

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.¹ Dalam pelaksanaannya peserta didik akan dihadapkan dengan berbagai proses dalam mencapai kedewasaan, proses tersebut tidak akan lepas dari hambatan dan rintangan yang akan dihadapi pada masa yang akan datang dan semakin berkembang. Oleh karena itu, manusia dituntut untuk selalu mengembangkan pemikiran dan kemampuan dengan kegiatan yang biasa disebut dengan belajar. Belajar merupakan kebutuhan pokok bagi kehidupan manusia. Dengan belajar manusia dapat memperoleh berbagai macam pengetahuan yang dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sehingga bisa dikatakan semakin banyak belajar maka semakin banyak pengetahuan yang akan didapatkan. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.² Dijelaskan dalam salah satu ayat suci Qur'an yang juga menerangkan tentang

¹ Rahmat Hidayat and others, *Ilmu Pendidikan* (Medan: Penerbit Buku Umum dan Perguruan Tinggi, 2019).hal:29

² Yasin Yusuf dan Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Meleitikan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta, Visi Media, 2011), hlm : 7

pentingnya belajar, ayat tersebut tertulis pada Qur'an Surah An-nahl ayat ke 78 yang berbunyi :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ ۖ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (QS. An-Nahl 16:78)³

Allah menganugerahkan tiga hal penting kepada setiap diri manusia yang telah diterimanya semenjak dalam alam kandungan yaitu berupa pendengaran, penglihatan, serta hati yang apabila dari ketiga komponen tersebut telah bersatu dalam usaha belajar maka akan menghasilkan ilmu yang bermanfaat. Ilmu tersebut yang kemudian akan menghadirkan sebuah perubahan kepada arah yang lebih baik. Perubahan tersebut bisa terjadi secara disadari ataupun tidak. Dalam kegiatan belajar ini tentunya tidak terlepas dari peran seorang guru, karena guru merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar. Dari proses belajar tersebut akan terbentuk evaluasi yang akan menghasilkan suatu nilai yang disebut dengan hasil belajar.

³ Susan Noor Farida, 'Hadis-Hadis Tentang Pendidikan (Suatu Telaah Tentang Pentingnya Pendidikan Anak)', *Diroyah : Jurnal Studi Ilmu Hadis*, 1.1 (2018), 35–42
<<https://doi.org/10.15575/diroyah.v1i1.2053>>.

Hasil belajar yang kemudian akan dijadikan acuan oleh seorang guru untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami suatu pelajaran. Semakin tinggi hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran, begitu pula sebaliknya. Untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan tentunya diperlukan suatu kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan juga menyenangkan.

Pembelajaran yang menarik akan membangkitkan gairah dan semangat belajar peserta didik untuk menerima materi dengan lebih mudah. Pembelajaran dikatakan berhasil dan efektif apabila dalam pelaksanaannya terjadi proses belajar pada diri peserta didik.⁴ Pembelajaran yang dikemas dengan sangat menarik akan menghidupkan suasana kelas dalam atmosfer belajar. Suasana menyenangkan yang dihasilkan membuat peserta didik merasa belajar adalah suatu hal yang sangat dirindukan dan sayang untuk dilewatkan. Demikian jika suasana kelas yang monoton akan membuat peserta didik merasa mudah jenuh, pasif dan masa bodoh terhadap kegiatan belajar yang dilakukan. Untuk mengatasi hal ini, maka guru harus memiliki inovasi untuk mengembangkan suasana pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan peserta didiknya. Namun selain meningkatkan intelektual siswa, pembelajaran juga diharapkan dapat meningkatkan perubahan moral serta mengembangkan berbagai kemampuan siswa. Hal ini selaras dengan tujuan

