

**PENGEMBANGAN METODE *DRILL* DENGAN *GAME GOTRI*
ALA GOTRI UNTUK MENINGKATKAN *VOCABULARY*
PESERTA DIDIK KELAS IV MI WALISONGO
KEBONROWOPUCANG KECAMATAN KARANGDADAP
KABUPATEN PEKALONGAN**



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.)**

Oleh

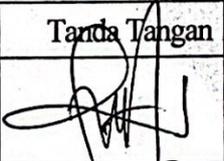
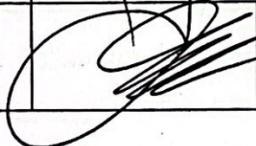
**NAILI WIRDATUL MUNA
NIM. 5321012**

**PASCASARJANA PROGRAM STUDI MAGISTER
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Naili Wirdatul Muna
NIM : 5321012
Program Studi : Magister PGMI
Judul Tesis : PENGEMBANGAN METODE DRILL DENGAN *GAME GOTRI ALA GOTRI* UNTUK MENINGKATKAN *VOCABULARY* PESERTA DIDIK KELAS IV MI WALISONGO KEBONROWOPUCANG

Tesis ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia, ujian Tesis program Magister

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Umi Mahmudah, M. Sc., Ph.D. NIP. 19840710202001D2023		2 / 11 / 2023
Pembimbing II	Dr. Taufiqur Rohman, M.Sy. NIP. 19820110202001D1030		1 / 11 / 2023

Mengetahui:
Ketua Program Studi Magister PGMI



Umi Mahmudah, M. Sc., Ph.D.
NIP. 19840710202001D2023



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
PASCASARJANA**

Jalan Kusuma Bangsa Nomor 9 Pekalongan Kode Pos 51141 Telp. (0285) 412575
www.pps.uingusdur.ac.id email: pps@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Tesis dengan Judul “PENGEMBANGAN METODE *DRILL* DENGAN *GAME GOTRI ALA GOTRI* UNTUK MENINGKATKAN *VOCABULARY* PESERTA DIDIK KELAS IV MI WALISONGO KEBONROWOPUCANG KECAMATAN KARANGDADAP KABUPATEN PEKALONGAN” yang disusun oleh:

Nama : Naili Wirdatul Muna

NIM : 5321012

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dipertahankan dalam Sidang Ujian Tesis Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada tanggal 21 November 2023.

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Ketua Sidang	Prof. Dr. Hj. Susminingsih, M.Ag. 19750211 199803 2 001		29-11-2023
Sekretaris Sidang	Umi Mahmudah, M.Sc. Ph.D, 19840710 202001 D 2023		29-11-2023
Penguji Utama	Dr. Hj. Siti Mumun Muniroh, M.A. 19820701 200501 2 003		30-11-2023
Penguji Anggota	Dr. Mochammad Achwan Baharuddin, M.Hum. 19870101 201903 1 011		30-11-2023



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister), baik di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekalongan, 20 November 2023

Yang membuat pernyataan,



NAILI WIRDATUL MUNA
NIM. 5321012

PEDOMAN TRANSLITERASI

Berdasarkan keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158/1987 dan 0543.b/U/1987, tanggal 22 Januari 1998.

I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif		
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	ś	s (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	ż	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Z	Z	Zet
س	S	S	Es
ش	Sy	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	s (dengan titik bawah)
ض	Dad	ḍ	d (dengan titik bawah)
ط	T	ṭ	t (dengan titik bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik (diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ل	Lam	L	El
م	M	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	ha'	Ha	Ha
ء	Hamzah	~	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

II. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap yang disebabkan oleh *syaddah* ditulis rangkap.

Contoh: نَزَّلَ = *nazzala*

بِهِنَّ = *bihinna*

III. Vokal Pendek

Fathah (◌َ) ditulis a, *kasrah* (◌ِ) ditulis i, dan *dammah* (◌ُ) ditulis u.

IV. Vokal Panjang

Bunyi a Panjang ditulis a, bunyi i panjang ditulis i, dan bunyi u panjang ditulis u, masing-masing dengan tanda penghubung (~) di atasnya.

Contoh:

1. Fathah + alif ditulis a, seperti فلا ditulis *fala*.
2. Kasrah + ya' mati ditulis i, seperti تفصيل ditulis *tafsil*.
3. Dammah + wawu mati ditulis u, seperti أصول ditulis *usul*.

V. Vokal Rangkap

1. Fathah + ya' mati ditulis ai, seperti الزَّهَيْلِيّ ditulis *az-Zuhaili*.
2. Fathah + wawu mati ditulis au, seperti الدَّوْلَةُ ditulis *ad-Daulah*.

VI. Ta' Marbutah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis ha. Kata ini tidak diperlakukan terhadap arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti: shalat, zakat, dan sebagainya kecuali bila dikehendaki kata aslinya.
2. Bila disambung dengan kata lain (frase) ditulis h, contoh: بداية الهداية ditulis *bidayah al-hidayah*.

VII. Hamzah

1. Bila terletak di awal kata, maka ditulis berdasarkan bunyi vokal yang mengiringinya, seperti أن ditulis *anna*.
2. Bila terletak di akhir kata, maka ditulis dengan lambang apostrof (,) seperti شئى ditulis *syai,un*.
3. Bila terletak di tengah kata setelah vokal hidup, maka ditulis sesuai dengan bunyi vokalnya, seperti ربائب ditulis *raba'ib*.
4. Bila terletak di tengah kata dan dimatikan, maka ditulis dengan lambang apostrof (,) seperti تاخذون ditulis *ta'khuzuna*.

VIII. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila ditulis huruf qamariyah ditulils al, seperti البقرة ditulis *al-Baqarah*.
2. Bila diikuti huruf syamsiyah, huruf “i” diganti dengan huruf syamsiyah yang bersangkutan, seperti النساء ditulis *an-Nisa'*.

IX. Penulisan Kata-kata Sandang dalam Rangkaian Kalimat

Dapat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dan menurut penulisannya, seperti: ذوي الفرود ditulis *zawi al-furud* atau اهل السنة ditulis *ahlu as-sunnah*.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ

“Barang siapa keluar untuk mencari Ilmu maka dia berada di jalan Allah”.

(HR. Turmudzi)

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya, Ayahanda dan Ibunda. Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana tesis ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku. Aku selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai orangtua ku. Serta untuk Orang-Orang terdekatku yang tersayang, Dan untuk almamater kebanggaanku.

ABSTRAK

Naili Wirdatul Muna NIM 5321012 November 2023. Judul Penelitian: Pengembangan Metode Drill dengan *Game Gotri Ala Gotri* Untuk Meningkatkan Vocabulary Peserta Didik Kelas IV MI Walisongo Kebonrowopucang. Tahun 2023. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: I. Umi Mahmudah, M.Sc., Ph.D. II. Dr. Taufiqur Rohman, M.Sy.

