

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah proses pembentukan karakter dan pengembangan potensi manusia secara utuh. Anak dipandang sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Bahasa merupakan alat komunikasi yang memungkinkan anak untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan mengungkapkan pikiran dan perasaan. Bahasa dapat dipelajari melalui proses pembelajaran dan pengalaman.

Pendidikan secara filosofis keislaman merupakan perintah yang bersumber dari wahyu. Surah Al-Mujadilah ayat 11 menyatakan bahwa “Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” Arti surat Al-Mujadilah menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang tinggi dalam Islam. Mengenalkan bahasa asing seperti bahasa Inggris kepada anak-anak merupakan bagian dari ikhtiar untuk memperluas wawasan mereka dalam kerangka nilai-nilai keislaman.

Al Quran telah menjelaskan tentang Nabi Adam *Alaihis Salam* sebagai manusia pertama yang diciptakan oleh Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* dengan berbagai kemampuan yang dibekalkan kepadanya, termasuk kemampuan berbahasa. (QS. Al Baqarah: 31)

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: “Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”. (QS. Al-Baqarah Ayat 31)

QS. Al-Baqarah ayat 31 membahas pengajaran dan penyebaran ilmu di semua bidang, termasuk teknologi dan ilmu pengetahuan. Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* dianggap sebagai "Guru" para nabi dan manusia, dan Dia mengajarkan para nabi dan manusia melalui wahyu-Nya. Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* mengajarkan Nabi Adam *Alaihis Salam* tentang nama-nama benda yang ada di dunia ini sebagai pengetahuan, sebagaimana tercantum dalam Surat Al-Baqarah ayat 31. Pendidikan bertujuan untuk membangun peserta didik yang berpengetahuan, bertanggung jawab, dan bertaqwa, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari dengan kebaikan dan integritas. Sunnah Rasulullah *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* juga mendukung pentingnya proses belajar sepanjang hayat. Hadits yang diriwayatkan oleh Al-Baihaqi menyebutkan bahwa proses pembelajaran sebaiknya dimulai sedini mungkin, sebagaimana ungkapan 'Tuntutlah ilmu dari buaian hingga ke liang lahat'. Pembelajaran bahasa Inggris melalui media e-modul kepada siswa kelas I SD merupakan penerapan nyata dari prinsip pendidikan Islam.

Pendidikan Indonesia juga berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila. Nilai kemanusiaan dan keadilan sosial dalam Pancasila dapat diaktualisasikan dalam pembelajaran yang menghargai keberagaman dan memberikan kesempatan yang sama kepada peserta didik untuk belajar secara menyenangkan. E-Modul

mendukung asas ini melalui penyediaan media pembelajaran yang mudah diakses, adaptif, dan menyenangkan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Integrasi antara filosofi pendidikan umum, nilai-nilai Islam, dan dasar negara Indonesia dijadikan sebagai landasan filosofis dalam penelitian ini. E-Modul tidak hanya sebagai media belajar, melainkan juga sebagai wahana internalisasi nilai karakter dan spiritual dalam proses pembelajaran. Pengembangan e-modul berbasis teknologi yang memperkaya kosakata bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar merupakan bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang mendorong peserta didik agar berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri.

Keberhasilan strategi dalam suatu pembelajaran berhubungan dengan pengetahuan pendidik atas karakteristik peserta didiknya (Arbangi et al dalam Andriani, dkk (2023: 40). Salah satu strategi yang mendukung keberhasilan suatu pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Ada bermacam-macam media atau alat bantu yang bisa digunakan pendidik dalam menyampaikan informasi (materi