⁴ Rahmat Hidayat and others, *Ilmu Pendidikan* (Medan: Penerbit Buku Umum dan Perguruan Tinggi, 2019). Hlm:3

pembelajaran abad 21 yang saat ini sedang dikembangkan dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mengaitkan kemampuan peserta didik dalam berbagai kemampuan seperti literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan terhadap teknologi.⁵ Peserta didik diharapkan mampu beradaptasi dengan baik. Selain itu, hal ini tentunya menjadikan motivasi bagi para guru untuk selalu mengembangkan inovasi pembelajaran tentunya tidak lain dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital yang mampu memberikan warna baru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.⁶ Proses pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif dan tetap fokus dengan materi yang dipelajari tentunya akan lebih mudah tersampaikan dengan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan media pembelajaran ini juga bisa mengembangkan pemahaman peserta didik tidak hanya sebatas kompetensi dasar saja. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan pula dengan perkembangan zaman agar peserta didik mulai terbiasa dengan teknologi baru dan dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan di masa yang akan datang.

⁵ Dhany Efitia Sari, 'Genially: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial Dhany', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 29.1 (2019), 11.

⁶ Hasan.

Media pembelajaran umumnya digunakan pada pembelajaran yang dianggap sulit. Sebagian atau mungkin banyak dari peserta didik yang menganggap bahwa Bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran yang sangat sulit dan asing untuk dipelajari. Karena bahasa merupakan bagian dari kebiasaan, sedangkan Bahasa Inggris bukan hal yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Ada beberapa keterampilan utama yang harus dikuasai dalam pembelajaran Bahasa Inggris diantaranya adalah *Listening*, *Speaking*, *Writing*. *Listening* merupakan aspek dasar pembelajaran bahasa Inggris dengan media ajar audio. Selain itu, dalam kosakata Bahasa Inggris antara tulisan dan pengucapan yang terkadang tidak sesuai dan terkesan aneh untuk didengar dan dipelajari menjadi alasan mengapa Bahasa Inggris dianggap sebagai pelajaran yang sulit.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tentang kesulitan dalam pembelajaran tersebut maka diperlukan sebuah akses terhadap sumber belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga mampu memberikan sebuah variasi metode pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mengingat dan menguasai materi pelajaran. Dalam pelaksanaannya terdapat 2 tipe yang bisa digunakan yaitu *audio* dan *visual*. Akan lebih tepat dan menguntungkan peserta didik dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media *audio-visual*. Media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan pendidik, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, karakteristik media pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.⁷ Namun pada

⁷ Hasan, Media.... Hlm.15

era modern seperti saat ini media berbasis digital yang dikombinasikan dengan visual yang sangat menarik akan menghadirkan media pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi peserta didik dan diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di MI Tarbiyatul Islam Soko, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan setiap harinya hanya mengandalkan media pembelajaran yang tersedia di lingkungan kelas saja seperti papan tulis dan buku materi berbasis Lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan media pembelajaran lain hanya sebatas media konvensional, sekolah tersebut belum pernah menerapkan pembelajaran berbasis internet pada pembelajaran Bahasa Inggris sebelumnya. Hal ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas V MI Tarbiyatul Islam Soko. Kegiatan pembelajaran berlangsung sangat kurang kondisional karena siswa ramai dengan teman-temannya ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran.⁸ Pembelajaran pada sekolah dasar akan lebih menyenangkan jika dilaksanakan dengan nuansa bermain, apalagi di era teknologi seperti saat ini siswa banyak menggunakan waktu di rumah untuk bermain dengan *gadget* yang dimilikinya. Hal ini bisa menjadi inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang selaras dengan

⁸ Hasil Observasi di kelas V MI Tarbiyatul Islam Soko, tanggal 17 Mei 2023, pukul 10.00 WIB

tujuan pembelajaran abad 21. Media pembelajaran inovatif berbasis web yaitu *Digital Flashcard Genially*. Dalam penelitiannya, Aribowo menjelaskan bahwa *Quizlet* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan, membaca juga menulis. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan beberapa fitur diantaranya untuk menulis, mencocokkan, speller, test dan tentunya *Digital Flashcard*.⁹ Pada fitur *Digital Flashcard* ini, pengguna dapat memperhatikan gambar, melihat tulisan kosakata serta mendengarkan pengucapan yang benar dalam bahasa Inggris (*Pronunciation*). Adapun pengembangan media ini diperlukan studi pustaka (*Literature Review*) sebagai acuan agar penelitian bias berjalan dengan baik.

