fase optimal. Surya (dalam Yusuf dkk., 2023) menyebutkan bahwa sekitar 80% kapasitas kecerdasan manusia terbentuk sebelum usia delapan tahun, menjadikan masa ini sebagai waktu emas untuk memulai pembelajaran bahasa asing. Dey dkk. (2024) menambahkan bahwa anak usia dini lebih cepat menguasai bahasa kedua karena otak mereka masih sangat efektif dalam menyerap informasi baru. Senada dengan hal tersebut, Wallin & Cheevakumjorn (2020) menegaskan bahwa masa

awal kehidupan adalah periode paling reseptif terhadap kompetensi linguistik. Oleh karena itu, intervensi pembelajaran bahasa Inggris sejak usia dini memiliki nilai strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul di era global.

Kosakata sendiri merupakan elemen fundamental dalam penguasaan empat keterampilan berbahasa Inggris, yaitu *listening, speaking, reading, dan writing skills*. Rashid dkk. (2022) menegaskan bahwa kosakata merupakan sarana utama bagi peserta didik untuk menggunakan bahasa Inggris secara efektif. Cameron (2001) juga menekankan bahwa pembelajaran kosakata di tingkat sekolah dasar idealnya dimulai dari kosakata dasar yang terkait langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selaras dengan hal tersebut, Muslich (dalam Zahro dkk., 2020) mengungkapkan bahwa anak cenderung mempelajari dan menguasai kata benda terlebih dahulu dibandingkan jenis kata lainnya. Hal ini disebabkan kata benda lebih sering ditemui dalam lingkungan sekitar anak sehingga lebih mudah dipahami, diingat, dan dimengerti. Dengan demikian, penguasaan kosakata dasar yang kontekstual

sejak jenjang awal merupakan landasan penting untuk membangun keterampilan bahasa Inggris yang lebih kompleks pada tahap pembelajaran berikutnya.

Temuan hasil wawancara dengan guru kelas III serta observasi selama Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di salah satu sekolah dasar negeri di Kecamatan Ganeas, Kabupaten Sumedang, menunjukkan bahwa peserta didik kelas III masih mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata Bahasa Inggris. Hal ini dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran interaktif dan metode pengajaran yang cenderung bersifat satu arah. Kondisi ini memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran dengan pendekatan yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan bantuan bertahap guna membangun pemahaman siswa secara mandiri.

Media pembelajaran berbasis web menjadi salah satu inovasi potensial yang dapat diimplementasikan. Keunggulan media ini terletak pada fleksibilitasnya, karena memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja melalui akses

yang tidak dibatasi ruang maupun waktu (Maryani dkk., 2022). Dalam pembelajaran kosakata bahasa asing, pengulangan (iterasi) menjadi komponen penting karena membantu memperkuat retensi kosakata sekaligus mengurangi pengaruh dominan bahasa ibu (Meylina & Jufri, 2023). Integrasi fitur interaktif dan pengulangan dalam media berbasis web berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata pada siswa sekolah dasar.

Pendekatan *scaffolding* sebagaimana dikemukakan oleh Bruner (dalam Gusrayani, 2014), merupakan pendekatan yang memberikan bantuan sementara (*temporary support*) yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, kemudian secara perlahan dikurangi hingga peserta didik mampu belajar secara mandiri. Swastika & Utami (2025) menambahkan bahwa *scaffolding* dapat berupa petunjuk, pertanyaan, atau dorongan yang membantu siswa membangun hubungan antara pengetahuan awal dengan konsep baru. Dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Inggris, pendekatan ini relevan karena memungkinkan anak mengaitkan kata-kata baru dengan pengalaman

yang telah mereka miliki, sehingga retensi kosakata lebih kuat.

