

# BAB I

## PENDAHULUAN

Bagian ini dikaji terkait (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk, (7) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, dan (8) Definisi Istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Inggris Sekolah Dasar dikaji dalam empat kemampuan untuk saling melengkapi dalam pemerolehan *vocabulary* (Bayu, Jampel, dkk., 2025). Membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara merupakan empat pilar utama dalam menguasai bahasa Inggris. Untuk dapat berbicara di depan umum secara efektif, penguasaan atas semua kemampuan ini sangatlah penting. Tujuan pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua adalah menanamkan pada generasi mendatang kemampuan untuk berbicara dengan percaya diri dan lancar di hadapan audiens dalam bahasa Inggris (Bayu dkk., 2024).

Mengingat kondisi dunia saat ini, bahasa Inggris telah melampaui semua bahasa lain sebagai bahasa internasional resmi dalam bidang bisnis, hukum, sains, dan pendidikan di tingkat global. Dalam bidang pendidikan, di mana bahasa Inggris digunakan untuk pengajaran, penelitian, dan penyebaran informasi secara global, bahasa Inggris merupakan bahasa yang tak tergantikan berkat penggunaannya yang

luas dan penerimaannya yang luas di hampir seluruh penjuru dunia (Meidina dkk., 2024).

Beberapa sekolah di Indonesia memang menggunakan bahasa Inggris di dalam kelas, namun biasanya hanya sebagai bahasa bantu. Meskipun demikian, anak-anak perlu belajar bahasa Inggris sejak duduk di bangku sekolah dasar. Menurut Kepmendikbudristek (dalam Salsabila dkk., 2024), kurikulum merdeka bahasa Inggris disarankan untuk dimulai dari jenjang anak sekolah dasar. Meskipun demikian, banyak pelajar Indonesia yang masih menghadapi berbagai kesulitan dalam mempelajari bahasa ini. Salah satu alasan utama mengapa sebagian siswa sekolah dasar merasa kesulitan ialah perbedaannya antara struktur bahasa Inggris dengan bahasa Indonesia, serta perbedaan dalam pengucapan yang kadang membingungkan bagi mereka (Munisah, 2021). Hal ini menyebabkan beberapa siswa terutama sekolah dasar enggan untuk belajar bahasa Inggris, karena mereka merasa bahwa proses pembelajaran tersebut terlalu menantang dan tidak mudah dipahami. Hal ini memperlihatkan pentingnya pendekatan baru dalam pendidikan yang mampu menarik dan mempertahankan minat serta semangat siswa, sehingga mereka tidak hanya dapat mengatasi tantangan-tantangan tersebut, tetapi juga menikmati dan berhasil dalam pembelajaran bahasa Inggris mereka.

Komponen utama yang harus dikuasai siswa agar memiliki keterampilan berbahasa Inggris dasar adalah kosakata. Dengan menguasai kosakata yang cukup, siswa akan dapat memanfaatkan keempat keterampilan dasar bahasa Inggris, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, dengan lebih baik. Alasan di balik hal ini adalah bahwa jumlah dan kualitas kosakata seseorang sangat memengaruhi kemampuan berbicaranya. Kemampuan seseorang untuk berbicara

dengan lancar dan efektif berbanding lurus dengan luasnya kosakata yang dimilikinya.

Adapun beragam aspeknya bisa dipakai guna mengukurnya penguasaan kosakata, yakni: 1) pemahaman makna kata, yang mencakup kemampuan siswa dalam mengerti arti kata dalam konteks yang berbeda; 2) pelafalan atau pengucapan yang benar, yang memastikan bahwa kata-kata diucapkan sesuai dengan aturan bahasa Inggris; 3) penulisan yang sesuai dengan ejaan yang benar, yang mencakup kemampuan menulis kata-kata dengan tepat sesuai dengan aturan ortografi bahasa Inggris; dan 4) perubahan struktur bahasa, yang meliputi kemampuan siswa dalam mengubah bentuk kata atau frasa untuk mengikuti aturan tata bahasa yang berlaku. Dengan menguasai indikator-indikator tersebut, siswa akan memiliki dasar yang kuat dalam penggunaan kosakata, yang pada akhirnya akan meningkatkan keterampilan mereka dalam berbahasa Inggris secara keseluruhan (Agung dkk., 2022).

