

**PENGEMBANGAN WEB MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF “*VOCABULARY
ADVENTURE*” UNTUK PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS SISWA KELAS X DKV SMKN
DANDER**

SKRIPSI



**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:
Mohamad Rizki Baktiar
NIM 22320027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI
INFORMASI FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA
DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO TAHUN
2026**

**PENGEMBANGAN WEB MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF “*VOCABULARY
ADVENTURE*” UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS SISWA KELAS X DKV SMKN DANDER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
IKIP PGRI Bojonegoro
Untuk Memenuhi Sattu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Oleh:
Mohamad Rizki Baktiar
NIM 22320027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI
INFORMASI FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA
DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO TAHUN
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Web Media Pembelajaran Interaktif
“*Vocabulary Adventure*” untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X DKV
SMKN Dander disusun oleh:

Nama : Mohamad Rizki Baktiar

NIM : 22320027

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap sidang skripsi.

Bojonegoro, 21 Juli 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Ahmad Kholiqul Amin, M.Pd.

NIDN: 0727088801



Day Ramadhani Amir, S.Tr.I. Kom., M.Pd.

NIDN : 0703039403

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Web Media Pembelajaran Interaktif “*Vocabulary Adventure*” Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X DKV SMKN Dander disusun oleh:

Nama : Mohamad Rizki Baktiar

NIM : 22320027

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro, pada hari Jumat ini 20 Juli 2026

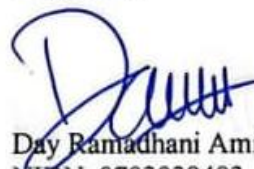
Ketua,



Dr. Puput Suriyah, M.Pd.
NIDN. 0725079001

Bojonegoro, 10 Agustus 2026

Sekretaris,



Day Ramadhani Amir, S.Tr.I.Kom., M.Pd.
NIDN. 0703039403

Penguji I,



Day Ramadhani Amir, S.Tr.I.Kom., M.Pd.
NIDN. 0703039403

Penguji II,



Muh. Rinov Cuhazriansyah, S.T., M.Pd.T
NIDN. 0715119105

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M. Pd.
NIDN. 0014016501

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohamad Rizki Baktiar

NIM : 22230027

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Demi menjunjung tinggi integritas, akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

**Pengembangan Web Media Pembelajaran Interaktif “*Vocabulary Adventure*”
Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X DKV SMKN Dander.**

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 20 Juli 2026



Mohamad Rizki Baktiar
NIM. 22230027

MOTTO

لَا غَالِبَ إِلَّا اللَّهُ

“Tiada kemenangan tanpa pertolongan Allah SWT”
(Pagar Nusa)

"Warisan terbaik seseorang bukanlah harta, melainkan ilmu
yang bermanfaat."
(Terinspirasi dari pemikiran Ali bin Abi Thalib)

"Education is the best weapon for peace"
“Pendidikan adalah senjata terbaik untuk perdamaian”
(Dr. Maria Montessori.)

"Idealisme adalah kemewahan terakhir yang hanya dimiliki
oleh pemuda."
(Tan Malaka)

"Biar keras menulang, liat menantang, kecamuk di
kehidupan. Diniatkan setiap ejaan. Sebagai etos perjalanan."
(Manifesto-Efek Rumah Kaca)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, kelancaran, dan petunjuk-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas setiap doa yang Engkau kabulkan di setiap ujian dan masalah yang saya hadapi. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua Orang Tua Tercinta, Ibu Musfiroh, S.E dan Bapak Karel,

Terima kasih yang tak terhingga atas segala cinta, doa, pengorbanan, serta dukungan materiil maupun moril yang telah diberikan kepada penulis sejak taman Kanak-kanak hingga menempuh pendidikan di Perguruan Tinggi. Terima kasih, Ibu, karena telah membimbing dan mengarahkan penulis untuk menempuh jalan sebagai seorang calon tenaga pendidik. Meskipun pada awalnya penulis memiliki cita-cita untuk melanjutkan pendidikan di Fakultas Teknik, pada akhirnya penulis menyadari bahwa pilihan yang Ibu berikan merupakan jalan terbaik. Penulis bersyukur dapat mewujudkan harapan ibu agar ada penerus profesi guru di keluarga.

2. Nenek Tersayang, Ibu Masmudah terimakasih sudah menjadi tiang menyangga hidup penulis dari kecil sampai sekarang, terimakasih atas do'a dukungan yang telah di berikan selama ini

3. Om dan Tante Tersayang, Moh. Muhyidin Agus Wibowo, S.T., M.T., dan Lilis Sandra Dewi, S.Pd.

Terima kasih atas kasih sayang, doa, dukungan, dan perhatian yang tiada henti selama perjalanan hidup saya. Terima kasih telah menjadi keluarga yang selalu percaya pada setiap langkah yang saya tempuh, memberikan semangat di saat lelah, serta menjadi tempat saya pulang dalam setiap proses

Perjuangan.