Kata kunci: Metode drill, *Game Gotri Ala Gotri*, Vocabulary,

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan metode drill dengan *Game Gotri Ala Gotri* dalam meningkatkan Vocabulary Peserta didik MI Walisongo Kebonrowopucang tersebut; untuk mengembangkan Metode drill dengan *Game Gotri Ala Gotri* dalam meningkatkan Vocabulary Peserta didik MI Walisongo Kebonrowopucang; untuk menganalisis kepraktisan metode drill dengan *Game Gotri Ala Gotri* dalam meningkatkan Vocabulary Peserta didik MI Walisongo Kebonrowopucang yang dihasilkan; menganalisis efektivitas metode drill dengan *Game Gotri Ala Gotri* dalam meningkatkan Vocabulary Peserta didik MI Walisongo Kebonrowopucang yang dihasilkan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Adapun model penelitian dalam Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Subyek penelitian MI Walisongo Kebonrowopucang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, Angket, *Pre-test* dan *Post-test*. Teknik analisis data menggunakan analisis butir angket kebutuhan guru dan siswa, uji validitas produk oleh ahli metode, ahli materi dan ahli bahasa, analisis angket praktikalitas oleh 24 siswa kelas IV B dan 10 guru, serta efektivitas produk dengan *simple pired t test*.

Kemudian mengacu dari rumusan masalah dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kelas IV B MI Walisongo Kebonrowopucang membutuhkan adanya pengembangan metode drill dengan *Game Gotri Ala Gotri* untuk meningkatkan Vocabulary peserta didik. Dari pengembangan metode drill dengan *Game Gotri Ala Gotri* dilakukan sesuai dengan langkah pembelajaran metode drill yang dikombinasikan dengan *Game Gotri Ala Gotri*, kemudian diuji kevalidannya oleh ahli media dan ahli materi. Hasil uji validitas ahli media dan ahli materi masing-masing sebesar 89%, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dengan keterangan tidak revisi.

Selanjutnya, dari hasil analisis angket respon guru dan siswa terhadap praktikalitas penggunaan metode drill dengan *Game Gotri Ala Gotri* untuk meningkatkan vocabulary Peserta didik dari hasil analisis presentase angket respon guru dan siswa dalam penelitian ini, keduanya menunjukkan kriteria sangat praktis. kemudian dari hasil analisis output dalam penelitian ini, diperoleh bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,00 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan vocabulary siswa dengan tingkat efektivitas tinggi.

ABSTRACT

Naili Wirdatul Muna Student ID 5321012 November 2023. Research Title: Development of Drill Method with *Gotri Game ala Gotri* to Improve Vocabulary of Fourth Grade Students at MI Walisongo Kebonrowopucang. Year 2023. Thesis, Master's Program in Islamic Elementary School Teacher Education, Postgraduate School, K.H. Abdurrahman Wahid State Islamic University Pekalongan. Advisors: I. Umi Mahmudah, M.Sc., Ph.D. II. Dr. Taufiqur Rohman, M.Sy.

Keywords: Drill method, *Gotri Game ala Gotri*, Vocabulary.

This research aims to analyze the needs for the development of the drill method with *Gotri Game ala Gotri* in enhancing the vocabulary of students at MI Walisongo Kebonrowopucang; to develop the drill method with *Gotri Game ala Gotri* in improving the vocabulary of students at MI Walisongo Kebonrowopucang; to analyze the practicality of the drill method with *Gotri Game ala Gotri* in enhancing the vocabulary of students at MI Walisongo Kebonrowopucang produced; to analyze the effectiveness of the drill method with *Gotri Game ala Gotri* in improving the vocabulary of students at MI Walisongo Kebonrowopucang.

This research is a type of research and development (R&D). The research model in this study uses the ADDIE development model developed by Dick and Carry in 1996. The research subjects are MI Walisongo Kebonrowopucang. Data collection techniques include observation, questionnaires, pre-tests, and post-tests. Data analysis techniques use the analysis of questionnaire items for teachers' and students' needs, product validity testing by method experts, content experts, and language experts, practicality questionnaire analysis by 24 students in class IV B and 10 teachers, and product effectiveness analysis using simple paired t-tests.

Referring to the research problems formulated in this study, it can be concluded that class IV B at MI Walisongo Kebonrowopucang needs the development of the drill method with *Gotri Game ala Gotri* to improve students' vocabulary. The development of the drill method with *Gotri Game ala Gotri* is carried out in accordance with the steps of the drill method combined with *Gotri Game ala Gotri*, then validated by media experts and content experts. The validity test results from media experts and content experts are each 89%, thus falling into the excellent category with no revision required.

Furthermore, based on the analysis of questionnaires on teachers' and students' responses regarding the practicality of using the drill method with *Gotri Game ala Gotri* to improve students' vocabulary, both indicate highly practical criteria. From the analysis of the questionnaire response percentages of teachers and students in this study, both demonstrate highly practical criteria. Additionally, the output analysis results in this study reveal a significance value (2-tailed) of 0.00, which is smaller than 0.05. Therefore, it is proven to be effective in enhancing students' vocabulary skills with a high level of effectiveness.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur Alhamdulillah terpanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah dan senantiasa melimpahkan rahmat, inayah dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat teriring salam semoga senantiasa dan selalu terlimpahkan kepada Junjungan Agung Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, tabi'in, tabi'it tabi'in dan para pengikut setia beliau hingga akhir zaman, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini dengan judul "***Pengembangan Metode Drill Dengan Game Gotri Ala Gotri Untuk Meningkatkan Vocabulary Peserta Didik Kelas IV MI Walisongo Kebonrowopucang Kecamatan Karangdadap Kabupaten Pekalongan***" sebagai syarat untuk mendapat gelar Magister Pascasarjana Universitas Islam Negeri KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Zaenal Mustakim, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. Ade Dedi Rohayana, M.Ag selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Umi Mahmudah, Ph.D selaku ketua Program Studi magister PGMI Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Umi Mahmudah, Ph.D, M.Ag selaku Pembimbing I yang dengan penuh dedikasi telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan, dan buah pikirannya dalam tesis ini.
5. Bapak Dr. Taufiqur Rohman, M.Pd selaku Pembimbing II yang dengan penuh dedikasi telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, dan arahnya dalam tesis ini.
6. Bapak Syarif Hidayatullah, M.Pd.I. selaku kepala Madrasah MI Walisongo Kebonrowopucang.

7. Seluruh Pendidik dan tenaga kependidikan di MI Walisongo Kebonrowopucang. atas izin, kesempatan, bantuan, serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
8. Segenap Dosen dan Staf Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
9. Semua pihak yang telah membantu terwujudnya Tesis ini.

Kiranya tiada ungkapan yang paling indah yang dapat penulis haturkan selain iringan do'a Jazakumullahu Khoirol Jaza', semoga bantuan dukungan yang telah diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin.