Sejumlah penelitian terbaru menyoroti pentingnya inovasi media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hafidz dkk. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi *Simple Past Tense* dan *Simple Future Tense*. Salsabila & Aslam (2022) juga membuktikan efektivitas Google Sites sebagai platform penyajian konten pembelajaran yang responsif dan mudah diakses. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum mengintegrasikan media berbasis web dengan pendekatan *scaffolding* secara eksplisit untuk mendukung penguasaan kosakata bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar.

Kesenjangan tersebut menunjukkan urgensi pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang tidak hanya memanfaatkan *platform* berbasis web, tetapi juga mengintegrasikan pendekatan *scaffolding* untuk mendukung kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Untuk mendukung pengembangan media yang interaktif dan mudah diakses, penelitian ini

menggunakan platform berbasis web Google Sites dan Scratch. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Learn AniMe!* Berbasis Pendekatan *Scaffolding* untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Unit Animals di Kelas III Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode *Design and Development* (D&D). Richey & Klein (2007) mendeskripsikan D&D sebagai kajian sistematis terhadap proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi dalam menghasilkan suatu produk, perangkat, atau model. Pemilihan metode ini didasarkan pada kemampuannya dalam memfasilitasi pengembangan media *Learn AniMe!* secara terstruktur guna mendukung pembelajaran kosakata bahasa Inggris secara kontekstual dan efektif di tingkat sekolah dasar.

Desain penelitian yang diterapkan merujuk pada model ADDIE. Setiap fase memiliki peranan strategis untuk menjamin media pembelajaran yang dikembangkan selaras dengan kebutuhan belajar serta menghasilkan capaian yang optimal (Branch, dalam Nuraini dkk.,

2024). Prosedur akuisisi data dilakukan melalui tahap uji coba terbatas terhadap media yang dirancang. Uji coba ini diselenggarakan dalam dua skala, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan kriteria Arikunto (dalam Annisa dkk., 2023), uji coba kelompok kecil melibatkan antara 4–14 responden, sedangkan uji kelompok besar mencakup 15–50 responden. Dengan acuan tersebut, penelitian ini melibatkan 10 peserta didik sekolah dasar pada uji coba kelompok kecil dan 24 peserta didik pada uji kelompok besar di salah satu sekolah dasar negeri di Kecamatan Ganeas, Kabupaten Sumedang.

Sumber data untuk menelaah kelayakan produk diperoleh melalui perangkat validasi ahli materi, ahli media, serta angket tanggapan peserta didik. Analisis data memanfaatkan pendekatan deskriptif baik kualitatif maupun kuantitatif. Data kualitatif bersumber dari wawancara, komentar, serta rekomendasi validator, sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan perhitungan rerata skor. Penilaian pada lembar validasi menggunakan skala Likert dengan interval 1–4 yang terdiri dari kategori sangat tidak baik, tidak baik, baik,

hingga sangat baik (Sugiyono, 2020), sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pemberian Skor Skala Likert	
Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Selain itu, angket respons peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman dengan rentang skor 0–1 yang merepresentasikan pilihan jawaban ya dan tidak (Sugiyono, 2020), sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Pemberian Skor Skala Guttman	
Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Berdasarkan data yang tersaji pada Tabel 1 dan Tabel 2, hasil perolehan selanjutnya dihitung menggunakan rumus yang telah ditetapkan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Total skor yang dicapai

$\sum xi$ = Total skor maksimal

Hasil perhitungan tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan pada kriteria penilaian yang disampaikan oleh Riduwan (dalam Febriani dkk., 2022), sebagaimana tercantum pada Tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Penilaian Validasi Ahli