4. Kepada Pemilik NIM.23210045

Terima kasih telah hadir dan bertahan menemani penulis selama kurang lebih tiga tahun terakhir. Terima kasih karena tidak hanya kebersamaan dalam proses panjang menyelesaikan skripsi ini, tetapi juga menjadi tempat pulang di tengah lelah, menjadi penyemangat saat ingin menyerah, dan menjadi orang yang selalu percaya ketika penulis mulai meragukan diri sendiri. Terima kasih untuk setiap waktu, doa, perhatian, kesabaran, dan kasih sayang yang kamu berikan tanpa pernah diminta. Semoga perjalanan dan cerita kita akan terus tertulis abadi sampai selamanya. Apa pun yang akan terjadi di masa depan, terima kasih karena pernah menjadi bagian terindah dalam perjalanan hidup penulis. Tetaplah menjadi wanita yang kuat, tetaplah menjadi dirimu sendiri, tetaplah tersenyum karena senyumulah yang menjadi landasan terselesaikannya skripsi ini. *I found home in you.*

5. Keluarga BEM kabinet AKSARA

Terima kasih telah menjadi ruang pengabdian, perjuangan, dan pembelajaran yang penuh makna. Terima kasih kepada seluruh Badan Pengurus Harian (BPH), para menteri, wakil menteri, staf kementerian, serta seluruh keluarga besar Kabinet AKSARA yang telah kebersamai setiap langkah, menyatukan visi, dan menguatkan langkah dalam mengemban amanah. Setiap proses, tantangan, dan pencapaian yang kita lalui bersama akan selalu menjadi bagian berharga dalam perjalanan hidup saya. Semoga semangat AKSARA tidak hanya menjadi nama kabinet, tetapi terus hidup

sebagai nilai untuk berkarya, mengabdikan, dan memberikan manfaat bagi kampus serta masyarakat.

6. Kepada Himpunan Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (HMPTI) IKIP PGRI Bojonegoro, khususnya Badan Pengurus Harian (BPH) dan seluruh pengurus HMPTI Periode 2022–2023.

Terima kasih telah menjadi rumah pertama saya dalam belajar tentang kepemimpinan, pengabdian, dan tanggung jawab. Amanah sebagai Ketua Umum HMPTI Periode 2022–2023 telah membuka cara berpikir saya, membentuk karakter saya, dan menjadi awal perjalanan hingga dipercaya mengemban amanah sebagai Presiden BEM IKIP PGRI Bojonegoro. Segala proses dan pembelajaran di HMPTI akan selalu menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup saya.

7. Teman – teman MGMP, Abel, Adit, Aisyah, Aqso, David, Dea, Diana, Ridwan

Terima kasih atas kebersamaan dalam perjalanan semester akhir ini, semoga kebersamaan kita tidak akan berhenti sampai di sini, selamat mendapat gelar baru dan semoga kita bisa sukses lancar rejeki.

8. Keluarga besar MI Nurul Huda

Terimakasih atas do'a dan motivasi sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.

ABSTRAK

Baktiar, Mohamad Rizki, 2026. Pengembangan Web Media Pembelajaran Interaktif “Vocabulary Adventure” Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X DkKV SMKN Dander. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Bapak Dr. Ahmad Kholiqul Amin, M.Pd. Pembimbing II Bapak Day Ramadhani Amir, S.Tr.I.Kom., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Vocabulary Adventure*, Kosakata Bahasa Inggris, Web Interaktif

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan telah mendorong lahirnya media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kepribadian siswa di zaman modern. Namun, metode pengajaran kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih banyak yang memakai cara tradisional yang kurang menarik, sehingga mengakibatkan rendahnya semangat belajar dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web dalam bentuk media pembelajaran *edukatif "Vocabulary Adventure"* dengan pendekatan web media pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris bagi siswa kelas X DKV SMKN Dander. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang *meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media pembelajaran dirancang berbasis website agar bisa diakses dengan mudah melalui komputer atau *smartphone* tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan. Fitur utama dari media tersebut mencakup materi kosakata, kuis interaktif, sistem level, penilaian, penghargaan, dan *feedback* langsung yang diatur untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil pengembangan membuktikan bahwa media pembelajaran *"Vocabulary Adventure"* bisa menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media berbasis media pembelajaran *edukatif* juga berkontribusi pada pemahaman dan pengingatan kosakata Bahasa Inggris oleh siswa secara lebih efektif. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan Digital bisa menjadi solusi inovatif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris di SMK.

ABSTRACT

Baktiar, Mohamad Rizki, 2026. Development of the "Vocabulary Adventure" Interactive Web-Based Learning Medium for English Language Learning for Grade X DKV Students at SMKN Dander. Faculty of Mathematics and Natural Sciences, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor I: Dr. Ahmad Kholiqul Amin, M.Pd. Supervisor II: Day Ramadhani Amir, S.Tr.I. Kom., M.Pd.

Keywords: *Interactive Learning Media, Vocabulary Adventure, English Vocabulary, Educational Website.*

The development of digital technology in education has encouraged the emergence of innovative, interactive, and student-centered learning media suitable for modern learners. However, the teaching of English vocabulary in Vocational High Schools (SMK) still commonly uses traditional methods that are less engaging, resulting in low student motivation and participation during the learning process. This study aims to develop a web-based interactive learning medium—an educational tool titled "Vocabulary Adventure"—to help improve English vocabulary comprehension among Grade X DKV students at SMKN Dander. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The learning media was designed as a website-based platform to provide easy access through computers or smartphones without requiring additional application installation. The main features of the media include vocabulary materials, interactive quizzes, level systems, scoring, rewards, and instant feedback designed to increase students' motivation and engagement in the learning process. Development results demonstrate that the "Vocabulary Adventure" learning medium creates a more engaging, interactive, and enjoyable learning experience. Furthermore, the use of this educational medium contributes to more effective English vocabulary comprehension and retention among students. Thus, the development of digital-based learning media offers an innovative solution to support English language learning in vocational high schools.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat, hidayah, dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Web Media Pembelajaran Interaktif “*Vocabulary Adventure*” Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X DKV SMKN Dander ”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro. Penulis menyadari bahwa keberhasilannya tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Kholiqul Amin, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran, selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Day Ramadhani Amir, S.Tr.I.Kom., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Ibu Dr. Junarti, M.Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
4. Ibu Dr. Puput Suriyah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam IKIP PGRI Bojonegoro.
5. Bapak Day Ramadhani Amir, S.Tr.I.Kom., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi IKIP PGRI Bojonegoro.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan wawasan selama masa perkuliahan.