pembelajaran) kepada peserta didik yaitu salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Inovasi teknologi dan pengembangan ilmu pengetahuan berdampak pada kehidupan manusia, salah satunya dalam pendidikan. Inovasi teknologi dalam pendidikan membuat pembelajaran semakin bervariasi dan memberikan kemudahan dalam konstruksi pemahaman peserta didik (Andriani, dkk, 2023:274). Pendidik diharapkan mampu mengimbangi kemajuan teknologi dengan terus belajar untuk meningkatkan kemampuan dalam pemanfaatan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memudahkan pendidik dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi mampu menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) kepada peserta didik generasi alfa sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Generasi alfa merupakan generasi yang hadir saat dunia mengalami perkembangan teknologi yang sangat pesat (Christine, Canny, et al., 2021). Peserta didik generasi alfa memiliki karakteristik *melek* teknologi dan mahir menggunakan perangkat elektronik dan internet. Generasi alfa cenderung belajar dengan cara yang lebih berbasis teknologi karena lebih menyukai pembelajaran visual dan interaktif, seperti menggunakan aplikasi pembelajaran. Realita yang terjadi saat ini, menunjukkan generasi alfa yang duduk di bangku sekolah dasar sudah mampu mengoperasikan *gadget*.

Tantangan dari generasi alfa memberikan dorongan kepada pendidik untuk lebih kreatif, berinovasi, dan memberikan metode pembelajaran yang menarik serta membangun semangat peserta didik untuk belajar. Pendidik dalam proses pembelajaran berperan sebagai fasilitator. Pendidik diharapkan dapat memfasilitasi kebutuhan peserta didik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendidik perlu menguasai keterampilan dalam merancang suatu media, karena media merupakan alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan informasi, sehingga pendidik dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran (Sanjaya, 2016).

Fenomena yang ada menunjukkan suatu kondisi, jurnal Pratiwi (2021) mengungkapkan bahwa modul yang kurang seimbang menyebabkan guru dituntut mempersiapkan materi yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri. E-modul berbasis ilustrasi dan audio membantu siswa kelas rendah SD memahami kosakata bahasa Inggris dengan lebih cepat. Penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak-anak, yakni visual, konkret, dan menarik. Arwanda, dkk (2020) mengungkapkan bahwa prestasi belajar peserta didik belum meningkat dan antusiasme peserta didik dalam menerima materi pembelajaran masih kurang sehingga menuntut guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan observasi, angket dan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Inggris SD UMP kelas I Ustadzah Dini Retnoasih, S.Pd. terkait kendala yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Hasil observasi yang peneliti amati

pada proses pembelajaran bahasa Inggris di SD UMP Banyumas memperlihatkan beberapa permasalahan yang terjadi dilapangan yaitu peserta didik kelas I SD UMP masih mengalami keterbatasan dalam penguasaan kosakata dasar bahasa Inggris. Peserta didik banyak yang belum mampu mengucapkan atau mengenali kosakata bahasa Inggris sederhana seperti nama benda, warna atau angka. Peserta didik mengalami kendala ketika memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik hanya dapat menirukan kata namun sulit untuk memahami makna kata.

Saat proses pembelajaran berlangsung, tampak bahwa sebagian besar peserta didik hanya pasif saat guru membaca atau memperkenalkan kosakata baru. Partisipasi peserta didik mulai meningkat ketika guru menyisipkan lagu atau permainan, tetapi hanya sebatas respon sesaat tanpa penguatan makna kata secara berkelanjutan. Fakta menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum mampu membangun pemahaman kosakata secara menyeluruh dan bermakna.

Peserta didik cenderung hanya menghafal kosakata tanpa memahami maknanya secara utuh. Peserta didik dapat menyebutkan kata dalam bahasa Inggris, tetapi belum mampu menjelaskan dalam konteks kalimat atau situasi tertentu. Penggunaan metode hafalan tanpa konteks menyebabkan daya ingat anak tidak bertahan lama. Peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal berbasis pemahaman makna.

Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih belum variatif. Guru sudah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran namun baru sebatas menampilkan video dari *youtube*, terkadang isinya tidak

terlalu sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Guru juga masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional seperti papan tulis, dan gambar. Media yang digunakan belum mampu merangsang minat belajar peserta didik secara optimal. Kondisi ini membuat proses pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi peserta didik usia dini.