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Penilaian Respon Pengguna

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media *Learn AniMe!* berbasis pendekatan *Scaffolding* dilakukan untuk menjawab masalah yang ditemukan di lapangan, yakni pembelajaran masih bersifat *teacher centered* dan siswa kurang terlibat secara aktif. Proses diawali dengan analisis kebutuhan meliputi karakteristik siswa, materi, dan perangkat yang diperlukan. Hasil analisis menunjukkan siswa membutuhkan media interaktif yang selaras dengan karakteristik anak sekolah dasar, mampu meningkatkan daya ingat kosakata, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Materi disusun mengacu pada capaian pembelajaran Bahasa Inggris Fase B pada elemen Membaca dan Memirsa dengan fokus pada kosakata hewan. Pada fase ini, peserta didik

diharapkan mampu memahami kata-kata sehari-hari dengan bantuan gambar atau ilustrasi serta memberikan respons sederhana terhadap informasi yang disampaikan secara lisan atau visual (Kemendikbudristek, 2022). Pemilihan ini didasarkan pada relevansinya dengan kehidupan sehari-hari, kemudahan divisualisasikan, serta kesesuaiannya dengan tahap operasional konkret sebagaimana dijelaskan Piaget (dalam Wardani, 2022). Selain itu, analisis perangkat yang dibutuhkan terdiri dari laptop Lenovo IdeaPad 1-11IGL05 dan gawai Vivo Y21s sebagai perangkat keras, serta Google Sites, Scratch, Canva Pro, *Sound Maker AI*, Pixabay *Sound Effect*, YouTube, Google Drive, dan *Audio Converter* sebagai perangkat lunak pendukung pengembangan.

Setelah dilakukan tahap analisis, proses perancangan difokuskan pada penyusunan konten, perancangan alur kerja media, serta pembuatan rancangan tampilan awal (*wireframe*). Konten utama *Learn AniMe!* terdiri atas pengenalan sepuluh kosakata hewan yang dipilih secara bertahap. Pemilihan kosakata dasar ini berdasarkan pendapat

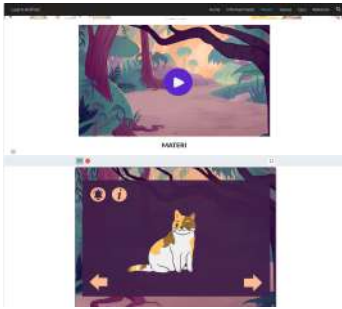
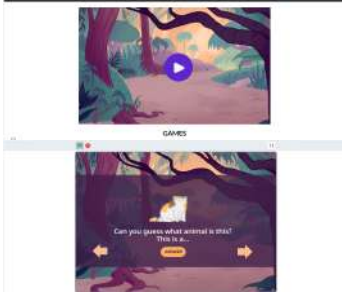
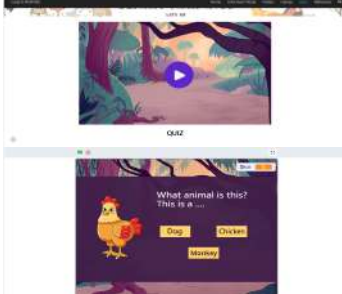
Rikmasari dkk. (2025) yang menekankan bahwa kosakata bahasa Inggris yang dipelajari dan dikuasai oleh siswa sekolah dasar umumnya berkisar sekitar 500 kata. Oleh karena itu, pengenalan 10 kosakata dasar pada tahap awal dipandang sebagai langkah yang realistis sesuai dengan target perkembangan kosakata tahunan siswa. Untuk memastikan keterhubungan materi dengan pengalaman siswa, konten hewan dirancang menggunakan pendekatan *language accompanying action* (Rosada & Hayudinna, 2021) sehingga kosakata dapat dikaitkan langsung dengan tindakan nyata dan konteks kehidupan sehari-hari.