Penulis menyadari tiada gading yang tak retak, begitupun kiranya Tesis ini masih jauh dari sempurna, sumbang pikir dan koreksi sangat bermanfaat dalam menyempurnakan Tesis ini.

Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pekalongan, 15 September 2023

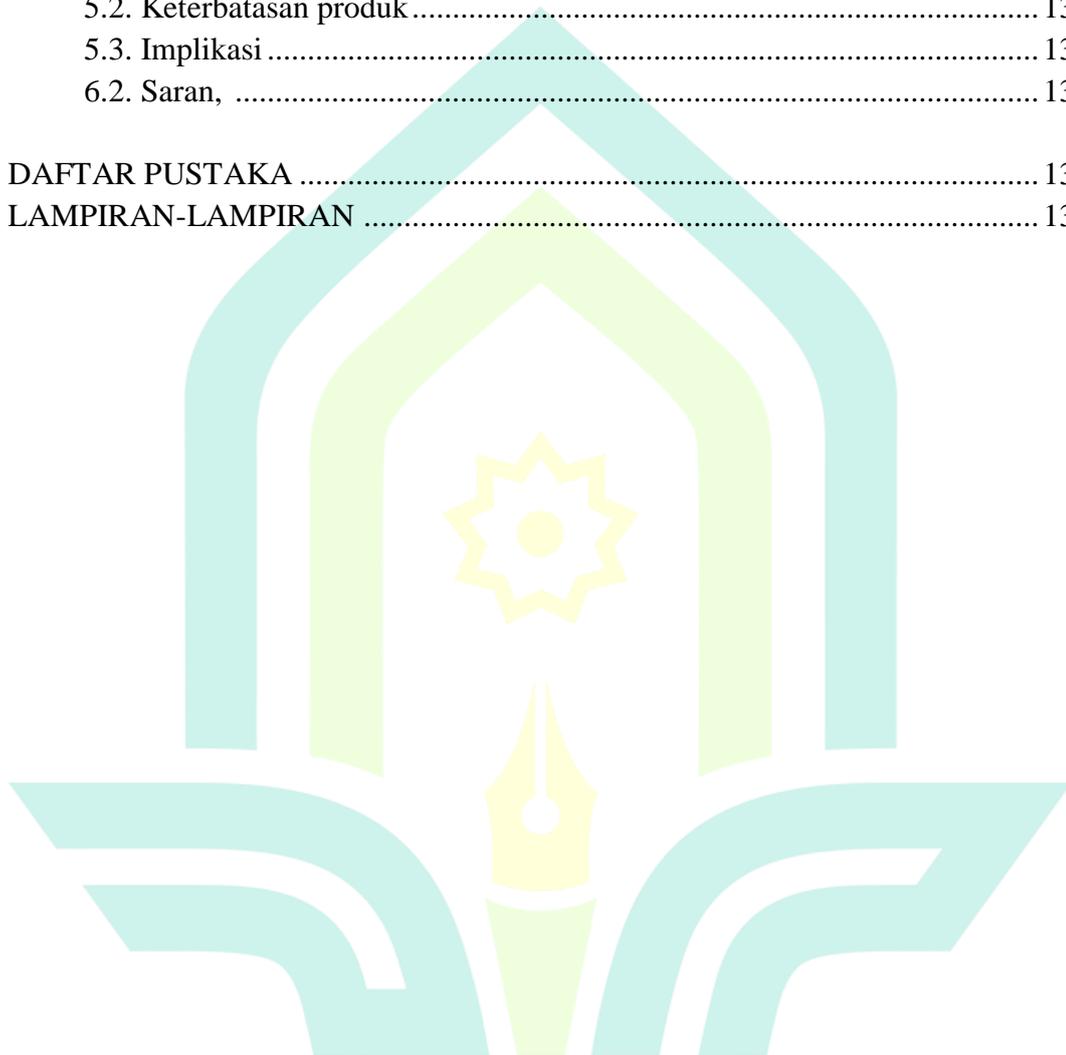


Nali Wirdatul Muna
NM. 5321012

DAFTAR ISI

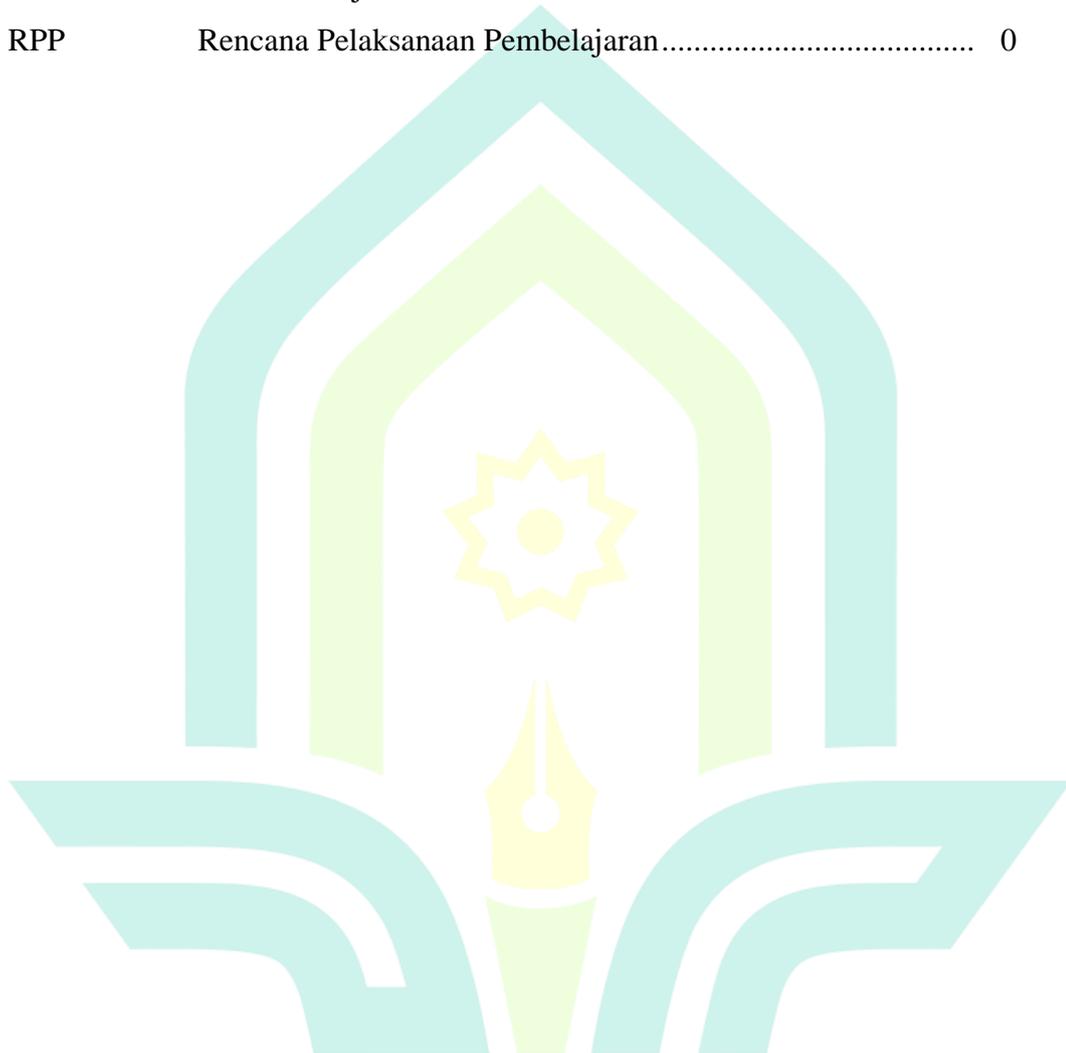
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Pembatasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah Penelitian.....	8
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	9
1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	10
1.6. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Deskripsi Teoritik.....	12
2.2. Kajian Penelitian yang relevan	25
2.3. Kerangka Berpikir	34
2.4. Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Model Pengembangan	38
3.2. Prosedur Pengembangan.....	39
3.3. Uji Coba Produk	44
3.3.1 Desain Uji Coba.....	44
3.3.2 Subyek Uji Coba.....	46
3.3.3 Jenis Data.....	46
3.4.4 Instrumen Pengumpulan Data	47
3.3.5 Teknik Analisis Data	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
4.1. Hasil Penelitian.....	57
4.2. Hasil Pengembangan	85
4.3. Pembahasan produk akhir.....	115
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan.....	128
5.2. Keterbatasan produk.....	130
5.3. Implikasi	130
6.2. Saran,	131
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN-LAMPIRAN	137



DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG

Singkatan	Kepanjangan	Halaman
RnD	<i>Reaserch and Developoment</i>	33
ADDIE	Analisis, Desighn, Develop, Implementation, Evaluation	33
LKPD	Lembar Kerja Peserta Didik	0
RPP	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	0



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian	30
3.1. Tabel Uji Coba Lapangan.....	45
3.2. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Metode	48
3.3. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	49
3.4. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa.....	49
3.5. Pedoman Penskoran Lembar Validasi	51
3.6. Kriteria Penskoran	52
3.7. Pedoman Penskoran Lembar Validasi.....	54
3.8. Kriteria Praktikalitas Metode Berdasarkan Angket.....	54
4.1. Daftar Guru MI Walisongo Kebonrowopucang	62
4.2. Data Angket Kebutuhan Inovasi Metode oleh Siswa	69
4.3. Data Angket Produk Oleh Ahli Metode.....	75
4.4. Data Angket Produk Oleh Ahli Materi	77
4.5. Data Angket Produk Oleh Ahli Bahasa	78
4.6. Hasil Analisa Angket Respon Guru	80
4.7. Hasil Analisa Angket Respon Siswa.....	81
4.8. Skor <i>Pre test</i> dan <i>post test</i>	82
4.9. Rincian Aspek Penilaian Dan Banyak Butir Pernyataan Pada Buku Penduan Pelaksanaan Metode Oleh Dosen Ahli Metode	102
4.10. Rincian Aspek Penilaian Dan Banyak Butir Pernyataan Pada Buku Penduan Pelaksanaan Metode Oleh Dosen Ahli Materi.....	102
4.11. Rincian Aspek Penilaian Dan Banyak Butir Pernyataan Pada Buku Penduan Pelaksanaan Metode Oleh Dosen Ahli Bahasa.....	102
4.12. Perbaikan Produk	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerangka Berpikir	36
3.1. Model ADDIE	39
4.1. Persentase Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	64
4.2. Wawancara dengan guru kelas IV MI Se-Kecamatan Karangdadap.	67
4.2. Grafik Analisis Angket Kebutuhan Siswa	71
4.3. Tahapan ADDIE	72
4.4. Tampilan Sampul Buku Panduan Pelaksanaan.....	93
4.5. Gambar Bagian Kata Pengantar.....	94
4.6. Gambar Bagian Daftar Isi	95
4.7. Gambar Bagian Landasan Teori	96
4.8. Kegiatan Superivisi Guru	97
4.9.. Gambar Bagian Desain Metode.....	98
4.10. Bagian Langkah Pembelajaran	99
4.11. Gambar Bagian LKPD.....	100
4.12. Komentar dan Saran dari ahli Metode.....	105

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 3 : Soal Pre-test dan Post test
- Lampiran 4 : Angket Respon Siswa
- Lampiran 5 : Angket Respon Guru
- Lampiran 6 : Angket Validasi Ahli Metode
- Lampiran 7: Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 8 : Angket Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 9 : Modul ajar/Rpp
- Lampiran 10 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 11 : Produk



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Inggris dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahasa Inggris perlu diajarkan karena pada zaman globalisasi ini semua sistem menggunakan Bahasa Inggris. Bahasa Inggris yang diajarkan disekolah akan membantu peserta didik mengakses teknologi, seperti komputer, pengetahuan dan informasi internet pun menggunakan Bahasa Inggris (Maili, 2018). Namun, banyak yang beranggapan bahwa Bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit (Meiyanti, 2013). Untuk menguasai Bahasa Inggris, diperlukan 4 keterampilan yang wajib dikuasai yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis (Rohmatin, 2023). Agar dapat menguasai 4 keterampilan bahasa tersebut diperlukan penguasaan *vocabulary* atau kosakata yang cukup (Suparmin, 2017).

Kosakata atau *vocabulary* adalah salah satu dari unsur bahasa yang menghubungkan empat *skill*, berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa asing dengan baik, para peserta didik harus mempunyai kosakata yang memadai. Selain itu, mereka juga harus tahu bagaimana menggunakan kata - kata itu dengan benar. Akan tetapi, belajar kosakata bukanlah hal yang mudah, karena bukan hanya arti dari kosa kata yang harus diingat, akan tetapi juga harus tahu bagaimana cara pelafalan dan penggunaan kosakata tersebut dengan tepat (Sariyati, 2017).

Masalah terbesar yang dialami oleh siswa dalam belajar Bahasa Inggris adalah mereka mudah lupa terhadap kosa kata yang telah mereka pelajari. Dengan kata lain, mereka mempunyai masalah dengan kosakata yang telah mereka pelajari. karena kesulitan itulah membuat sebagian peserta didik tidak menyukai pelajaran Bahasa Inggris (Muti'atu, 2012). Rendahnya kemampuan penguasaan *vocabulary* peserta didik pada sekolah dasar juga dibuktikan pada penelitian Fransiska (2012) disimpulkan bahwa rata-rata formatif peserta didik dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris di kelas IV masih banyak dibawah standar yang telah ditetapkan. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat.

Pemilihan metode dalam belajar kosakata bahasa Inggris sangatlah penting (A. Rahayu Muti'atu, 2012). Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap capaian hasil belajar peserta didik yang optimal. Metode merupakan salah satu faktor eksternal yang digunakan guru sebagai cara untuk menyampaikan materi dan mendorong kemampuan bahasa Inggris anak (Pertiwi, 2021).