7. Kepala Sekolah SMKN Dander beserta seluruh guru dan staf yang telah memberikan izin, bantuan, serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Seluruh siswa kelas X DKV SMKN Dander yang telah berpartisipasi dan bekerja sama dengan baik selama proses penelitian berlangsung
9. Kedua orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, motivasi, dan dukungan yang tiada henti kepada penulis.
10. Sahabat serta teman-teman yang selalu memberikan semangat, bantuan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian selanjutnya. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam pengembangan media pembelajaran Interaktif *Vocabulary Advanture*.

Bojonegoro, 20 Juli 2026



Mohamad Rizki Baktiar

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Spesifikasi Produk.....	9
F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
G. Definisi Operasional.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR	23
A. Kajian Pustaka.....	23

B. Kerangka Teoritis.....	32
C. Kerangka Berpikir.....	53
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	56
A. Pendekatan Penelitian	56
B. Objek dan Lokasi Penelitian	59
C. Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	60
D. Desain Dan Model Pengembangan	63
E. Prosedur Pengembangan.....	67
F. Desain Produk dan Uji Coba.....	90
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	102
f. Blueprint Soal Evaluasi Berdasarkan Taksonomi Bloom	105
H. Teknis Analisis Data dan Instrumen Pengumpulan Data	105
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	112
A. Hasil Penelitian.....	112
B. Pembahasan	147
BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP.....	155
A. Kesimpulan.....	155
B. Penutup	156
DAFTAR PUSTAKA	159
LAMPIRAN	169

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Operasionalisasi Variabel	20
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 2. 2 Analisis Penelitian Terdahulu	29
Tabel 3. 1 Objek Dan Lokasi Penelitian	56
Tabel 3. 2 Data Penelitian	58
Tabel 3. 3 Sumber Data.....	59
Tabel 3. 4 Subjek Penelitian	60
Tabel 3. 5 <i>Use Case</i> Diagram	76
Tabel 3. 6 <i>Activity</i> Diagram	78
Tabel 3. 7 Instrumen Penelitian	99
Tabel 3. 8 <i>Blueprint</i> Lembar Observasi.....	100
Tabel 3. 9 <i>Blueprint</i> Pedoman Wawancara.....	100
Tabel 3. 10 <i>Blueprint</i> Angket Validasi Ahli Media.....	100
Tabel 3. 11 <i>Blueprint</i> Angket Validasi Ahli Materi.....	101
Tabel 3. 12 <i>Blueprint</i> Angket Respons Siswa	101
Tabel 3.13 Rumus Perhitungan Kelayakan Media.....	103
Tabel 3.14 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran.....	103
Tabel 3. 14 Kriteria Kepuasan Pengguna.....	104
Tabel 3.15 Skala Penilaian.....	105
Tabel 3. 16 Angket Ahli Media	105
Tabel 3. 17 Angket Ahli Materi.....	106
Tabel 3. 13 Kepuasan Pengguna Siswa	107
Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi	121

Tabel 4.2 Hasil Validasi Media.....	122
Tabel 4.3 Hasil Respons Pengguna.....	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Bagian Kerangka Berpikir	51
Gambar 3.5 Alur ADDIE	64
Gambar 3.8 <i>Use Case</i> Diagram	88
Gambsr 3.9 <i>Activity</i> Diagram Siswa	90
Gambar 3.10 <i>Actity</i> Diagram Guru.....	91
Gambar 3.11 <i>Activity</i> Diagram Admin.....	92
Gambar 3.12 Tampilan <i>Login</i>	94
Gambar 3.13 Tampilan <i>Home</i>	94
Gambar 3.14 Tampilan Pilihan Menu <i>Game</i>	95
Gambar 3.16 Menu Soal Susah	95
Gambar 3.17 Skor Mudah	96
Gambar 3.15 Menu Soal Mudah.....	96
Gambar 3.16 Menu Soal Susah	97
Gambar 4.1 <i>Use Case</i> Diagram.....	110
Gambar 4.2 <i>Activity</i> Diagram Siswa	112
Gambar 4.3 <i>Activity</i> Diagram Guru	113
Gambar 4.4 <i>Activity</i> Diagram Admin	114
Gambar 4.5 DFD Level 0.....	123
Gambar 4.6 DFD Level 1	124
Gambar 4.7 Tampilan Halaman <i>Login</i>	137
Gambar 4.8 Tampilan <i>Quiz</i> Siswa.....	140
Gambar 4.9 Tampilan Quiz Siswa	140
Gambar 4.10 Tampilan Nilai Siswa.....	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penguasaan kosakata (*vocabulary*) adalah dasar penting dalam belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL), sebab tanpa kosakata yang cukup, peserta didik akan kesulitan menguasai empat kemampuan bahasa utama, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis Ule et al., (2023). Kosakata bertindak sebagai komponen dasar yang memungkinkan siswa memahami serta menciptakan bahasa dengan baik Salim et al., (2026). Maka jika kosakata lemah, proses komunikasi akan terganggu, dan siswa mungkin mengalami kekecewaan selama pembelajaran. Misalnya, di lingkungan EFL, kosakata memudahkan siswa mengidentifikasi kata-kata penting dalam bacaan atau dialog, sehingga memperbaiki kemampuan mereka untuk terlibat dalam interaksi yang berarti. Kosakata mencakup semua kata yang kita ketahui, termasuk juga maknanya. Kosakata mempunyai peran penting ketika kita berkomunikasi. Kita menggunakan pengetahuan kosakata ketika kita mendengar, berbicara, membaca, dan menulis Nurhayati et al., (2024).