Agar materi lebih mudah dipahami, setiap kosakata dilengkapi dengan kalimat pengenalan, suara hewan, dan informasi makanan hewan. Penambahan suara dan informasi makanan berfungsi sebagai bentuk *scaffolding* yang memberikan bantuan awal dalam memahami kosakata secara kontekstual. Bantuan ini dihadirkan melalui kombinasi audio dan visual yang disajikan pada bagian materi serta permainan (*games*) sehingga siswa dapat belajar dengan dukungan bertahap. Pada tahap kuis, bantuan tersebut secara perlahan

dikurangi untuk melatih kemandirian siswa dalam mengingat dan menggunakan kosakata. Pola pemberian bantuan bertahap ini sejalan dengan prinsip *Zone of Proximal Development* yang dikemukakan Vygotsky (dalam Swastika & Utami, 2025) mengenai pentingnya dukungan sementara dalam proses belajar. Selain itu, penyusunan konten juga mengacu pada teori *Dual Coding* dari Paivio (dalam Dafqa & Widiarti, 2024) yang menegaskan bahwa penggunaan elemen visual dan verbal secara simultan dapat memperkuat pemahaman siswa.

Setelah tahap perancangan selesai, dilakukan pengembangan media untuk merealisasikan rancangan desain menjadi produk yang siap digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, seluruh konten, alur kerja, serta rancangan visual yang telah disusun diimplementasikan ke dalam platform berbasis web. Google Sites digunakan untuk membangun halaman utama dan navigasi, sedangkan Scratch dimanfaatkan untuk menghadirkan animasi interaktif, permainan, dan kuis yang mendukung penerapan *Scaffolding*. Proses pengembangan

juga mencakup pengaturan antarmuka agar ramah anak, responsif pada berbagai perangkat, dan mendorong interaksi belajar yang menyenangkan. Tampilan *Learn AniMe!* versi *desktop* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Hasil Desain Media	
Keterangan	Hasil Desain
Beranda dan Informasi Media	
Materi	
Games	
Quiz	

Referensi



Setelah selesai dikembangkan, media *Learn AniMe!* berbasis pendekatan *Scaffolding* kemudian dilakukan uji kelayakan melalui validasi ahli media dan materi. Tahap ini bertujuan memastikan kualitas, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta efektivitas media dalam mendukung pemahaman kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Validator media dalam penelitian ini adalah dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) UPI Kampus Sumedang yang memiliki kompetensi di bidang pengembangan media pembelajaran. Proses penilaian difokuskan pada komponen tampilan visual, kualitas audio, serta tingkat kemudahan penggunaan. Rekapitulasi hasil validasi ahli media ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Validasi Media		
No.	Aspek	Perolehan Skor
1.	Tampilan visual	38
2.	Suara	15
3.	Kemudahan penggunaan	7
Jumlah Skor Perolehan		60
Persentase (%)		88,23

Kriteria Sangat Layak

Hasil validasi oleh ahli media pada Tabel 6 menunjukkan persentase 88,23% dengan kategori sangat layak, sehingga media *Learn AniMe!* berbasis pendekatan *Scaffolding* dinyatakan dapat digunakan tanpa revisi. Penilaian berikutnya dilakukan oleh ahli materi, yaitu dosen PGSD UPI Kampus Sumedang dengan kompetensi di bidang pendidikan Bahasa Inggris. Proses validasi ini mengevaluasi kelayakan konten serta kesesuaian materi pembelajaran mencakup aspek penyajian, substansi isi, dan penggunaan bahasa. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi ditampilkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Validasi Materi		
No.	Aspek	Perolehan Skor
1.	Aspek penyajian	8
2.	Aspek isi	28
3.	Aspek bahasa	12
Jumlah Skor Perolehan		48
Persentase (%)		100

Kriteria Sangat Layak

Mengacu pada hasil validasi ahli materi di Tabel 7, diketahui bahwa persentase skornya sebesar 100% yang termasuk pada kategori sangat layak. Media *Learn AniMe!* berbasis pendekatan *Scaffolding* dinyatakan layak digunakan dengan revisi pada aspek visual, khususnya perbaikan

gambar agar lebih menarik dan berwarna untuk meningkatkan daya tarik materi.