Sumber belajar bahasa Inggris masih didominasi oleh buku cetak yang kurang menarik bagi siswa usia dini. Peserta didik yang belum mampu membaca kosakata bahasa Inggris akan mengalami kendala dalam belajar secara mandiri. Buku cetak yang digunakan tidak dilengkapi fasilitas scan barcode audio untuk mendengarkan kosakata sehingga peserta didik akan sulit mengucapkan kosakata bahasa Inggris yang ada dalam buku cetak. Peserta didik akan kesulitan dalam memahami makna kosakata.

Guru memberikan evaluasi di akhir proses pembelajaran. Evaluasi yang diberikan guru terhadap penguasaan kosakata peserta didik masih bersifat lisan dan belum terstruktur secara digital. Guru hanya menanyakan arti kata secara langsung dan belum menggunakan instrument evaluasi yang bervariasi. Guru juga memberikan evaluasi tertulis dengan menggunakan soal evaluasi yang sudah tersedia di buku cetak peserta didik.

Hasil dari wawancara diperoleh informasi bahwa secara umum peserta didik kelas I SD UMP menunjukkan minat yang cukup tinggi terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Kondisi ini ditandai dengan antusiasme peserta didik saat guru menyampaikan materi menggunakan lagu, gambar, atau permainan. Guru menjelaskan bahwa peserta didik masih memiliki pemahaman yang terbatas terhadap makna kosakata. Peserta didik cenderung hanya menghafal

tanpa memahami arti kata secara mendalam. Ketika guru menyebutkan kata *apple*, sebagian besar peserta didik mampu menirukan, tetapi tidak semua dapat menunjuk gambar buah apel atau menggunakannya dalam kalimat sederhana.

Guru juga mengungkapkan bahwa jam tatap muka mata pelajaran bahasa Inggris hanya 2 jam pelajaran/ pekannya. Guru merasa waktu yang tersedia sangat terbatas dalam penyampaian materi pelajaran bahasa Inggris. Peserta didik juga membutuhkan pengulangan untuk memahami kosakata bahasa Inggris, sehingga diperlukan media bantu yang dapat memperluas pengalaman belajar peserta didik, bahkan di luar jam pelajaran.

Guru menyatakan bahwa kendala berakar dari dua hal yaitu keterbatasan jumlah kosakata yang diperkenalkan secara kontekstual, dan belum adanya media pembelajaran berbasis digital yang terstruktur sesuai dengan usia dan tahap kognitif anak kelas I. Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di kelas masih sangat bergantung pada buku cetak. Materi dalam buku cetak cenderung bersifat monoton dan tidak memberikan ruang eksplorasi bagi peserta didik untuk memahami makna kata secara utuh. Guru merasa bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti e-modul akan sangat membantu, terutama jika dikembangkan secara visual dan interaktif.

Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik kelas I masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga peserta didik membutuhkan media belajar yang bersifat visual, konkret, dan kontekstual. Guru berharap dapat tersedia media pembelajaran seperti e-modul yang tidak hanya menyajikan kosakata, tetapi juga makna kata secara visual dan bisa diakses secara mandiri maupun dalam kelompok kecil. Hasil observasi dan wawancara tersebut dapat

disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan nyata di lapangan untuk menghadirkan media pembelajaran bahasa Inggris yang dapat membantu peserta didik memahami makna kata secara lebih efektif dan menyenangkan. Kondisi ini menuntut para guru untuk mengembangkan kompetensinya di dalam menyajikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pengembangan bahan ajar atau modul yang menarik dan sesuai kebutuhan dapat menghasilkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta memudahkan peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa Inggris.

Latar belakang tentang rendahnya pemahaman makna kata bahasa Inggris peserta didik menjadi hal yang menarik untuk diteliti. Penjelasan dari latar belakang dapat dijadikan landasan peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) untuk Pengenalan Makna Kata Bahasa Inggris bagi Peserta Didik Kelas I SD UMP Banyumas”.