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang terkait dengan apa yang peneliti kaji tentang pengembangan media *digital flashcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris. Pertama, penelitian yang telah dilakukan oleh Minny Elisa Yanggah dan Meilindah Gunawan. Penelitian yang telah dilakukan mengemukakan bahwa siswa senang belajar dengan media *Quizlet* karena tampilannya yang menarik dan mudah dipahami.¹⁰ Bedanya dengan peneliti adalah penggunaan spesifik terhadap pembelajaran Bahasa Inggris dan Aplikasi yang digunakan.

Penelitian lain serupa dilakukan oleh Hanna Diva Fauzia tentang pengembangan media *e-flashcard* atau *digital flashcard* pada materi dunia

⁹ Eric Kunto Aribowo, 'Genially: Penggunaan Aplikasi Smartphone Untuk Siswa Dalam Mendukung Mobile Learning', Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia, September, 2015, 31–38

¹⁰ Maria Apriana and Meilindah Gunawan, 'Efektivitas Penggunaan Web Genially Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Secara Daring Di Kelas 5 Sd Katolik Santo Xaverius', *Journal International Lingua Mandarin*, 2.1 (2022), 25

tumbuhan. Hasil dari penelitian ini adalah meningkatnya semangat belajar siswa saat pandemic COVID-19 dengan media yang dikembangkan.¹¹ Hal signifikan yang menjadi pembeda dengan peneliti adalah mata pelajaran dan juga materi. Shintia Mardiana Zufitri dan kawan-kawan dalam penelitiannya menjelaskan bahwa media interaktif berbasis computer dengan memadukan audio dan visual dalam satu media sangat diperlukan dalam pemahaman materi makna proklamasi oleh siswa di sekolah dasar. Penelitian terakhir yang peneliti kaji adalah penelitian yang dilakukan oleh nur oktavia anggraeni, penelitian yang dilakukan berfokus pada materi keberagaman budaya Indonesia pada mapel IPS kelas V Sekolah Dasar.¹² Adapun yang menjadi pembeda adalah media yang digunakan yaitu berupa permainan ular tangga digital.

Beberapa penelitian tentang media *Genially* sebelumnya telah mengungkapkan hasil yang positif. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media tersebut untuk di terapkan pada pembelajaran bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islam Soko. Sebagaimana telah disampaikan salah satu wali kelas bahwa minimnya guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis digital di sekolah. Hal ini tentunya diharapkan akan memberikan suasana pembelajaran dan atmosfer kelas yang berbeda dari

¹¹ Hanna Diva Fauzia, "Pengembangan e-flashcard Koleksi Tumbuhan Tua Kebun Raya Bogor sebagai Media Pembelajaran pada Materi Dunia Tumbuhan kelas X", S'ripsi Sarjana Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022, hlm.74

¹² Nur Oktavia Anggraeni, Yunus Abidin, and Yona Wahyuningsih, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata', *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8 (2023), 22–35.

biasanya. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan kepala sekolah menyatakan bahwa Ibu Khusnul Arifah, S.Pd. sangat mendukung dengan akan diadakannya penelitian tentang pengembangan media *digital flashcard Genially* hal ini selaras dengan tujuan pembelajaran abad 21, selain itu MI Tarbiyatul Islam Soko juga sudah memiliki fasilitas internet.¹³ Peneliti ingin memfokuskan pengembangan media ini pada salah satu objek di Madrasah tersebut. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Digital Flascard Genially untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata pada Materi Kind of Desease and Equipment kelas V MI”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media *Digital Flashcard Genially* untuk meningkatkan pemahaman kosakata pada materi *Kind of Desease and Equipment* kelas V Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islam Soko ?
2. Bagaimana hasil penggunaan media *Digital Flashcard Genially* pada *Kind of Desease and Equipment* kelas V MI Tarbiyatul Islam Soko ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses pengembangan media *Digital Flashcard Genially* untuk meningkatkan pemahaman kosakata pada materi *Kind of Desease and Equipment* kelas V Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islam Soko.