Penilaian kelayakan ini konsisten dengan kriteria media pembelajaran yang dikemukakan Sudjana (dalam Warinta dkk., 2024), yang menekankan pentingnya relevansi media dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan alokasi waktu yang tersedia. Hasil validasi juga memperkuat pandangan Richey dkk. (dalam Miftah & Rokhman, 2022) bahwa media yang baik harus mampu mendukung perkembangan berpikir peserta didik. Berdasarkan masukan ahli materi, dilakukan penyempurnaan desain visual melalui penguatan warna, penambahan ilustrasi hewan yang lebih ekspresif, serta penataan ulang elemen grafis untuk meningkatkan daya tarik. Upaya ini sejalan dengan pendapat Wahid (dalam Exposto, 2022) bahwa media pembelajaran harus mampu menarik perhatian dan merangsang kemampuan belajar siswa. Teori yang dikemukakan oleh Levie dan Lentz (dalam Wulandari dkk., 2023) juga menegaskan bahwa visual yang menarik berperan penting

dalam meningkatkan fokus dan pemahaman kognitif peserta didik.

Dari sisi teknis, pengembangan media memanfaatkan Google Sites untuk menghasilkan tampilan antarmuka yang responsif pada berbagai perangkat serta Scratch untuk menghadirkan animasi interaktif, permainan, dan kuis. Integrasi kedua platform ini memungkinkan penyajian materi yang mendukung berbagai variasi gaya belajar siswa. Setianingsih dkk. (2024) pun menegaskan bahwa media berbasis web efektif dalam mengakomodasi karakteristik dan kebutuhan belajar yang berbeda.

Berdasarkan hasil validasi, tindak lanjut perbaikan, dan kesesuaian dengan teori, *Learn AniMe!* berbasis pendekatan *scaffolding* dinyatakan memenuhi standar kualitas media pembelajaran dan layak digunakan sebagai alternatif inovatif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris tema *Animals* melalui pendekatan kontekstual, interaktif, dan menyenangkan.

Setelah dinyatakan layak oleh ahli, media *Learn AniMe!* berbasis pendekatan *Scaffolding* diuji melalui uji coba terbatas untuk mengetahui respon pengguna, yakni uji coba

kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil mengikutsertakan 10 siswa sekolah dasar di Rancamukti, Desa Jatimulya, Kecamatan Sumedang Utara. Rekapitulasi tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 8. Rekapitulasi Respon Uji Kelompok Kecil Setiap Aspek

Aspek	Persentase (%)	Interpretasi
Respon Siswa	100,00	Sangat Baik
Minat Belajar	100,00	Sangat Baik
Keterbantuan	80,00	Baik

Berdasarkan Tabel 8, sepuluh peserta didik memberikan respons 100% yang berarti “sangat baik” pada aspek respon siswa dan minat belajar, serta 80% dengan kategori “baik” pada aspek keterbantuan media. Selanjutnya, uji coba dilaksanakan pada kelompok besar yang terdiri dari 24 orang siswa kelas III di salah satu SD di Kecamatan Ganeas, Kabupaten Sumedang. Rekapitulasi tanggapan peserta didik pada tahap ini disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Rekapitulasi Respon Uji Kelompok Besar Setiap Aspek

Aspek	Persentase (%)	Interpretasi
Respon Siswa	89,58	Sangat Baik
Minat Belajar	95,83	Sangat Baik
Keterbantuan	91,67	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 9, sebanyak 24 peserta didik memberikan respons dengan persentase 89,58% pada aspek respons siswa, 95,83% pada aspek minat belajar, dan 91,67% pada aspek keterbantuan. Seluruh hasil tersebut termasuk kategori “sangat baik” terhadap penggunaan media *Learn AniMe!* berbasis pendekatan *Scaffolding*.