Proses pembelajaran Bahasa Inggris harus menyenangkan dan menarik. Menurut hasil penelitian pembelajar usia muda sangat mudah meningkatkan kemampuan berbahsa mereka melalui permainan yang tepat dengan usia mereka (Shin, 2006). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris harusnya dilaksanakan dengan permainan diselingi dengan lagu, karena dengan diselingi lagu akan membuat suasana kelas menjadi gembira dan peserta didik akan merasa lebih senang berada di dalam kelas. Anak-anak suka bergerak dan

terlibat dalam partisipasi fisik. Semakin senang maka semakin baik mereka mengingat Bahasa. Selain itu, anak dapat memahami sesuatu melalui tangan, mata dan telinga, dengan kegiatan fisik mendominasi setiap saat (Sariyati, 2017). Penelitian yang mendukung penggunaan permainan dalam meningkatkan vocabulary diantaranya adalah RK Siregar (2021) yang menerangkan tentang strategi meningkatkan *vocabulary* Bahasa Inggris dengan pelatihan Lat Man Standing Games di Madrasah Aliyah Darul Mursyidi Siologo Padang sidipuan, kemudian, Penelitian oleh Jannah dan Miftahul (2012) *Using games in improving student's vocabulary: classroom action research at seventh grade of Yayasan Miftahul Jannah (YMJ) junior high school Ciputat*, kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game dapat meningkatkan penguasaan *Vocabulary* siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV se-Kecamatan Karangdadap dalam forum KKG tanggal 23 November 2023 menyatakan 5 dari 7 guru menyatakan mereka menggunakan metode *drill* dalam Upaya meningkatkan *vocabulary* siswa. kemudian Berdasarkan hasil observasi di MI Walisongo Kebonrowopucang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Inggris mereka menggunakan metode *drill* (Hasil Observasi, 20 maret 2023).

Salahuddin mengatakan bahwa Metode *drill* adalah suatu aktivitas yang dilaksanakan secara berulang ulang dengan sungguh-sungguh yang bertujuan untuk memperkuat asosiasi dan menyempurnakan keterampilan sehingga menjadi permanen (Martiani and Banat, 2021:226). Metode *drill* merupakan suatu cara mengajar dengan memberikan latihan latihan terhadap apa yang

telah dipelajari siswa sehingga memperoleh suatu kompetensi tertentu. Kata latihan mengandung arti bahwa sesuatu itu selalu diulang-ulang, akan tetapi antara situasi belajar yang pertama dengan situasi belajar yang selanjutnya akan dibedakan dan peneliti akan berusaha melatih keterampilannya (Hastenti, 2020:70).

Dalam praktiknya, metode *drill* yang digunakan di MI Walisongo Kebonrowopucang dan 5 MI Se-Kecamatan Karangdadap menunjukkan hasil tidak efektif hal tersebut dilihat dari penilaian formatif maupun sumatif rata-rata menunjukkan hasil dibawah standar atau capaian minimum yang telah ditetapkan. Tidak efektifnya metode *drill* yang diterapkan tentunya terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, diantaranya dengan pengulangan peserta didik cenderung cepat bosan dan tidak semua peserta didik mau mengulangi atau menghafalkan berulang-ulang terhadap *vocabulary* yang telah ditentukan oleh gurunya. Dengan memberikan setumpuk kosakata yang harus dihafal peserta didik membuat peserta didik bingung dan didik cepat lupa. (Hasil wawancara tanggal 23 November 2023). Hal tersebut ditunjukkan juga ditunjukkan pada Penelitian oleh Limantara dan winarni (2019:34) disimpulkan bahwa metode *drill* memang tidak menarik minat peserta didik dan tidak memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berbicara secara mandiri.

Memperhatikan beberapa hal di atas peneliti melihat perlunya guru melakukan upaya dalam merancang metode pembelajaran Bahasa Inggris yang kreatif dan inovatif serta efektif untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris mereka terutama penguasaan kosakata sebagai modal dalam

berbahasa (Rina, L & Sirajuddin, K, 1983). Karena Dengan menggunakan metode yang kreatif, guru dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan membantu peserta didik untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Irawati. E, 2020).

Dengan melihat penjelasan sebelumnya bahwa guru kelas IV MI se-kecamatan karangdadap dalam pembelajaran Bahasa Inggris, terutama dalam upaya meningkatkan *vocabulary* peserta didik menggunakan metode *drill*, kemudian dengan mengkaji beberapa penelitian yang mengemukakan bahwa pembelajar usia muda sangat mudah meningkatkan kemampuan bahasa mereka melalui permainan yang tepat sesuai dengan usia mereka, peneliti tertarik untuk mengembangkan metode *drill* yang sudah digunakan dengan *game gotri ala gotri* yang peneliti adopsi dari permainan di desa yang kini mulai jarang dimainkan oleh anak-anak.

Pemilihan *game* (permainan) *gotri ala gotri* didasari dengan pemilihan permainan yang dapat dimainkan oleh kelompok besar 20-30 anak, kemudian melestarikan permainan tradisional yang kini sudah hampir tergerus oleh jaman, selain itu pemilihan permainan ini dikarenakan lagu *gotri ala gotri naga sari* yang dinyanyikan memiliki makna yakni manusia harus memiliki tujuan hidup. Hidup harus berarti dan hendaknya memiliki tujuan yang akan dicapai, mulai dari tujuan kecil hingga tujuan-tujuan besar. Dengan begitu, perjalanan hidup kita menjadi lebih berarti dan terarah. Salah satu contoh yang diajarkan dalam lagu tersebut adalah saat dalam mencari teman dekat. Jangan

sampai salah dalam mencari teman dekat, kalau salah bakal "*engklak-engklok uripe koyo kodok*" (Jestica anna, 2022).

Berdasarkan hasil studi literatur peneliti terhadap penelitian - penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya diantaranya adalah penelitian yang ditulis oleh Ningsih dan Afningsih (2019) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan ini menggunakan teknik drill seperti latihan pengucapan Bahasa Inggris, dilakukan secara berulang-ulang dan sungguh-sungguh. Dalam hal ini keaktifan dan kreativitas guru memegang peranan yang sangat penting, karena dapat mendorong minat belajar peserta didik, kemudian Penelitian oleh Dina Syarifah Nasution, Dkk (2021) hasil penelitian menunjukkan Dari pendampingan tersebut dapat disimpulkan bahwa hal tersebut dapat meningkatkan kenyamanan ber bahasa inggris, memperkaya pandangan dan keterampilan ber-Bahasa Inggris, serta merangsang keberanian berkomunikasi dengan penutur asli dalam Bahasa Inggris, mengulang dan memperdalam mata pelajaran, berlaku. praktek Bahasa Inggris. berlatih berbicara Bahasa Inggris secara individu (*self-presentation*), berpasangan (*interview*), juga secara berkelompok (*class investigation*). Kedua, melalui observasi terlihat bahwa partisipan yang awalnya canggung, kikuk, ketika secara khusus dimintai waktu untuk berlatih Bahasa Inggris, menjadi lebih nyaman setelah mengamati prosesnya, juga kesadarannya meningkat dan menjadi perlu untuk berpartisipasi di dalamnya.