¹³ Wawancara dengan Khusnul Arifah, 23 Januari 2023 di kediaman Pondok Pesantren Nurul Huda Soko.

2. Menjelaskan hasil belajar bahasa Inggris materi *Kind of Disease and Equipment* dengan menggunakan media *Digital Flashcard* di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islam Soko.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media *Digital Flashcard Genially* bahasa Inggris yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Kind of Disease and Equipment* di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islam Soko. Pada penelitian yang akan dilakukan ini, peneliti berharap agar hasil penelitian nantinya akan memberikan hasil yang baik, dan memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, serta dapat memberikan manfaat pada berbagai pihak lain. Adapun secara khusus, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru dapat termotivasi dan memberikan inovasi baru dalam memberikan pengajaran yang lebih menarik dalam penyampaian materi, serta diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris terutama pada materi *Kind of Disease and Equipment*.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris.

3. Bagi Sekolah

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan sekolah dapat memberikan sarana dan prasarana untuk mengembangkan inovasi dan kreativitas guru dalam merencanakan dan mendesain media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah *Web-Learning* berupa link yang didalamnya terdapat berbagai macam *digital flashcard* yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Adapun beberapa spesifikasi adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media ini berbentuk *digital flashcard*
2. Pengembangan media ini menggunakan aplikasi berbasis web *Genially*.
3. Media pembelajaran ini dapat diakses dengan mudah via mobile phone (HP) atau PC yang terhubung dengan jaringan internet.
4. *Digital flashcard* ini berisi gambar-gambar kosakata Bahasa Inggris pada materi *Kind of Diseases and Equipment*.
5. Media ini dilengkapi dengan ejaan kosakata sesuai tata bahasa Inggris.
6. Media ini juga dilengkapi dengan *audio* dari setiap gambar dan kosakata yang dibuat. Seperti yang pernah dikaji dalam sebuah penelitian dikatakan bahwa “masih banyak siswa yang tidak mengetahui dan tidak dapat membedakan kosa kata dalam Bahasa Inggris”¹⁴ karena ada beberapa

¹⁴ Novanita Whindi Arini Rahmadilla Baby Millenia, ‘Pengembangan Media Vebo (Verb Board) Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar’, Jurnal Cakrawala Pendas, 8.3 (2022), 623–630

kosakata yang hanya terdapat sedikit perbedaan dari segi penulisan atau cara baca namun memiliki arti yang jauh berbeda.

7. Media ini disertai dengan gambar yang menarik dengan warna-warna yang cerah agar dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam pembelajaran.
8. Media ini juga dilengkapi dengan *Gaming Test*, yaitu latihan materi yang dirancang seperti sebuah permainan yang efektif dan menyenangkan. *Game* tersebut dibagi menjadi beberapa jenis permainan yang didalamnya terdapat misi yang harus diselesaikan untuk mendapatkan *reward* yang telah tersedia hingga mencapai level tertinggi dan mengumpulkan semua *reward* tersebut.
9. Media ini juga bisa diaplikasikan di rumah sebagai bahan belajar yang menyenangkan daripada hanya sekedar bermain *game* saja.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternative media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar dalam meningkatkan pemahaman kosakata peserta didik melalui beberapa aspek diantaranya; *listening*, *writing* dan *speaking*. Media ini dikembangkan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai beragam jenis permainan yang dikolaborasikan dengan materi pembelajaran. Adapun spesifikasi keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi *Kind of Diseases and Equipments*.
2. Objek penelitian terbatas pada pengguna media *Digital Flashcard Genially* di kelas V MI Tarbiyatul Islam Soko.
3. Kompetensi Inti (KI)
 1. Mengikuti dan menjalankan keyakinan agama yang dianutnya.
 2. Menunjukkan perilaku yang jujur, disiplin, bertanggung jawab, sopan, peduli, dan memiliki kepercayaan diri saat berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (melihat, mendengar, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu terhadap dirinya, makhluk ciptaan, Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 4. Menyajikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
4. Kompetensi Dasar (KD)
 - a. Mendengarkan