Rata-rata skor dari kedua tahap uji coba mencapai 98,57% pada kelompok kecil dan 88,10% pada kelompok besar. Persentase tinggi ini menjadi indikasi awal bahwa *Learn AniMe!* berbasis pendekatan *scaffolding* layak digunakan dan juga efektif dalam membuat pengalaman belajar menjadi interaktif dan menyenangkan. Elemen seperti suara hewan dan narasi visual berfungsi sebagai stimulus konkret yang membantu siswa membentuk asosiasi kosakata dalam memori, sejalan dengan pendapat Ranuntu & Tulung (dalam Badu dkk., 2023) mengenai pentingnya suasana belajar menyenangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penerapan *Scaffolding* dalam media juga berjalan efektif melalui bantuan visual dan audio yang

diberikan sesuai kebutuhan peserta didik. Sebagaimana pendapat Bekker (dalam Kusmaryono, 2021) yang menyebutkan bahwa dalam konteks pendidikan, *scaffolding* merujuk pada pemberian bantuan yang disesuaikan dengan tingkat kebutuhan belajar peserta didik. Dari sisi teknis, media berbasis web dapat diakses melalui ponsel maupun laptop tanpa instalasi tambahan, sehingga mendukung fleksibilitas pembelajaran dan memungkinkan pengulangan materi. Fleksibilitas ini selaras dengan temuan Meylina & Jufri (2023) yang menekankan penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa asing memerlukan proses pengulangan secara konsisten agar dapat terekam dalam memori jangka panjang. Selain itu, Azmi dkk. (2020) juga berpendapat bahwa media digital berbasis web dapat menjembatani kebutuhan belajar lintas waktu dan tempat serta meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Secara keseluruhan, respon positif siswa menunjukkan bahwa *Learn AniMe!* mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan pendekatan yang terstruktur, kontekstual, serta adaptif terhadap karakteristik siswa

sekolah dasar. Media *Learn AniMe!* dinyatakan layak digunakan dan juga efektif dalam membantu siswa memahami *English vocabulary* tema *Animals* untuk siswa kelas III sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media *Learn AniMe!* berbasis pendekatan *scaffolding*, diperoleh simpulan berikut:

1. Media pembelajaran *Learn AniMe!* berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE dan diimplementasikan dalam bentuk web melalui integrasi Google Sites dan Scratch. Pendekatan *Scaffolding* diterapkan melalui bantuan audio-visual yang disesuaikan dengan tahap operasional konkret siswa, sehingga menciptakan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan. Tema *Animals* dipilih karena dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa.
2. Hasil uji kelayakan dari ahli media dan materi menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori “sangat layak”, dengan skor tinggi pada aspek visual, audio,

kemudahan penggunaan, penyajian materi, dan bahasa. Masukan yang diberikan, khususnya pada aspek visual, telah ditindaklanjuti melalui perbaikan desain untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas media.

3. Uji coba terbatas pada kelompok kecil dan besar menunjukkan respons yang sangat positif dari siswa. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar, membantu pemahaman kosakata Bahasa Inggris, serta mendorong kemandirian dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui dukungan adaptif dari pendekatan *Scaffolding*.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, H. S., Istiningsih, S., Hidayati, V. R., & Rahmatih, A. N. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3768–3780.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8667>
- Azmi, R. A., Rukun, K., & Maksum, H. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jipp*, 4(2), 303–314.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/25840>
- Badu, H., Kau, M. E. W., Umar, I., Husain, N., Bay, I. W., Ali, S. W., Malabar, F., & Uloli, H. (2023). Pembelajaran Menyenangkan sebagai Upaya Memberdayakan Potensi dan Menumbuhkan Minat Belajar Siswa SDIT Quratu A'yun Kota Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Teknik Industri*, 2(1), 7–11.
<https://doi.org/10.37905/jpti.v2i1.20357>
- Cameron, L. (2001). *Teaching English to Young Learners*. Cambridge University Press.
- Dafqa, N., & Widiarti, A. (2024). Analisis Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Insya'. *Kalimātunā: Journal of Arabic Research*, 3(1), 39–50.
<https://doi.org/10.15408/kjar.v3i1.39006>
- Dey, M., Amelia, R., & Setiawan, A. (2024). The impact of age on second language acquisition: a critical review. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(5), 3560–3570.
<https://doi.org/10.11591/ijere.v13i5.27958>
- Education First. (2024). *EF English Proficiency Index (A Ranking of 116 Countries and Regions by English Skills)*.
- Exposto, A. P. P. (2022). Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 510–517.
<https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65781>
- Febriani, Andriana, E., & Yuliana, R. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Permainan Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 57–66.
<https://doi.org/10.33369/pgsd.15.1.57-66>
- Gusrayani, D. (2014). *Teaching English to Young Learners*. UPI Press.
- Hafidz, M., Rasyid, R., & Saputra, I. G. P. E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Global Journal of Educational Technology (GJET)*, 1(1), 42–50.
<https://journal.patin.or.id/index.php/gjet/article/view/38>
- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan teknologi Nomor 008/ H/ KR/ 2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan*. Kemendikbudristek.
https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduhan/CP_2022.pdf