B. Identifikasi Masalah

Peneliti menemukan beberapa identifikasi masalah berdasarkan uraian pada latar belakang, di antaranya:

1. Peserta didik kelas I SD UMP Banyumas memiliki keterbatasan dalam penguasaan kosakata dasar bahasa Inggris;
2. Peserta didik belum memahami makna kata bahasa Inggris secara menyeluruh, hanya menghafal tanpa konteks;
3. Media pembelajaran bahasa Inggris yang digunakan di kelas masih bersifat konvensional dan kurang interaktif;

4. Belum tersedia e-modul khusus yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas I SD UMP Banyumas;
5. Guru kesulitan menyampaikan makna kosakata karena keterbatasan media visual dan digital yang mendukung;
6. Kegiatan belajar belum memanfaatkan teknologi secara maksimal, khususnya dalam pembelajaran kosakata;
7. Sumber belajar bahasa Inggris masih didominasi oleh buku cetak yang kurang menarik bagi siswa usia dini;
8. Proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas I SD UMP Banyumas belum memberikan ruang eksplorasi makna kata secara kontekstual;
9. Kurangnya media pembelajaran mandiri yang dapat digunakan siswa di luar jam pelajaran sekolah;
10. Belum ada inovasi media yang menyesuaikan materi kosakata dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas I SD UMP Banyumas;
11. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengaitkan kata bahasa Inggris dengan gambar, bunyi, dan makna secara bersamaan;
12. Evaluasi terhadap penguasaan kosakata peserta didik masih bersifat lisan dan belum terstruktur secara digital;
13. Guru belum memiliki panduan pembelajaran berbasis e-modul yang sistematis untuk pengenalan kosakata;
14. Belum tersedia e-modul yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktif secara terpadu dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk kelas I SD UMP Banyumas.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah atas pertimbangan tenaga, biaya, dan waktu. Tujuannya agar penelitian dapat dilaksanakan secara lebih terperinci, efektif, dan efisien sehingga tidak semua masalah diteliti. Penelitian difokuskan pada:

1. Materi : Pengenalan makna kata pada peserta didik kelas I
2. Subyek : peserta didik kelas I
3. Lokasi : SD UMP Banyumas

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tersusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal proses pembelajaran bahasa Inggris kelas I SD UMP Banyumas?
2. Bagaimana pengembangan desain e-modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) untuk pengenalan makna kata bahasa Inggris peserta didik kelas I SD UMP Banyumas?
3. Bagaimana respon guru dalam menggunakan e-modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) untuk pengenalan makna kata bahasa Inggris peserta didik kelas I SD UMP Banyumas?
4. Bagaimana respon peserta didik dalam menggunakan e-modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) untuk pengenalan makna kata bahasa Inggris peserta didik kelas I SD UMP Banyumas?

5. Bagaimana efektifitas e-modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) untuk pengenalan makna kata bahasa Inggris peserta didik kelas I SD UMP Banyumas?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisa kondisi awal proses pembelajaran bahasa Inggris kelas I SD UMP Banyumas;
2. Menganalisa pengembangan desain e-modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) untuk pengenalan makna kata bahasa Inggris peserta didik kelas I SD UMP Banyumas;
3. Menganalisa respon guru dalam menggunakan e-modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) untuk pengenalan makna kata bahasa Inggris peserta didik kelas I SD UMP Banyumas;
4. Menganalisa respon siswa dalam menggunakan e-modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) untuk pengenalan makna kata bahasa Inggris peserta didik kelas I SD UMP Banyumas;
5. Menganalisa efektifitas e-modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) untuk pengenalan makna kata bahasa Inggris peserta didik kelas I SD UMP Banyumas.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pemahaman dan pengembangan teori pengajaran kosakata bahasa Inggris, khususnya dalam konteks peserta didik kelas rendah sekolah dasar. Dengan menggabungkan pendekatan visual, audio, dan interaktif dalam e-modul, penelitian ini memperkuat teori bahwa media digital dapat mempercepat akuisisi kosakata melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

a) Bagi Peserta didik

E-modul Perkasa menjadi sarana alternatif bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran bahasa Inggris dan memudahkan peserta didik dalam mengenal makna kata bahasa Inggris.