Menurut temuan observasi sudah dilaksanakan di SDN 3 Kintamani, banyaknya siswa terjadi kesulitan pada pembelajaran bahasa Inggris karena minimnya kosakata bahasa Inggris dimiliki siswa. Kekurangan dalam penguasaan kosakata ini menjadi hambatan besar bagi siswa dalam memahami materi pelajaran secara keseluruhan, terutama dalam mata pelajaran bahasa Inggris yang menuntut pemahaman yang mendalam terhadap kata-kata dan frasa.

Selain itu penggunaan media menjadi hal yang perlu diperhatikan karena penggunaan media digital yang benar akan berfungsi untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa dan mempercepat penyampaian informasi dari guru ke siswa. Selaras dengan hal tersebut, Siswa di SD Negeri 3 Kintamani telah terbiasa memakai

*smartphone* pada keseharian seperti untuk bermain *game* atau berkomunikasi dengan lingkungan jarak jauhnya di rumahnya. Dengan memanfaatkan hal ini, kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dapat diwujudkan. Penggunaan media digital di kelas juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, sehingga siswa memiliki kebebasan lebih untuk belajar kapan pun dan di mana pun mereka mau, alih-alih terikat pada jadwal yang kaku yang dapat menimbulkan kebosanan seperti halnya pada bentuk media yang lebih tradisional.

Sekolah ini juga telah dilengkapi dengan wifi, proyektor dan perangkat komputer. Apabila fasilitas ini dimanfaatkan, akan sangat mendukung proses pembelajaran secara digital interaktif di sekolah. Namun dari fenomena-fenomena yang terjadi di SD Negeri 3 Kintamani masih banyak ditemukan bahwa banyak siswa belum bisa menguasai kosakata dengan baik sehingga sering kali mengalami masalah dalam prosesnya pembelajaran, hingga dapat memengaruhi rendahnya hasil belajar diraih.

Proses belajar dan mengajar yang ideal tidak terkait dengan hasil yang dicapai oleh siswa, namun lebih menekankan pada bagaimana cara pengajaran dapat memberikan pemahaman yang lebih kuat kepada siswa mengenai materi yang diajarkan. Pemahaman yang kuat dan mendalam akan memberikan dasar yang kokoh bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka secara berkelanjutan (Ermawati dkk., 2023). Dalam konteks belajar bahasa Inggris di sekolah dasar, fokus utama adalah mengembangkan kemampuan komunikasi dengan bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya mempunyai tujuannya guna untuk mengajarkan siswa cara berbicara atau menulis dalam bahasa tersebut, tetapi juga untuk membantu mereka

memahami bahasa Inggris sebagai alat komunikasi yang efektif. Membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara adalah empat pilar utama dalam menguasai bahasa Inggris. Keempat keterampilan ini saling berhubungan dan membentuk dasar bagi kemampuan komunikasi yang menyeluruh (Bayu, Dewi, dkk., 2025).

Menurut Megawati dalam (Gusti dkk., 2021) menyebutkan tiga komponen tambahan yang sangat penting untuk mendukung keempat keterampilan dasar tersebut, yaitu kosakata, pengucapan, dan struktur bahasa (tata bahasa). Kosakata yang kaya akan memungkinkan siswa untuk mengungkapkan ide dan perasaan mereka dengan lebih tepat, sementara pengucapan yang benar akan memastikan bahwa informasi yang disampaikan dapat dipahami secara jelas oleh lawan bicara.

Struktur bahasa atau tata bahasa, juga sangat penting untuk membangun kalimat yang sesuai dengan aturan dan konvensi bahasa Inggris, sehingga komunikasi menjadi lebih efektif dan mudah dipahami. Ketiga komponen ini berfungsi sebagai landasan yang memperkuat kemampuan siswa dalam menguasai bahasa Inggris secara komprehensif dan mendalam. Dengan pemahaman yang baik tentang kosakata, pengucapan, dan tata bahasa, siswa akan lebih mudah mengembangkan keempat keterampilan dasar tersebut dalam situasi komunikasi nyata.