Selain itu, penguasaan kosakata tidak hanya tergantung pada banyaknya kata yang dikuasai siswa, melainkan juga pada kemampuan mereka untuk menerapkan kata-kata tersebut dengan benar di berbagai situasi komunikasi. Berdasarkan studi terkini Ayu et al., (2023). menyatakan bahwa kapasitas untuk memahami arti kata dan mengintegrasikannya ke dalam kalimat yang tepat menjadi tolok ukur utama kesuksesan dalam belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Oleh karena itu, pengembangan kosakata bukanlah

sekadar menghafal rangkaian kata, tetapi mencakup tahapan pemahaman mendalam, praktik penggunaan, serta latihan berulang yang konsisten Yudianto et al., (2025). Pada penelitian Rachmawati, (2025) menyatakan bahwa minimnya tenaga pengajar dan kurangnya media pengajaran. Sejumlah besar siswa masih menghadapi tantangan dalam menguasai kosakata akibat minimnya kesempatan terpapar bahasa Inggris dalam rutinitas harian. Selatan et al.,(2025). pendidik harus mengadopsi metode pengajaran yang menarik dan partisipatif, seperti pemanfaatan alat digital. Aktivitas permainan bahasa (*language games*), serta teknik berbasis konteks yang mengaitkan kosakata dengan pengalaman langsung siswa.

Langkah-langkah ini diantisipasi dapat mendukung siswa bukan hanya untuk mengenali kata-kata baru, tetapi juga untuk menerapkannya secara aktif dalam kemampuan berbahasa lainnya, termasuk berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan. Iqbal et al., (2020) siswa harus mempelajari kosa kata sebanyak mungkin untuk membangun komunikasi yang baik dengan siswa lain. Silalahi et al., (2024) menyatakan bahwa, dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL), penguasaan kosakata menjadi menjadi elemen penting dalam pembelajaran bahasa agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang efektif. Dalam penelitian Azriel et al., (2025). metode tradisional yang sering digunakan, seperti menghafal kata atau menggunakan lembar kerja, cenderung bersifat pasif dan dapat menurunkan minat serta motivasi belajar siswa. Bahasa Inggris di konteks EFL di Indonesia, termasuk pengalaman menggunakan aplikasi digital. Konsep tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang berupa

Web Media Pembelajaran interaktif berjudul “*Vocabulary Adventure*”, sebagai sarana inovatif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Media ini dirancang agar siswa dapat belajar dan memperkuat penguasaan kosakata melalui serangkaian permainan interaktif yang bersifat kontekstual, menarik, dan bisa disesuaikan dengan kemampuan pengguna. “*Vocabulary Adventure*” dibuat dengan menggabungkan elemen permainan seperti misi, level, skor, dan umpan balik langsung, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui media ini, proses pembelajaran bahasa Inggris diharapkan tidak hanya berfokus pada peran guru, tetapi juga mampu menumbuhkan kemandirian belajar (*learner autonomy*), meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*), serta membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata baru dengan lebih efektif. Dengan demikian, pengembangan Web media pembelajaran interaktif “*Vocabulary Adventure*” diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital, sekaligus mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pendidikan bahasa Inggris.

Bahasa Inggris telah menjadi alat komunikasi global di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memainkan peran krusial dalam mempersiapkan siswa untuk berkomunikasi dan memahami materi yang berbasis teknologi global Limbong et al., (2024). Salah satu elemen dasar dalam menguasai bahasa adalah kemampuan kosakata (*vocabulary*), tanpa kosakata yang cukup, siswa akan menghadapi kesulitan dalam memahami teks, mengungkapkan ide, atau mengikuti pembelajaran berbasis proyek yang membutuhkan

keterampilan bahasa Tsamarahani et al., (2025). Oleh sebab itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang efisien dan selaras dengan kebutuhan siswa di zaman digital. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMKN Dander, diketahui bahwa pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas X DKV masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam mengingat dan menerapkan kosakata pada konteks yang tepat. Meskipun sekolah telah memiliki sarana pendukung berupa laboratorium komputer dan akses internet yang memadai, belum tersedia media pembelajaran interaktif berbasis web yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa DKV yang lebih menyukai pembelajaran *visual*, kreatif, dan berbasis teknologi. Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar kosakata Bahasa Inggris, namun sebagian besar penelitian hanya berfokus pada pengujian efektivitas media atau memanfaatkan platform yang telah tersedia, sehingga masih terbatas penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMK, khususnya Program Keahlian Desain Komunikasi Visual. Oleh karena itu, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web "*Vocabulary Adventure*" yang dirancang secara mandiri dengan mengintegrasikan materi kosakata Bahasa Inggris kelas X, fitur permainan berupa level, skor, tantangan, dan umpan balik langsung yang dapat diakses melalui berbagai perangkat tanpa instalasi aplikasi.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga memberikan fleksibilitas bagi peserta didik dalam mengakses sumber belajar melalui perangkat yang mereka gunakan. Pembelajaran yang memanfaatkan perangkat *mobile* memungkinkan kegiatan belajar berlangsung secara lebih fleksibel dan dapat mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Amin et al.,(2021) yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *mobile* dapat memberikan dukungan terhadap proses pembelajaran dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi berbasis web dalam penelitian ini dipandang relevan untuk memberikan akses belajar yang lebih fleksibel bagi siswa. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE karena memiliki tahapan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi, sehingga mampu menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. SMKN Dander dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki Program Keahlian Desain Komunikasi Visual yang karakteristik siswanya dekat dengan penggunaan teknologi digital dan membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, sedangkan siswa kelas X dipilih karena berada pada tahap awal pembelajaran kompetensi dasar Bahasa Inggris sehingga penguasaan kosakata menjadi fondasi penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran pada jenjang berikutnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis web untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di kelas X DKV SMKN Dander?