Memahami instruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks sekolah

5.1 Merespon instruksi sangat sederhana dengan tindakan secara berterima dalam konteks sekolah

5.2 Merspon instruksi sangat sederhana secara verbal

b. Berbicara

Mengungkapkan instruksi dan informasi sangat sederhana dalam konteks sekolah

6.1 Bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur: memeberikan contoh melakukan sesuatu, memberi aba-aba, dan memberi petunjuk

6.2 Becakap-cakap untuk meminta/memberi jasa/barang secara berterima yang melibatkan tindak tutur: meminta bantuan, memberi bantuan, memita barang, dan memneri barang

6.3 Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur: memeberi informasi, memberi pendapat, dan meminta kejelasan

6.4 Megungkapkan secara berterima yang melibatkan ungkapan: *do you mind....dan shall we....*

c. Membaca

Memahami tulisan bahasa inggris sangat seederhana dalam konteks sekolah

7.1 Membaca nyaring dengan ucapan, tekanan dan intonasi secara tepat dan berterima yang melibatkan: kata, frasa, kalimat sangat sederhana, dan teks sangat sederhana

7.2 Memahami kalimat, pesan tertulis dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana secara tepat dan berterima

d. Menulis

Mengeja dan menyalin kalimat sangat sederhana dalam konteks sekolah

8.1 Mengeja kalimat sangat sederhana secara tepat dan berterima

8.2 Menyalin dan menulis kalimat sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan tanda baca yang tepat seperti: ucapan selamat, ucapan terimakasih, dan ucapan simpati

G. Definisi Operasional

Dalam menghindari kesalahan persepsi, adapun beberapa istilah kata dalam pelaksanaan pengembangan media ini didefinisikan sebagai berikut :

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan suatu produk tertentu.¹⁵ Pengembangan juga bagian dari serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan atau memperluas suatu entitas, baik itu dalam hal ukuran, kualitas, kemampuan, atau cakupan.

2. Media Pembelajaran

Media merupakan segala macam bentuk stimulus dan alat yang disediakan guru untuk mendukung siswa dalam pembelajaran.¹⁶

¹⁵ Anggraeni, Abidin, and Wahyuningsih. Hlm. 297

¹⁶ Nana Syaodi Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*, (Bandung: Remaja Rosda Karya. 2017), hlm. 108

Penggunaan media pembelajaran secara efektif dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik, dan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran.

3. *Digital Flashcard*

Flashcard adalah salah satu jenis permainan pendidikan yang terdiri dari kartu-kartu yang mengandung gambar dan kata-kata yang dirancang dengan tujuan meningkatkan berbagai aspek seperti kemampuan mengingat, kemandirian, dan memperluas kosa kata.¹⁷ *Digital Flashcard* merupakan bentuk *flashcard* dalam bentuk yang lebih modern dan *digital* yang memanfaatkan teknologi sehingga harus didukung oleh beberapa media canggih saat ini seperti *gadget* dan internet.

4. Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran Bahasa Inggris adalah proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman dalam penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau bahasa asing.¹⁸ Ini melibatkan eksplorasi dan praktek dalam berbagai aspek bahasa, termasuk kosakata, tata bahasa, pemahaman mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Tujuan utama pembelajaran Bahasa Inggris adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan efektif menggunakan bahasa Inggris dalam berbagai situasi dan konteks komunikatif.