Oleh karena itu, solusi untuk permasalahan ini, guru perlu mampu merancang dan menciptakan lingkungan proses pembelajaran yang aktif dan efektif. Siswa akan lebih terlibat dan antusias dalam proses belajar mereka ketika mereka terlibat secara fisik dan psikologis dalam proses tersebut. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan sumber daya pendidikan yang menghibur dan menarik. Penggunaan media yang tepat, seperti permainan edukatif, film interaktif,

atau aplikasi yang memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran, dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan cara ini, diharapkan siswa akan lebih mudah mempelajari kata-kata baru, mengembangkan keinginan yang lebih kuat untuk belajar, dan pada akhirnya meraih hasil belajar yang lebih baik.

Guru sangat mengandalkan media pendidikan untuk melengkapi pelajaran mereka karena hal itu memungkinkan mereka menyampaikan gagasan-gagasan rumit dengan cara yang mudah dipahami siswa. Penggunaan media yang tepat meningkatkan kejelasan, keterlibatan, dan keefektifan penyajian informasi, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Nadiroh dkk., 2023) Selain itu, baik berupa benda nyata maupun gagasan yang diambil dari kehidupan sehari-hari siswa, bahan pembelajaran berperan sebagai katalisator untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan memungkinkan penyampaian informasi yang cepat, efektif, dan menghibur dari pengajar kepada siswa serta mendorong siswa untuk menjadi peserta yang lebih aktif dalam proses pembelajaran, bahan-bahan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi, tetapi juga dapat menjadikan lingkungan belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini, pada gilirannya, memberikan manfaat bagi pengajar dan siswa (Angely dkk., 2023). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang efektif sehingga kualitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal.

*Flashcard* merupakan sumber daya pendidikan yang berbentuk kartu flash yang dapat dipindahkan, berisi teks dan gambar yang ukurannya dapat disesuaikan sesuai kebutuhan masing-masing siswa. Pengembangan daya ingat, kemandirian,

dan perluasan kosakata hanyalah beberapa aspek yang ingin ditingkatkan oleh alat ini selama proses pembelajaran (Sulaiman & Akidah, 2021). Selain itu, (Yasa & Sudirman 2023) menyatakan bahwa penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris mendapatkan respons positif dari siswa, karena dianggap menyenangkan, memotivasi, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat kosakata bahasa Inggris dasar. Dengan caranya interaktif serta menarik, *flashcard* bisa mempercepat pemahaman siswa terhadap kosakata baru, serta jadi prosesnya pembelajaran jadi lebih menyenangkan serta mudah diingat.

*E-flashcard* adalah media pembelajaran berbasis digital yang menggunakan berbagai elemen interaktif, seperti animasi, gambar, dan suara, untuk menyampaikannya materi dengan cara menarik serta mudah dipahaminya oleh siswa (Oktavia dkk., 2024) . Siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat kata-kata baru jika diajarkan dengan teknologi ini, karena materi disampaikan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Melalui elemen audio yang disertakan dalam *e-flashcard*, siswa tidak hanya melihat gambar atau kata-kata, tetapi juga mendengarkan pengucapan yang benar, yang sangat memiliki peranan penting dalam pemerolehan bahasa. Hal ini tentu saja mempermudahnya siswa dalam memahami materi yang diajarkan, terutama dalam konteks bahasa asing yang seringkali membingungkan karena perbedaan struktur dan pengucapan. Selain itu, penggunaan *e-flashcard* sebagai alat bantu belajar sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi, di mana pembelajaran berbasis digital menjadi lebih efektif serta menariknya bagi siswa, terutama anak-anak yang lebih akrab dengan perangkat teknologi.