2. Bagaimana proses pengembangan web media pembelajaran interaktif “*Vocabulary Adventure*” untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris?
3. Bagaimana epektifitas media pembelajaran interaktif digunakan siswa dan guru untuk alat media pembelajaran
4. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif “*Vocabulary Adventure*” dalam pembelajaran kosakata?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis web untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.
2. Mengembangkan web media pembelajaran interaktif “*Vocabulary Adventure*” untuk siswa kelas X DKV SMKN Dander.
3. Mengetahui tingkat epektifitas media pembelajaran “*Vocabulary Adventure*” yang digunakan untuk siswa dan guru
4. Mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media “*Vocabulary Adventure*” dalam pembelajaran kosakata

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah kajian ilmiah terkait pengembangan media pembelajaran berbasis web pada pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam aspek kosakata.
 - b. Memperkaya kajian teoritis dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis web yang interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

- c. Mendukung dan mengembangkan teori pembelajaran bahasa Inggris yang menekankan penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata (*vocabulary*) peserta didik.
- d. Memberikan sumbangan pemikiran tentang bagaimana media pembelajaran interaktif dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa kejuruan, khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), yang cenderung visual dan kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru mata pelajaran bahasa Inggris dalam menyajikan materi kosakata dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan bervariasi.
- 2) Menjadi pilihan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar.
- 3) Memudahkan guru dalam mengintegrasikan teknologi berbasis internet ke dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kemajuan zaman.
- 4) Membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan, terutama bagi siswa yang belajar di jurusan DKV.

b. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa memahami dan menguasai kosakata bahasa Inggris dengan lebih mudah menggunakan media

pembelajaran yang interaktif.

- 2) Meningkatkan minat serta motivasi belajar bahasa Inggris karena cara penyajian pembelajaran terlihat menarik dan tidak membosankan.
- 3) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendorong siswa untuk belajar sendiri.
- 4) Menyesuaikan dengan gaya belajar siswa DKV yang iasanya lebih suka belajar melalui visual dan kreativitas.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi sarana bantuan untuk meningkatkan kualitas belajar bahasa Inggris di SMKN Dander.
- 2) Membantu penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar di sekolah.
- 3) Meningkatkan reputasi sekolah sebagai lembaga pendidikan yang inovatif dan mengikuti perkembangan teknologi.
- 4) Dapat dijadikan contoh dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk mata pelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis web.
- 2) Menjadi cara untuk menerapkan teori yang sudah dipelajari ke dalam kegiatan nyata di bidang pendidikan.
- 3) Sebagai bahan untuk mengevaluasi dan meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian dan pengembangan

(R&D).

- 4) Dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis teknologi.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis web dalam bentuk permainan interaktif berjudul “*Vocabulary Adventure*” yang ditujukan untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bagi siswa kelas X Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMKN Dander. Pengembangan media ini menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) sebagai kerangka kerja sistematis dalam proses pengembangan media pembelajaran. Model ADDIE di pilih karena tidak hanya relevan dalam pengembangan sistematis dan terstruktur, karena ADDIE berhasil menghasilkan produk pembelajaran yang efektif serta sesuai dengan kebutuhan pengguna Torang Siregar & Yuni Rhamayanti, (2025).

Proses pengembangan diawali dengan tahap analisis kebutuhan pembelajaran yang menunjukkan bahwa penguasaan kosakata memiliki peranan fundamental dalam pembelajaran Bahasa Inggris, mengingat kosakata menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis R. S. Rahayu & Rispatiningsih, (2026). Selain itu, karakteristik siswa SMK yang akrab dengan teknologi digital menuntut adanya media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan dunia mereka. Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan cakupan materi kosakata yang selaras dengan kompetensi dasar

Bahasa Inggris kelas X SMK, khususnya kosakata yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari, benda, profesi, serta deskripsi sederhana. Pada tahap perancangan (*design*), fokus diarahkan pada penyusunan struktur, alur, dan tampilan media pembelajaran dengan mengadopsi pendekatan web media pembelajaran interaktif. Pendekatan ini dipilih karena pembelajaran berbasis permainan digital dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, serta daya ingat terhadap kosakata yang dipelajari Hafizh et al., (2025). Media dirancang dengan konsep petualangan (*adventure*) yang dilengkapi dengan menu materi kosakata, berbagai bentuk latihan interaktif seperti *multiple choice*, *matching*, dan *drag and drop*, sistem level dan skor, serta umpan balik langsung. Penerapan unsur permainan berupa tantangan, skor, dan level bertujuan untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, sejalan dengan pandangan M. Mahmubi & Homaidi, (2025). menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis media pembelajaran dalam pembelajaran terbukti dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada Proses selanjutnya pada tahap pengembangan (*development*) merupakan proses merealisasikan rancangan yang telah dibuat menjadi produk nyata berupa web pembelajaran interaktif "*Vocabulary Adventure*" yang dapat diakses melalui peramban (*browser*) pada berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, maupun telepon pintar. Pemilihan media berbasis web didasarkan pada pertimbangan fleksibilitas akses dan kemudahan penggunaan tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Materi kosakata