- Kusmaryono, I. (2021). STRATEGI SCAFFOLDING PADA PEMBELAJARAN Learning / Development. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung 2 (Sendiksa 2)*, 2(2), 26–37.
- Maryani, Nisak, M. S., & Supriadi, B. (2022). Implementation of Google Sites Web-Based Learning Media to Improve Problem Solving Skills for High School Students the Subject of Sound Waves. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(4), 2430–2438.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i4.2037>
- Meylina, & Jufri, A. C. (2023). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar melalui Audio- Lingual Method. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 3(1), 1–7.
<https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v3i1.366>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Nuraini, A., Kinanti, I. A., Kahirunniswara, P., & Audina, F. (2024). Prosedur Analisis Fonem Bahasa Indonesia. *Journal of Global and Multidisciplinary*, 2(6), 1899–1909.
<https://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple/article/view/429>
- Rashid, M. H., Lan, Y., & Hui, W. (2022). The importance of vocabulary in teaching and learning in applied linguistics. *Linguistics and Culture Review*, 6(March), 1548–1557.
<https://doi.org/10.21744/lingcure.v6ns2.2177>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research*. Routledge Taylor & Francis Group.
- Rikmasari, R., Aningsih, & Nadhilah, F. I. (2025). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Model Scramble Pada Siswa Kelas IV SDIT Mutiara Hati Bekasi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 2025.
<https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/ADJPP/article/view/3373>
- Rosada, R., & Hayudinna, H. G. (2021). Integrasi Nilai Karakter pada Pembelajaran Bahasa Inggris di MSI 02 Keputran Kota Pekalongan. *Prosiding SEMAI*, 360–381.
<http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semai%0AIntegrasi>
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Setianingsih, D., Siswono, T. Y., & Yumiati. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

- Web (Google Sites) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(2), 440–450.
<https://doi.org/10.30651/else.v8i2.23179>
- Sugiyono, D. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Swastika, A. I., & Utami, I. W. P. (2025). PENERAPAN SCAFFOLDING PADA ZONE OF PROXIMAL DEVELOPMENT (ZPD) KELAS X DKV-2 DI SMK TERHADAP Aprilia Iva Swastika *, Indah Wahyu Puji Utami. *The Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 68–76.
<https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p68-76>
- Wallin, J., & Cheevakumjorn, B. (2020). Learning English as a Second Language: Earlier is Better. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 5(1), 1–8.
<https://doi.org/10.21070/jees.v5i1.349>
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7–19.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Warinta, Y., Oktria, K., Zarah, J. A., Ariyanto. R, Rahmayuni, & Wismanto. (2024). Analisis Pengembangan Pemilihan Media Bahan Ajar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 32–40.
<https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2064>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(1), 37–44.
<https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>
- Zahro, U. A., Noermanzah, N., & Syafryadin, S. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 187–198.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/13675>