Menurut hasil studi literatur tersebut peneliti tidak menemukan pengembangan metode pembelajaran *drill* secara spesifik dengan *game gotri ala gotri* ini. Berdasarkan uraian diatas peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Metode *Drill* dengan *Game Gotri ala gotri* Dalam Meningkatkan *Vocabulary* Peserta didik MI Walisongo Kebonrowopucang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Perlunya meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik MI dalam pembelajaran bahasa inggris.
2. Metode *drill* yang sudah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris tidak efektif dan tidak menarik minat peserta didik.
3. Belum adanya pengembangan metode *drill* dengan *game gotrii ala gotri* dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik MI.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka akan dilakukan pembatasan masalah yang diteliti.

1. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan metode *drill* dengan *game gotri ala gotri* dalam meningkatkan *vocabulary* peserta didik MI kelas IV dalam model pengembangan ADDIE.
2. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan metode *drill* hanya dengan *game gotri ala gotri*

3. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan metode *drill* dengan *game gotri ala gotri* dengan materi *vocabulary* kelas IV MI dengan tema “*Kitchen Tools*”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah peneliti jabarkan pada latarbelakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah metode *drill* dengan *game gotri ala gotri* perlu dikembangkan dalam meningkatkan *vocabulary* peserta didik kelas IV MI Walisongo Kebonrowopucang Kecamatan Karangdadap Kabupaten Pekalongan?
2. Bagaimana Pengembangan Metode *drill* dengan *game Gotri ala gotri* dalam meningkatkan *Vocabulary* Peserta didik kelas IV MI Walisongo Kebonrowopucang Kecamatan Karangdadap Kabupaten Pekalongan tersebut?
3. Bagaimana kepraktisan metode *drill* dengan *game gotri ala gotri* dalam meningkatkan *vocabulary* peserta didik kelas IV MI Walisongo Kebonrowopucang Kecamatan Karangdadap Kabupaten Pekalongan yang dihasilkan?
4. Bagaimana efektivitas metode *drill* dengan *game gotri ala gotri* dalam meningkatkan *Vocabulary* Peserta didik kelas IV MI Walisongo Kebonrowopucang Kecamatan Karangdadap Kabupaten Pekalongan yang dihasilkan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis kebutuhan pengembangan metode *drill* dengan *game gotri ala gotri* dalam meningkatkan *vocabulary* peserta didik kelas IV MI Walisongo Kebonrowopucang Kecamatan Karangdadap Kabupaten Pekalongan tersebut.
2. Untuk mengembangkan metode *drill* dengan *game Gotri ala gotri* dalam meningkatkan *vocabulary* peserta didik kelas IV MI Walisongo Kebonrowopucang Kecamatan Karangdadap Kabupaten Pekalongan.
3. Untuk menganalisis kepraktisan metode *drill* dengan *game gotri ala gotri* dalam meningkatkan *vocabulary* peserta didik MI Walisongo Kebonrowopucang Kecamatan Karangdadap Kabupaten Pekalongan.
4. Untuk menganalisis efektivitas metode *drill* dengan *game gotri ala gotri* dalam meningkatkan *Vocabulary* Peserta didik MI Walisongo Kebonrowopucang Kecamatan Karangdadap Kabupaten Pekalonga.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan metode *drill* dengan *game gotri ala gotri* ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan di bidang pendidikan terkait dengan pengembangan - pengembangan metode pembelajaran khususnya pengembangan metode *drill*.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi sekolah

Hasil produk dari metode *drill* dengan *game gotri ala gotri* ini diharap dapat menjadi referensi dan bisa digunakan di sekolah, baik di MI Walisongo Kebonrowopucang, maupun sekolah lainnya.

b. Bagi guru kelas dan guru pembimbing

Hasil produk dari metode *drill* dengan *game gotri ala gotri* ini diharap bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi mengena atau dengan kata lain efektif, praktis, dan efisien.

c. Bagi peserta didik

Diharapkan dari pengembangan produk ini dapat meningkatkan skill dalam berbahasa peserta didik terutama dalam penguasaan *vocabulary*.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Produk penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan peneliti berharap juga untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan lagi produk ini.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Metode *drill* dikembangkan dengan *game gotri ala gotri*
2. Metode *drill* dengan *game gotri ala gotri* dirancang sebagai metode dalam meningkatkan *vocabulary* peserta didik mi kelas IV

3. Metode *drill* dengan *game gotri ala gotri* dikembangkan dengan materi *vocabulary* kelas IV yaitu “Kitcen Tools”
4. Metode *drill* dengan *game gotri ala gotri* yang dikembangkan dapat menjadi referensi guru dalam mengajar, terutama mengajar Bahasa Inggris dalam Upaya meningkatkan *vocabulary* peserta didik.
5. Produk dari penelitian ini berupa modul yang berisi tentang Langkah Langkah dalam menerapkan Metode *drill* dengan *game* ala gotri.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Dukungan dari pihak sekolah terhadap inovasi dan pengembangan pembelajaran.
 - b. Peserta didik dapat antusias mengikuti pembelajaran dengan metode *game* yang disajikan.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Penelitian Pengembangan ini terbatas pada meningkatkan *vocabulary* peserta didik dalam materi “Kitcen Tools”.
 - b. Metode *drill* dengan *game gotri ala gotri* yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat digunakan dengan persiapan-persiapan dan apabila kondisi kelas mem

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, serta merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka simpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas IV B MI walisongo kebonwopucang membutuhkan adanya pengembangan metode drill dengan *Game Gotri Ala Gotri* untuk meningkatkan *Vocabulary* peserta didik.
2. Pengembangan metode drill dengan *Game Gotri Ala Gotri* dilakukan sesuai dengan langkah pembelajaran metode drill yang dikombinasikan dengan *Game Gotri Ala Gotri* . kemudian diuji kevalidannya oleh ahli media dan ahli materi. Hasil uji validitas ahli media dan ahli materi masing-masing sebesar 89%, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dengan keterangan tidak revisi.
3. Dari hasil analisis angket respon guru dan siswa terhadap praktikalitas penggunaan metode drill dengan *Game Gotri Ala Gotri* untuk meningkatkan *Vocabulary* Peserta didik dari hasil analisis presentase angket respon guru dan siswa keduanya menunjukkan kriteria sangat praktis.
4. Dari hasil analisis output Diperoleh bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,00 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV B mengalami peningkatan kemampuan *Vocabulary* yang signifikan setelah diberikan treatment dengan metode drill dengan *game gotri ala gotri* sehingga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa dengan tingkat efektivitas tinggi.