b) Bagi Guru

E-modul Perkasa menjadi alternatif bagi guru untuk dijadikan sarana pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berorientasi pada ketrampilan peserta didik dalam mengenal makna kata bahasa Inggris.

c) Bagi Sekolah

E-modul Perkasa diharapkan dapat menjadi gambaran umum dalam perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran bahasa Inggris dan kualitas sekolah serta menjadi contoh pengembangan selanjutnya.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah produk berupa modul elektronik yang disebut E-modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) yang berorientasi pada pengenalan makna kata bahasa Inggris di kelas I SD UMP Banyumas. Spesifikasi produk dalam pengembangan ini sebagai berikut.

1. Tampilan e-modul Perkasa dirancang dan didesain menggunakan aplikasi *Canva for education*, dan *Articulate storyline 3*.
2. Muatan e-modul Perkasa dirancang dan disusun secara sistematis dan menarik sesuai dengan capaian kompetensi. Penyampaian materi pada e-modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) terdiri atas penjelasan materi dalam bentuk teks disertai gambar pendukung sesuai materi, dan diintegrasikan dengan audio pengucapan kosakata bahasa Inggris, cerita bergambar/ komik, dan video pembelajaran yang kontekstual.
3. E-modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) berfokus pada mata pelajaran berbahasa Inggris. Muatan materi e-modul mencakup 4 kompetensi keterampilan bahasa Inggris (*Listening, Speaking, Reading dan Writing*), Profil Pelajar Pancasila, kamus mini, ringkasan, dan refleksi pembelajaran.
4. E-Modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) melatih kemandirian dan rasa tanggung jawab peserta didik, kemampuan berpikir, menulis kosakata dengan benar, mengucapkan kosakata dengan tepat, serta mengingat kosakata bahasa Inggris beserta artinya.
5. E-modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) dapat diakses melalui gawai yang terhubung ke jaringan internet melalui *smartphone, tablet, laptop*, maupun *personal computer*.

6. Tampilan yang muncul pada e-modul Perkasa meliputi petunjuk penggunaan, kata pengantar, peta konsep, Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dimensi profil pelajar Pancasila, materi pembelajaran yang dilengkapi dengan teks, gambar, audio dan video kontekstual, games interaktif, evaluasi, word bank, dan profil pengembang.
7. *Games* interaktif dalam e-modul Perkasa dirancang dan didesain menggunakan aplikasi *Wordwall*. Evaluasi dalam e-modul Perkasa dirancang dan didesain menggunakan aplikasi *Zep Quiz*.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan e-modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) untuk meningkatkan pengenalan makna kata bahasa Inggris peserta didik kelas I SD dapat dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

- a) E-modul mudah diakses karena bersifat digital
- b) Semua peserta didik terfasilitasi sarana laboratorium komputer/ membawa *smartphone* masing-masing.
- c) E-modul dapat membantu peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa Inggris
- d) E-modul dapat menghadirkan suasana belajar menyenangkan dan bermakna untuk peserta didik
- e) E-modul dapat melatih kemandirian dan rasa tanggung jawab, kemampuan berpikir, menulis kosakata dengan benar, mengucapkan

kosakata dengan tepat, serta mengingat kosakata bahasa Inggris beserta artinya.

2. Keterbatasan Pengembangan

E-modul yang dikembangkan memiliki keterbatasan, antara lain:

- a) Materi dalam e-modul masih terbatas tema *Fruit*.
- b) E-modul hanya dapat diakses melalui jaringan internet.

I. Definisi Operasional

Definisi operasional di dalam penelitian ini dapat dilihat pada penjelasan berikut.

1. E-modul (elektronik modul) merupakan sebuah bahan ajar dalam format elektronik yang dirancang untuk diakses melalui perangkat seperti komputer, laptop, atau *smartphone*.
2. Perbendaharaan kosakata merupakan kumpulan kosakata yang dikuasai dan dipahami peserta didik dalam suatu bahasa.
3. Pengenalan makna kata bahasa Inggris adalah suatu proses memahami arti dan penggunaan kata-kata dalam bahasa Inggris.