dan aktivitas permainan disusun secara interaktif dan kontekstual agar siswa tidak sekadar menghafal kata, tetapi juga mampu memahami makna dan penggunaannya dalam konteks yang relevan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ana Vera, (2025). yang menegaskan bahwa permainan yang dirancang dengan baik mengandung prinsip pembelajaran kontekstual dan memberikan kesempatan belajar melalui pengalaman. Pada tahap (*implementation*) dilaksanakan dengan menerapkan media “*Vocabulary Adventure*” dalam kegiatan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di kelas X DKV SMKN Dander. Pada tahap ini, siswa menggunakan media secara langsung sebagai bagian dari proses pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi dan mengarahkan kegiatan belajar. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan penggunaan media, kemudahan akses, serta respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif. Penggunaan media interaktif memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga proses belajar tidak lagi bersifat pasif dan berpusat pada guru Hasnawiyah & Maslena, (2024).

Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk menilai kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, ditinjau dari hasil belajar siswa, tingkat kepraktisan penggunaan media, serta respons siswa terhadap pemanfaatan “*Vocabulary Adventure*”. Evaluasi dilakukan dalam bentuk evaluasi formatif dan sumatif untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi selanjutnya dimanfaatkan sebagai dasar untuk perbaikan dan pengembangan media pada tahap berikutnya. Secara

keseluruhan, spesifikasi produk ini menunjukkan bahwa “*Vocabulary Adventure*” tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran kosakata, tetapi juga memiliki peluang pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan fitur penyimpanan data pengguna, pengayaan materi, serta integrasi dengan keterampilan Bahasa Inggris lainnya.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan serta pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis web “*Vocabulary Adventure*” dalam penelitian ini didasarkan pada sejumlah asumsi dan memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan agar hasil penelitian dapat ditafsirkan secara objektif dan proporsional. Penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa siswa kelas X Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMKN Dander telah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat digital, seperti komputer, laptop, maupun telepon pintar, serta terbiasa menggunakan media berbasis web dalam kehidupan sehari-hari. Asumsi ini sejalan dengan pendapat Putu Windu Mertha Sujana et al., (2021) yang menyatakan bahwa peserta didik akan memahami bahwa media mereka dikenal dengan generasi digital *native*, yang memaksudkan bahwa sejak dini mereka sudah familiar dengan teknologi digital dan media interaktif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis web diasumsikan tidak menimbulkan kendala teknis yang berarti bagi siswa.

Selain itu, peneliti Yugi Diraga Prawiyata et al., (2025) mengasumsikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web dapat berfungsi secara efektif sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran kosakata Bahasa

Inggris. Media interaktif memungkinkan siswa terlibat secara aktif melalui interaksi langsung pada masa lalu, pembelajaran pada siswa sering kali pasif, Namun, dengan adanya pendekatan interaktif siswa bisa terlibat dalam pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Depita, (2024). Dengan salah satunya menggunakan penerapan pendekatan web media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta daya ingat terhadap kosakata, karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan menantang.

Dalam model ADDIE, peran guru menjadi faktor penting untuk memastikan bahwa media digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan terintegrasi secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar Torang Siregar & Yuni Rhamayanti, (2025). Selain itu, media berbasis web seperti “*Vocabulary Adventure*” diharapkan mampu mendukung kemandirian belajar siswa, karena siswa dapat mengakses materi secara mandiri, mengulang pembelajaran, serta memperoleh umpan balik secara langsung melalui media berbasis.

Di samping berbagai asumsi tersebut, penelitian ini juga memiliki sejumlah keterbatasan. Media pembelajaran “*Vocabulary Adventure*” yang dikembangkan hanya berfokus pada penguasaan kosakata dan belum mengintegrasikan keterampilan berbahasa Inggris lainnya, seperti *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing*. Keterbatasan ini sejalan dengan pandangan Tri et al., (2025). yang menyatakan bahwa kosakata dan pemahaman makna merupakan aspek dan multifaset dalam pengembangan keterampilan berbahasa untuk pembelajaran bahasa yang lebih komprehensif dan efektif.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan tentang cara mengukur dan mengamati suatu variabel dalam penelitian secara nyata dan terukur. Dalam penelitian ini, definisi operasional adalah pengembangan media pembelajaran berbasis web yang dinamakan “*Vocabulary Adventur*”. Media ini digunakan untuk membantu siswa kelas X DKV SMKN Dander belajar kosakata bahasa Inggris. Kualitas media tersebut dinilai berdasarkan aspek kelayakan media, kemudahan dalam penggunaannya, dan tanggapan siswa terhadap media tersebut. Media pembelajaran interaktif berbasis web “*Vocabulary Adventure*” adalah sebuah produk pembelajaran digital berupa media interaktif *online* yang dikembangkan dengan dan dirancang untuk membantu siswa kelas X DKV SMKN Dander dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Media ini mengandung unsur permainan seperti level, misi, skor, latihan interaktif, dan umpan balik langsung. Media ini dapat diakses melalui browser tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan. Dalam hal penerapannya, media ini diukur berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas penggunaan, dengan penilaian dari para ahli, guru, serta siswa.