Kombinasi antara kecanggihan teknologi yang terus berkembang dan kebutuhan untuk menciptakan metodologi pembelajarannya sesuai dengan gaya belajar anak-anak telah melahirkan platform interaktif yang mampu meningkatkan daya serap informasi siswa secara signifikan. Pembelajaran yang menggunakan *e-flashcar* menciptakan pengalaman belajar tidak hanya lebih efisien, namun lebih menyenangkan. Keterlibatan dan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan interaksi yang lebih dinamis di dalam kelas. Dengan demikian, anak-anak akan memandang pembelajaran bahasa Inggris sebagai perjalanan pendidikan yang seru dan menarik, bukan sebagai tugas yang membosankan dan memberatkan. Platform interaktif ini mengubah cara pandang siswa terhadap bahasa Inggris, membuat mereka merasa lebih percaya diri dan bersemangat dalam mempelajarinya, serta membuka peluang bagi mereka untuk berkembang lebih cepat dalam penguasaan kosakata dan keterampilan berbahasa Inggris (Juwitami & Kristiantari, 2024).

Berdasarkan berbagai temuan dan penelitian sebelumnya, penggunaan *e-flashcard* telah terbukti efektif dalam mengatasi berbagai permasalahannya muncul pada proses belajar bahasa Inggris, tepatnya dalam hal penguasaan kosakata. Dengan demikian, studi ini mempunyai tujuannya guna peningkatan kemampuan penguasaan *vocabulary building* bahasa Inggris siswa di Sekolah Dasar Negeri 3 Kintamani melalui penerapan inovasi media pembelajaran berbasis *e-flashcard*. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan solusi yang praktis, menyenangkan, dan lebih menarik bagi guru serta siswa dalam memperkaya kosakata bahasa Inggris mereka. Dengan memanfaatkannya teknologi mudah diakses serta interaktif, *e-flashcard* bisa jadi sarannya efektif guna memperbaiki

kualitas pembelajarannya, sekaligus mengatasi tantangan dihadapi siswa pada menguasainya kosakata bahasa Inggris. Dengan demikian, studi ini mempunyai potensi untuk memberi kontribusinya signifikan pada meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar, sekaligus memberikan dampak positif dalam pembelajarannya lebih menyenangkan serta menarik bagi para siswa.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan penjelasan sudah dipaparkan sebelumnya, dapat diidentifikasi masalahnya terkait dengan pembelajaran bahasa Inggris, khususnya di kalangan siswa.

### 1.2.1 Minimnya jumlah kosakata Bahasa Inggris pada siswa

Siswa memiliki perbendaharaan kosakata bahasa Inggris yang sangat terbatas. Hal ini terlihat ketika diberikan instruksi sederhana seperti *touch your hair, head, hean* dan sebagainya, banyak siswa yang masih kebingungan untuk menunjukkan organ yang diminta. Hal ini yang mengakibatkan mereka akan mengalami kesulitan terutama dalam memahami materi dan berkomunikasi sederhana menggunakan bahasa Inggris dengan baik. Masalah ini disebabkan karena minimnya penggunaan bahasa Inggris dalam lingkungan siswa.

### 1.2.2 Media pembelajaran yang cenderung kurang inovatif

Salah satunya permasalahan utama muncul pada proses pembelajarannya bahasa Inggris adalah penggunaan media yang kurang bervariasi dan inovatif. Kondisi ini sangat memengaruhi penguasaan siswa terhadap aspek-aspek penting dalam bahasa Inggris, salah satunya adalah kosakata (*Vocabulary*). Bahkan, dasar dari kemampuan linguistik seperti berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan adalah kosakata yang luas dan beragam. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menguasai istilah-istilah tersebut jika bahan ajar tidak mampu membangkitkan minat mereka dan mendorong pembelajaran aktif. Akibatnya, kemampuan siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara efektif dalam konteks kehidupan nyata dapat terganggu seiring berjalannya waktu.

### 1.2.3 Kurang Pemanfaatan Media Digital Interaktif

Masalah berikutnya berkaitan dengan kurangnya penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Di tengah perkembangan teknologi informasi yang pesat, sekolah dasar hendaknya memaksimalkan potensi media digital seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, kuis online, atau platform e-learning. Ketiadaan media interaktif ini membuat prosesnya belajar jadi tidak menarik bagi generasi muda yang akrab dengan dunia digital. Pembelajaran yang tidak terintegrasi dengan teknologi sering kali terasa kaku dan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini, yang lebih menyukai pendekatan visual, kinestetik, dan berbasis pengalaman. Kurangnya pemanfaatan digital tools juga menghambat kesempatan siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, dan kolaboratif. Ketika siswa merasa proses belajar tidak relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari, maka motivasi dan partisipasi mereka pun ikut menurun.