¹⁷ Budi Febriyanto and Ari Yanto, 'Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3.2 (2019), 108

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sub kajian yang telah ataupun belum diteliti pada penelitian sebelumnya, sehingga dalam hal ini perlu adanya komparasi (perbandingan) apakah ada beberapa unsur yang sama atau berbeda dengan konteks penelitian yang lain. Adapun hasil dari penelitian terdahulu yang sekiranya menurut peneliti terdapat beberapa kemiripan yaitu :

Tabel 1.1
Orisinalitas Penelitian

No.	Nama	Judul dan Tahun	Temuan	Persamaan	Perbedaan
1.	Jhon Einstein, Vera Rosalina Bulu, Roswita Liobanahak,	Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially (2022)	Pengembangan media "PangKar" berbasis web <i>Genially</i> sangat layak digunakan karena memiliki validita yang tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran matematika topic bilangan berpangkat.	Sama-sama menggunakan media Genially	Mengembangkan media Genially dalam pembelajaran Matematika.
2.	Hanna Diva Fauzia	Pengembangan <i>e-flashcard</i> Koleksi Tumbuhan tua Kebun Raya Bogor sebagai Media Pembelajaran pada Materi Dunia	Penggunaan media <i>e-flashcard</i> dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan pada materi Dunia Tumbuhan kelas X SMAN I Kota Tangerang Selatan.	Sama-sama menggunakan <i>e-flashcard</i> / <i>Digital Flashcard</i>	Mengembangkan media <i>e-flashcard</i> pada materi Dunia Tumbuhan kelas X SMAN I Kota Tangerang Selatan.

		Tumbuhan kelas X (2022)			
3.	Alvian Chairil Bachtiar	Pengembangan media pembelajaran berbasis Web-based Learning kelas V madrasah Ibtidaiyah Naba'ul Ilmi (2022)	penggunaan media <i>Web</i> yang menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran dengan url : learning.minabaulilmi.com.	Sama-sama berbasis <i>website</i>	Mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Web-based Learning</i> pada materi tema 8 kelas V MI Naba'ul Ilmi.
4.	Nur Oktavia Anggraeni, Yunus Abidin, Yona Wahyuningsih	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ulartangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas IV Sekolah Dasar	Media pembelajaran ular tangga digital berbasis web <i>Genially</i> berguna untuk melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif serta meningkatkan kemampuan digitalisasi pada siswa sekolah dasar kelas IV	Sama-sama menggunakan media <i>Genially</i>	Mengukur keefektifan media <i>Web Genially</i> pada Ilmu Pengetahuan Sosial.
5.	Neni Hermita, Zetra Hainul Putra, Jessy Alexander Alim, Tommy Tanu Wijaya, Subuh Anggoro, Diniya	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Genially</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa di SD Muhammadiyah	Media pembelajaran berbasis <i>genially</i> dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV B SD Muhammadiyah.	Sama-sama menggunakan media <i>Genially</i>	Mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan skripsi ini terdiri dari bab I sampai dengan bab V. Pada bab I menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, metode, spesifikasi produk dan sistematika pembahasan media *digital flashcard Genially*.

Pada bab II penelitian ini akan memaparkan tentang kajian teori terkait hakikat media pembelajaran, hakikat *digital flashcard Genially*, hakikat pembelajaran Bahasa Inggris, pembelajaran bahasa Inggris menurut karakteristik siswa SD/MI, dan hakikat hasil belajar siswa dari berbagai referensi.

Pada bab III menjelaskan tentang jenis penelitian, subjek dan lokasi penelitian, rancangan penelitian, variasi penelitian, definisi operasional variable, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data media *digital flashcard Genially*

Pada bab IV menjelaskan tentang Hasil pengembangan produk media *digital flashcard Genially*, penyajian dan analisis data *digital flashcard Genially*

Pada bab V menjelaskan tentang kesimpulan dan hasil pengembangan media *digital flashcard Genially* dan saran.