Media pembelajaran interaktif ini adalah alat pembelajaran digital yang dibuat untuk membuat siswa terlibat aktif dalam belajar kosakata Bahasa Inggris. Media ini tidak hanya memberikan materi secara langsung, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan memilih menu, mengerjakan latihan, serta mendapatkan umpan balik langsung atas jawaban yang diberikan. Interaktivitas pada media ini diwujudkan dengan menggunakan elemen

permainan yang edukatif, sehingga mendorong partisipasi, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Purba et al., (2024). menyatakan bagaimana media interaktif dapat merangsang partisipasi aktif, meningkatkan keterlibatan, mendorong pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen permainan. Dalam penelitian ini berbasis web berarti media pembelajaran "*Vocabulary Adventure*" bisa diakses melalui peramban di perangkat komputer, laptop, atau *smartphone* tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan. Media ini menggunakan teknologi web sehingga semua materi pembelajaran, latihan, serta sistem umpan balik bisa diakses secara *online* selama ada koneksi internet.

Pendekatan berbasis web dipilih karena memberi kebebasan akses bagi siswa dan memudahkan pengembang dalam merawat serta memperbarui media tersebut. Hal ini di kuatkan oleh Gede et al., (2024) bahwa pengembangan sumber daya manusia melalui pendekatan digital yang dibuat khusus untuk memudahkan akses dan konsumsi pada pembelajaran ini memberi kebebasan untuk mengatur waktu belajar.

1. Sistem aplikasi "*Vocabulary Adventure*"

Sistem aplikasi "*Vocabulary Adventure*" dalam penelitian ini merupakan suatu sistem pembelajaran digital berbasis web yang dikembangkan dengan pendekatan web media pembelajaran interaktif. Sistem ini dirancang untuk menyajikan materi kosakata Bahasa Inggris dalam bentuk permainan edukatif yang terstruktur, meliputi menu materi, latihan interaktif, sistem skor, level, dan umpan balik langsung. Sistem aplikasi ini bertujuan untuk membantu siswa memahami dan mengingat

kosakata Bahasa Inggris dengan cara yang lebih menarik, kontekstual, dan menyenangkan. Sebagai penguatan peneliti sebelumnya Nengah Mery Kusumarini et al., (2025) menyatakan bahwa lewat aplikasi pembelajaran yang dikembangkan bisa membantu untuk mempelajari Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan, dan dapat membantu menjaga minat dan keterlibatan siswa.

2. Efektivitas media pembelajaran

Efektivitas media pembelajaran dalam penelitian ini diartikan sebagai tingkat keberhasilan media “*Vocabulary Adventure*” dalam mendukung pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Efektivitas ditinjau berdasarkan persepsi siswa terhadap kemudahan penggunaan, kebermanfaatan media, serta kontribusi media dalam membantu memahami dan mengingat kosakata. Efektivitas media diukur menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

Sebagai penguatan pada penelitian sebelumnya Kurnia Putra et al., (2025) menyatakan efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan pemahaman dan kinerja siswa. Oleh karena itu, pembelajaran dalam model ini dianggap efektif. Yang mana efektivitas tersebut dapat dilihat dari respons siswa dalam penelitian ini dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web “*Vocabulary Adventure*”.

Respons ini mencakup aspek ketertarikan, motivasi belajar, kemudahan penggunaan sistem, dan kepuasan siswa terhadap media yang digunakan. Respons siswa digunakan sebagai indikator penerimaan dan

kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris

Hasil belajar kosakata Bahasa Inggris dalam penelitian ini menunjukkan kemampuan siswa kelas X DKV SMKN Dander dalam memahami, menguasai, dan menggunakan kosakata Bahasa Inggris setelah mengikuti proses belajar dengan media pembelajaran berbasis web bernama “*Vocabulary Adventure*”. Hasil belajar ini mencerminkan perubahan kemampuan berpikir siswa yang timbul akibat penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan sesuai dengan konteks.

Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah semua kegiatan pembelajaran selesai. Tes ini dibuat untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris secara menyeluruh, baik dalam memahami maknanya maupun dalam menerapkannya di dalam konteks yang tepat.

Indikator hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini mencakup kemampuan siswa dalam mengenali dan memahami arti kosakata Bahasa Inggris, kemampuan menghubungkan kosakata dengan gambar yang sesuai, serta kemampuan memilih dan menggunakan kosakata yang tepat dalam kalimat sederhana. Dengan menggunakan indikator-indikator tersebut, hasil belajar siswa diharapkan dapat menunjukkan sejauh mana media pembelajaran berbasis web “*Vocabulary Adventure*” berhasil meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas X DKV SMKN Dander.

Dengan demikian, data hasil belajar yang diperoleh bisa digunakan sebagai dasar untuk menganalisis peningkatan kemampuan kosakata siswa

setelah penerapan media pembelajaran tersebut.

4. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada tingkat kesesuaian media pembelajaran interaktif berbasis web "*Vocabulary Adventure*" untuk digunakan sebagai alat pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bagi siswa kelas X DKV SMKN Dander.

Media dinyatakan layak jika dapat digunakan dengan baik, mudah digunakan, serta memberikan manfaat dalam mendukung proses belajar mengajar. Penilaian kelayakan dilakukan dengan melihat tanggapan dari siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan siswa kelas X DKV yang merupakan pengguna langsung media tersebut. Hal ini dilakukan karena perlu bagi siswa untuk meningkatkan keaktifan, keterlibatan siswa serta penggunaan media dalam situasi pembelajaran yang nyata.