#### 1.2.4 Keterbatasan Fleksibilitas dalam Proses Pembelajaran

Permasalahan keempat yang perlu diperhatikan adalah masih terbatasnya fleksibilitas waktu dan tempat dalam pelaksanaan pembelajaran. Siswa mungkin merasa terjebak dalam jadwal yang monoton karena banyak kegiatan belajar yang tidak dapat dilakukan di luar jam pelajaran atau selama waktu istirahat yang telah ditentukan. Siswa memiliki lebih sedikit kesempatan untuk belajar dan berkembang secara mandiri ketika mereka tidak bisa belajar kapan pun dan di mana pun mereka inginkan.

#### 1.2.5 Kurang Maksimalnya Pemanfaatan Fasilitas Sekolah

Fasilitas Sekolah seperti wifi, proyektor dan perangkat komputer belum maksimal dipakai di sekolah pada prosesnya belajar dan mengajar. Akibatnya, proses belajar menjadi kaku, kurang dinamis, dan tidak bisa mengakomodasi gaya belajar siswa beragam. Siswa masa kini yang sangat akrab dengan dunia digital membutuhkan pendekatan yang relevan dengan lingkungan mereka. Padahal, fasilitas tersebut bila digunakan, maka akan menjadikan pembelajaran berbasis digital yang lebih efisien, interaktif dan menarik. Seperti menggunakan video interaktif, game interaktif, aplikasi pembelajaran, video edukatif, serta platform online yang memungkinkan mereka belajar secara mandiri maupun kolaboratif.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan untuk difokuskan pada penerapan inovasi media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam kosakata (*Vocabulary*) bahasa Inggris di kalangan siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini secara spesifik akan meneliti bagaimana penggunaan media pembelajaran

inovatif bisa membantunya siswa dalam menguasai serta mengingat kosakata bahasa Inggris dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini akan membatasi ruang lingkupnya pada aspek pengajaran bahasa Inggris, terutama pada pengembangan keterampilan kosakata siswa, dan tidak mencakup materi atau keterampilan bahasa lainnya seperti mendengarkan, berbicara, atau menulis. Fokus utama adalah pada pengembangan metode pembelajaran yang dapat memperkaya perbendaharaan kata siswa melalui media yang menarik dan interaktif, sehingga dapat mengatasi permasalahan penguasaan *vocabulary* yang sering kali menjadi tantangan anak sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Terdapat perumusan masalah pada studi ini yakni.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *e-flashcard* guna meningkatkannya *productive skills vocabulary building* bahasa Inggris di kelas V?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media pembelajaran *e-flashcard* guna meningkatkannya *productive skills vocabulary building* bahasa Inggris di kelas V?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *e-flashcard* untuk meningkatkan *productive skills vocabulary building* bahasa Inggris di kelas V?
- 1.4.4 Bagaimana efektifitas media pembelajaran *e-flashcard* untuk meningkatkan *productive skills vocabulary building* bahasa Inggris di kelas V?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Terdapat tujuannya pada studi ini yakni yakni.

- 1.5.1 Mengetahui rancang bangun media pembelajaran *e-flashcard* untuk meningkatkan *produktive vocabulary building* bahasa Inggris di kelas V.
- 1.5.2 Mengetahui validitas media pembelajaran *e-flashcard* untuk meningkatkan *produktive skills vocabulary building* bahasa Inggris di kelas V.
- 1.5.3 Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *e-flashcard* untuk meningkatkan *produktive skills vocabulary building* bahasa Inggris di kelas V.
- 1.5.4 Mengetahui efektifitas media pembelajaran *e-flashcard* guna meningkatkannya *produktive skills vocabulary building* bahasa Inggris di kelas V.