5.2. Keterbatasan Produk

Penelitian dan pengembangan ini telah diusahakan dan dilakukan sesuai dengan prosedur yang ada, namun demikian masih memiliki keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

1. Uji coba produk hanya dilakukan sampai tahap uji lapangan terbatas dengan 24 Siswa kelas IV B MI walisongo Kebonrowopucang.
2. Uji coba produk nyanya untuk melihat kelayakan, keefektifan metode yang dikembangkan.
3. Perbedaan kemampuan siswa dalam menangkap dan mengingat materi yang berbeda-beda tidak dapat dikontrol sehingga berpengaruh pada hasil pembelajaran.
4. Tahap evaluasi yang digunakan dalam penelitian hanya sampai pada tahap formatif, yaitu untuk meminimalisir kekurangan yang ada dalam produk Pengembangan.

5.3. Implikasi

Hasil yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini memberikan implikasi kepada beberapa pihak yang ada di dunia pendidikan. Implikasi tersebut antara lain yaitu dengan menghasilkan metode mengajar untuk guru dalam upaya meningkatkan *Vocabulary* siswa.

peran siswa dalam kegiatan pembelajaran semakin kompleks karena siswa mampu secara mandiri dalam memperoleh pembelajaran dan capaian pembelajaran dengan bantuan yang minimal dari guru. Peran guru sebagai fasilitator hanya sebagai pembimbing dan pengarah dan sesekali membantu membenarkan kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran pembelajaran yang seperti ini memberi kesan menyenangkan kepada siswa dimana siswa bisa belajar sambil bermain serta menghilangkan kesan Pelajaran yang monoton dan membosankan sehingga siswa dapat terus meningkatkan kemampuan vocabularnya.

5.4. Saran

Setelah meneliti tentang pengembangan metode drill dengan *Game Gotri Ala Gotri* untuk meningkatkan *Vocabulary* peserta didik mi walisongo kebonrowopucang maka peneliti menyampaikan saran-saran yang diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak terkait.

1. Bagi pendidik

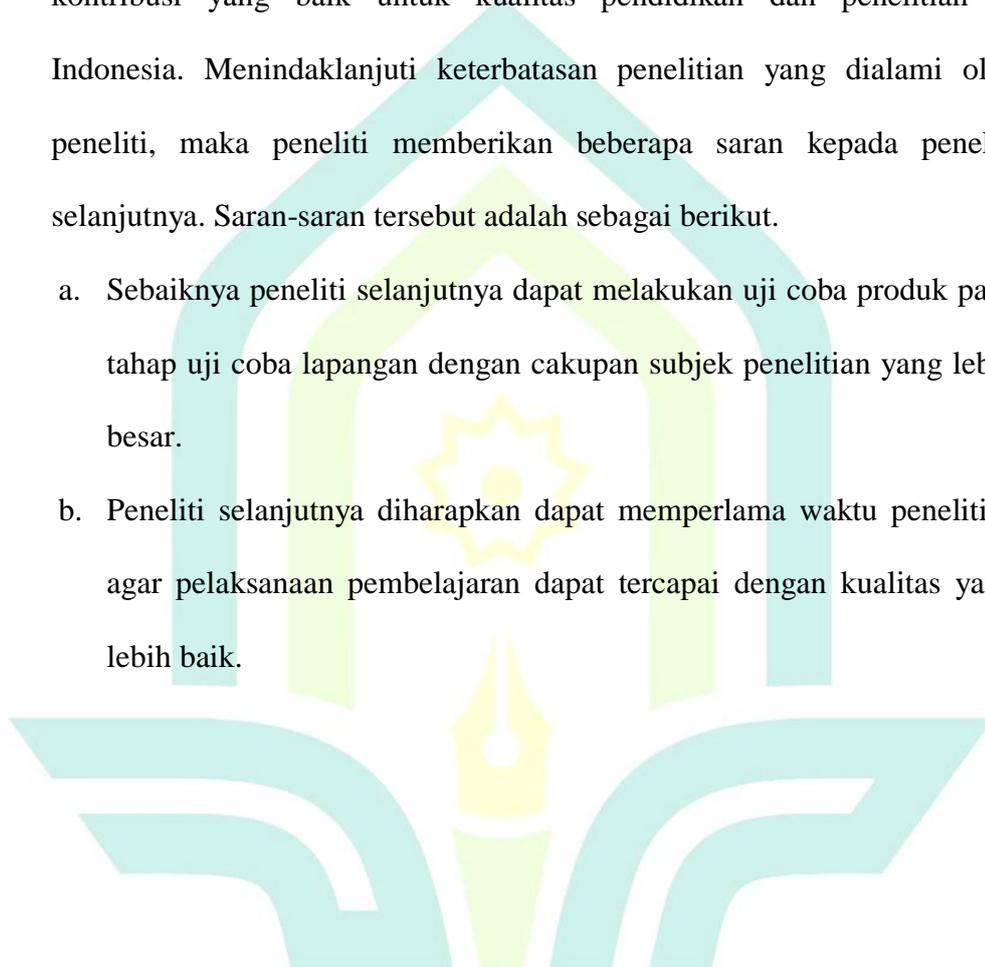
Alangkah baiknya dalam pembelajaran Bahasa Inggris terutama dalam Upaya meningkatkan *Vocabulary* siswa menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan agar pembelajaran tidak terkesan

monoton dan membosankan sehingga siswa dapat terus meningkatkan kemampuan *Vocabularynya*

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian yang baik adalah penelitian yang dapat ditindaklanjuti oleh peneliti selanjutnya agar penelitian tersebut dapat memberikan kontribusi yang baik untuk kualitas pendidikan dan penelitian di Indonesia. Menindaklanjuti keterbatasan penelitian yang dialami oleh peneliti, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada peneliti selanjutnya. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Sebaiknya peneliti selanjutnya dapat melakukan uji coba produk pada tahap uji coba lapangan dengan cakupan subjek penelitian yang lebih besar.
- b. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperlama waktu penelitian agar pelaksanaan pembelajaran dapat tercapai dengan kualitas yang lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Ardiyanto, Asep, and Pamuji Sukoco. 2014. "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan." *Jurnal Keolahragaan* 2(2):119–29. doi: 10.21831/jk.v2i2.2608.
- Azizah, Ilza Ma'azi. 2016. "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Gaya Di Kelas Iv Min Ngronggot Nganjuk." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 16(2):279–308. doi: 10.21274/dinamika.2016.16.2.279-308.
- Dina Syarifah Nasution Et Al., 2021. "Pendampingan Bahasa Inggris Pada Anak- Anak Setingkat Sekolah Dasar Di Desa Wisata Pagaran Gala-Gala, Mandailing Natal- Sumut, Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (Mea) Melalui Metode Drilling Dan Repetition,." *E-Amal: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(2).
- Fransiska, I. E. (2012). *Penggunaan Metode Pembelajaran Make A Match Dalam Penguasaan Vocabulary Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas IV SDN 015885 Kec. Lima Puluh TA 2011/2012* [PhD Thesis]. UNIMED.
- Hastenti, W. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Drill And Practice Untuk Meningkatkan Kemampuan Speaking Dan Vocabulary (Studi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI) SMK Negeri 2 Lahat. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.33369/diadik.v10i2.18267>
- Hartati, Arina Aswin. 2021. "Penerapan Metode Drill Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Dengan Penggunaan Media Kartu Kata." *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan (JPRP)* 1(2):378–99. doi: 10.28926/jprp.v1i2.153.
- Hastenti, and Wimbika. 2020. "Penerapan Metode Pembelajaran Drill And Practice Untuk Meningkatkan Kemampuan Speaking Dan Vocabulary (Studi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Xi) Smk Negeri 2 Lahat, ' Diadik:." *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 10.