5. Kepuasan Pengguna

Kepuasan pengguna dalam penelitian ini merupakan penilaian subjektif siswa terhadap pengalaman mereka dalam menggunakan sistem pembelajaran berupa web media interaktif "*vocabelary Aventure*" untuk pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas X DKV SMKN DANDER. Berdasarkan aspek penampilan, kemudahan dalam penggunaan, manfaat yang diberikan, dan pengalaman belajar, tingkat kepuasan pengguna bisa digunakan sebagai acuan untuk menilai seberapa diterima media pembelajaran interaktif berbasis web "*Vocabulary Adventure*" oleh siswa kelas X DKV SMKN Dander. Jika tingkat kepuasan pengguna tinggi, berarti media pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dan

layak digunakan sebagai sarana bantuan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Berdasarkan definisi operasional diatas, variabel penelitian ini dirangkum ke dalam tabel operasionalisasi variabel yang memuat sub-variabel, indikator terukur, serta alat ukur yang digunakan. Tabel ini disusun agar setiap variabel dapat diukur secara objektif dan konsisten sesuai kebutuhan penelitian model *Research and Development* (R&D).

Tabel 1. 2 Operasionalisasi Variabel

Variabel	Sub - Variabel	Indikator Terukur	Alat Ukur/Instrumen
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web <i>"Vocabulary Adventure"</i>	Kelayakan Tampilan Media	- Kejelasan Tampilan Media - Kesesuaian Warna dan <i>Layout</i> - Keterbacaan Teks dan Ikon - Kesesuaian Desain - Karakteristik siswa DKV	Angket Kelayakan Media (Skala Likert)
	Kemudahan Penggunaan Media	- Kemudahan Mengakses Media Melalui Browser - Kejelasan Navigasi Menu - Kemudahan Memahami Petunjuk Penggunaan - Kelancaran Penggunaan Fitur	
	Kebermanfaatan	- Kesesuaian Media Dengan Tujuan Pembelajaran - Media Membantu Memahami Kosakata - Media Meningkatkan Belajar	
	Interaktivitas Media	- Adanya Latihan Interaktif - Adanya Sistem Skor dan Level	

		- Umpan Balik Pada Jawaban Siswa	
Efektivitas Media Pembelajaran	Kemudahan Pengguna	- Media Mudah Digunakan Saat Pembelajaran - Media Mudah Dipahami	Angket Repon Siswa
	Kebermanfaatan	- Media Membantu Memahami Kosakata - Membantu Mengingat Kosakata	
	Motivsi Belajar	- Ketertarikan Belajar Menggunakan Media - Antusiasme Siswa Selama Pembelajaran	
Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris	Pemahaman Kosakata	- Kemampuan Mengenali Arti Kosakata - Kemampuan Memahami Makna Kata	Tes Evaluasi (Soal Objektif)
	Penerapan Kosakata	- Kemampuan Mencocokkan Kata Dengan Gambar - Kemampuan Memilih Kosakata Yang Tepat Dalam Kalimat Sederhana	
Respon Siswa	Ketertarikan	- Ketertarikan Terhadap Tampilan dan Permainan	Angket resepon Siswa
	Kepuasan Pengguna	- Kepuasan Menggunakan Media Digital - Keinginan Menggunakan Kembali Media	
	Keterlibatan Belajar	- Keaktifan Siswa Selama Pembelajaran - Keterlibatan Dalam Menyelesaikan Permainan	

Tabel Operasionalisasi variabel dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan batasan yang jelas mengenai variabel yang diteliti serta aspek-aspek yang digunakan sebagai dasar dalam proses pengukuran. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas media pembelajaran interaktif berbasis web “*Vocabulary Adventure*”, efektivitas media pembelajaran, hasil belajar kosakata Bahasa Inggris, dan respon siswa.

Variabel media pembelajaran interaktif berbasis web “*Vocabulary Adventure*” merupakan media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan untuk membantu siswa kelas X DKV dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Kelayakan media diukur melalui beberapa subvariabel, yaitu kelayakan tampilan media, kemudahan penggunaan media, kebermanfaatan, dan interaktivitas media. Kelayakan tampilan meliputi kejelasan tampilan, kesesuaian warna dan layout, keterbacaan teks dan ikon, kesesuaian desain, serta karakteristik siswa DKV. Kemudahan penggunaan meliputi kemudahan mengakses media melalui browser, kejelasan navigasi, kemudahan memahami petunjuk, dan kelancaran penggunaan fitur. Kebermanfaatan mencakup kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kemampuan media membantu siswa memahami kosakata, dan peningkatan proses belajar. Sementara itu, interaktivitas media meliputi latihan interaktif, sistem skor dan level, serta pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa. Pengukuran dilakukan menggunakan angket kelayakan media dengan skala Likert yang diberikan kepada validator ahli media.

Variabel efektivitas media pembelajaran digunakan untuk mengetahui

sejauh mana media “*Vocabulary Adventure*” dapat digunakan secara mudah dan memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Variabel ini diukur melalui subvariabel kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, dan motivasi belajar. Kemudahan penggunaan mencakup kemudahan media digunakan dan dipahami siswa selama pembelajaran. Kebermanfaatan meliputi kemampuan media membantu siswa memahami dan mengingat kosakata. Motivasi belajar meliputi ketertarikan siswa untuk belajar menggunakan media serta antusiasme selama proses pembelajaran. Data diperoleh melalui angket respon siswa dengan skala Likert.

Variabel hasil belajar kosakata Bahasa Inggris digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran “*Vocabulary Adventure*”. Variabel ini diukur melalui subvariabel pemahaman kosakata dan penerapan kosakata. Pemahaman kosakata mencakup kemampuan siswa mengenali arti dan memahami makna kata. Penerapan kosakata mencakup kemampuan mencocokkan kata dengan gambar serta memilih kosakata yang tepat dalam kalimat sederhana. Pengukuran dilakukan menggunakan tes evaluasi berupa soal objektif yang diberikan kepada siswa.