## 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media dibuat yakni *e-flashcard* sebagai peningkatan kosakata bahasa Inggris yang memiliki sub tema benda-benda yang ada di kamarku pada kelas V SD Negeri 3 Kintamani. Terdapat spesifikasi produk pengembangannya media pembelajaran *e-flashcard* ini yakni.

- 1) Media pembelajaran *e-flashcard* digunakan sebagai media untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris dengan tema *parts of body that work together* di kelas V berbentuk media digital sederhana yang dapat digunakan secara fleksibel sehingga dapat digunakan oleh peserta didik sesuai dengan situasi dan kondisi tanpa harus didampingi oleh guru.

- 2) Media pembelajaran *e-flashcard* dapat digunakan melalui *handphone*, *laptop*, *komputer* dan bisa didampingi oleh orang tua untuk pendamping siswa pada saat menggunakannya.
- 3) Media pembelajaran *e-flashcard* menggunakan teks, audio serta gambar dengan warna-warna cerah. Yang memiliki fitur utama yaitu materi pembelajaran, video pembelajaran dan kuis.
- 4) Media pembelajaran *e-flashcard* diciptakan dengan pemanfaatan dengan berbagai AI yaitu *canva*, *voice maker*, *microsift office* dan *powerpoint* dalam pengembangannya sehingga bisa dipakai jadi penunjang pada pembelajarannya bahasa Inggris yang bertema *part of body that work together* di kelas V.

### 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran *e-flashcard* ini memiliki asumsi serta keterbatasannya pengembangan, yakni.

#### 1.7.1 Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran *e-flashcard* ini memiliki asumsi pengembangan yakni.

- 1) Media pembelajaran ini dirancang khusus untuk kosakata bahasa Inggris yang dilengkapi dengan gambar, audio, tulisan dan cara membacanya yang menggunakan warna-warna yang cerah sehingga media ini menarik perhatian siswa serta membuat motivasi belajar siswa menjadi meningkat.
- 2) Media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan digital di era sekarang ini akan membantu siswa dalam peningkatan kosakatanya dan dapat diakses oleh siswa situasi dan kondisi apapun secara online. Sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru terutama materi

dengan tema *part of body that work together* di kelas V di SD Negeri 3 Kintamani.

### 1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran *e-flashcard* ini mempunyai sejumlah batasan pada studi ini yakni.

- 1) Media pembelajaran *e-flashcard* ini dirancang berdasarkan ciri-ciri anak-anak di sekolah dasar di SD Negeri 3 Kintamani.
- 2) Studi ini hanya menghasilkan satu produknya bertujuan membantu siswa pada prosesnya belajar guna meningkatkan kosakata bahasa Inggris dengan tema “*part of body if work together*” di kelas V SD Negeri 3 Kintamani.

### 1.8 Definisi Istilah

Studi ini menggunakan sejumlah istilah, dan penulis mendefinisikan semuanya agar semua orang dapat memahaminya.

- 1.8.1 Penelitian pengembangan sebuah subbidang penelitian ilmiah yang menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat diuji.
- 1.8.2 Media merujuk pada segala bentuk media yang dapat menggambarkan suatu materi pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pengalaman belajar dengan cara menarik minat dan konsentrasi para siswa.
- 1.8.3 Model penelitian pengembangan ADDIE ialah konsep pengembangannya mempunyai 5 elemen tahapan yakni *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

- 1.8.4 Kosakata adalah kumpulan atau jumlah kata-kata yang ada dalam suatu bahas yang telah dikuasai oleh seseorang.
- 1.8.5 *Part of body if work together* adalah suatu tema materi yang terdapat dalam buku bahasa Inggris kelas V yang memuat tentang bagian-bagian tubuh manusia terutama bagian luar serta fungsi-fungsi setiap bagiannya guna meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak.
- 1.8.6 *e-flashcard* adalah inovasi dari media *flashcard* konvensional yang dikembangkan dalam bentuk digital dengan menggabungkan elemen gambar, animasi, dan audio guna menyajikan materi pembelajaran secara interaktif untuk mempermudah peserta didik memperoleh informasi dan kosakata bahasa Inggris terutama dalam tema *Parts of Our Body That Work Together*.