- Irawati, E. (2020). The effectiveness of using creative teaching method in improving students' learning motivation and achievement in English. *Journal of Language Teaching and Research*, 5, 11.
- Joyce, B., Weil, M., and & Calhoun, E. 2015. *Models of Teaching*. Pearson.
- Keen Achroni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Lestari, Kartika suci. 2020. "Multimedia Drill and Praticice Belajar Kosakata Bahasa Jepang Untuk Peserta Didik Lintas Mina." (*JKTP*) *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Mansjah Alipandie,. 2003. *Didaktik Metodik*,. Surabaya: Usaha Nasional.
- Martiani, Martiani, and Azizatul Banat. 2021. "Drill and Practice Sebagai Metode Pembelajaran Alternatif Meningkatkan Keterampilan Belajar Egrang Siswa." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4(2):225–32.
- Masnur Muslih. 2009. *KTSP: Pembelajaran Berbasis Kompetensi Dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mustakim, Zaenal. 2018. *Strategi Dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Metagraf.
- Martiani, M., & Banat, A. (2021). Drill and Practice sebagai Metode Pembelajaran Alternatif Meningkatkan Keterampilan Belajar Egrang Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 225–232.
- Meiyanti, N., Kamulyan, M. S., & SH, M. P. (2013). *Implementasi Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV SD N Ngadirejo Ii Kartasura* [PhD Thesis]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Muti'atu, A. R. (2012). *Students' Strategies in Learning Vocabulary at MTsN Aryojeding*.
- M.B Huberman Miles, Saldana. 2014. *Qualitative Data Analysis*,. London: Sage Publications.
- Muh. Bhilal Halim, and Andi Zulfikar Yusuf. 2020. "“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Jejaring Sosial’,” *Jurnal Media Elektrik*, (*Universitas Negeri Makassar*. 18(1).

- Ningsih, Ayu Melati, and Nila Afningsih. 2019. "Pelatihan Teknik 'Drilling' Dalam Pengajaran Pengucapan Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian* 2(1):397–401.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pramesti, Zanna Ika. 2023. "Penerapan Metode Drill Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Hukum Mawaris Di Mts Al-Ijtihadiyah Martebing." *Jurnal Ilmiah Mahapeserta Didik Pendidikan Agama Islam [JIMPAI]*.
- Prayitno, M. Hadi. 2017. "Sistem Informasi Eksekutif Pemasaran Dengan Metode Drill Down." *Jurnal Kajian Ilmiah* 17(3).
- Limantara, & Winarni. (2019). Improving Speaking Skills through Guided Conversation Using Drill Method. *JELE (Journal of English Language and Education)*, 5, 2.
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95–105.
- ROHMATIN, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88.
- Sariyati, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Metode Total Physical Response dalam Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 11(1), 38–49. <https://doi.org/10.52434/jp.v11i1.27>
- Suparmin. (2017). PENTINGNYA KOSAKATA PADA KETERAMPILAN BAHASA INGGRIS. *Widya Sari Penerbit Dan Percetakan*.
- Putri, Shonia Ade. 2021. "Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Model Take And Give, Model Savi, Dan Metode Drill Pada Anak Usia Dini." *E-CHIEF Journal* 1(1):30–35.
- Rani Vita Sari, and Yerry Soepriyanto,. 2021. "Pengembangan Multimedia Drill And Practice Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Bahasa Jepang." *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* : 1.
- Robert Maribe Branch. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.

- Roestiyah N.K. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sariyati, Ice. 2017. “Efektivitas Penggunaan Metode Total Physical Response dalam Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan UNIGA* 11(1):38–49. doi: 10.52434/jp.v11i1.27.
- Robert. n.d. *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (New York: Springer, 2009).
- Robert Maribe Branch. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. . Rineka Cipta.
- Sukremi, Ketut, AA Gede Agung, and Didith Pramunditya Ambara. 2013. “Penerapan Metode Drill Berbantuan Media Tangram Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 Di TK Pradnya Paramita.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 1(1).
- Suprapti, Desti Yuni, M. Nasirun M.Nasirun, and Wembrayarli Wembrayarli. 2017. “Implementasi Kemampuan Vocabulary Bahasa Inggris Melalui Metode Drill Berbasis Lingkungan.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 2(1):57–62. doi: 10.33369/jip.2.1.57-62.
- Susilowati, Erny, Sigit Santosa, and Nurhasan Hamidi. 2013. “Penggunaan Metode Pembelajaran Drill Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi.” *Jupe-Jurnal Pendidikan Ekonomi* 1(3).
- Solihah, Ai. 2016. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1(1).
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2017. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Naili Wirdatul Muna

Tempat, Tanggal Lahir : Pekalongan, 4 Oktober 1999

Alamat : Dukuh Dawung, Rt 001 Rw 003 No 25, Desa Karangdadap, Kecamatan Karangdadap Kabupaten Pekalongan

Telepon : 081288204543

Email : wirda.mbrk@gmail.com

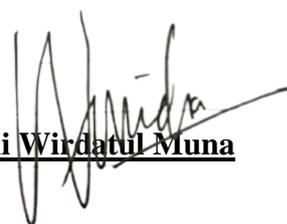
Pendidikan : - IAIN Pekalongan (2017-2021)
- MAS Simbang Kulon (2014-2017)
- MTs S Hidayatul Athfal (2011-2014)
- MSI 18 Medono (2005-2011)

Organisasi : - PMR Wira
- HMJ PGMI
- PC IPPNU Kab.Pekalongan

Karya Ilmiah : 1. Nilai Pendidikan Karakter Religius dan Sains dalam Animasi “*Rico The Series*” Sebagai Media Pembentuk Pengetahuan dan Karakter Religius.
2. *Indirect Learning Strategy with Sociodrama Learning Method in Mathematics Subject.*
3. *Teachers' Creativity in Creating Songs in Increasing Students' Knowledge in Learning the History of Islam.*

Pekalongan, 4 Desember 2023

Penulis


Naili Wirdatul Muna