

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sejak tahun 1994, bahasa Inggris telah diajarkan di Sekolah Dasar sebagai bagian dari mata pelajaran muatan lokal. Muatan lokal ini bertujuan mendukung potensi daerah dengan menyesuaikan materi pembelajaran pada karakteristik lingkungan, budaya, dan kebutuhan masyarakat setempat (Sya & Helmanto, 2020). Awalnya, pembelajaran bahasa Inggris di SD dimulai dari kelas 4. Namun, karena tuntutan era globalisasi, beberapa daerah mulai menerapkannya sejak kelas 1 hingga 3. Kebijakan ini memberi keleluasaan bagi sekolah untuk menyusun kurikulum sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing (Wijaya, 2015). Namun, pada tahun 2013, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sempat melarang pengajaran bahasa Inggris di SD Negeri. Kebijakan ini menuai protes, terutama dari masyarakat perkotaan yang akrab dengan teknologi dan menjadikan bahasa Inggris sebagai kebutuhan dalam kehidupan digital sehari-hari (Sya & Helmanto, 2020).

Sebagai jawaban atas tuntutan masyarakat, kebijakan tersebut dicabut sehingga bahasa Inggris kembali diajarkan di SD sebagai muatan lokal wajib. Hal ini memberi kesempatan bagi sekolah untuk merancang pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Menurut Ratminingsih dalam Putri & Sya (2022) pengenalan bahasa Inggris mulai dari usia dini dianggap krusial, karena semakin cepat anak diperkenalkan dengan bahasa, semakin baik penguasaan bahasa tersebut.

Secara yuridis, kebijakan ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 38 ayat (1), menerangkan bahwasanya sistem kurikulum jenjang pendidikan dasar hingga menengah harus mencakup muatan lokal. Selain itu, Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 5 ayat (4) menyebutkan bahwa satuan pendidikan dapat mengembangkan kurikulum sesuai dengan potensi daerah. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 060/U/1993 juga

mempertegas bahwa bahasa Inggris dapat diajarkan di SD sebagai muatan lokal dengan catatan dilaksanakan secara terencana dan berjenjang. Dengan demikian, kebijakan penyelenggaraan bahasa Inggris sebagai muatan lokal di SD didasarkan pada dasar hukum yang kuat dan dapat dijadikan pijakan sekolah dalam pelaksanaannya.

Kendati demikian, pembelajaran bahasa Inggris di SD masih menghadapi berbagai tantangan. Bahasa Inggris yang diposisikan sebagai bahasa asing EFL (*English as a Foreign Language*) membuat siswa kesulitan karena kurangnya eksposur dalam kehidupan sehari-hari, di mana bahasa daerah digunakan sebagai bahasa pertama dan bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua (Hamidah et al., 2023). Di samping itu, sebagian besar Sekolah Dasar tidak dilengkapi dengan guru bahasa Inggris yang kompeten, sehingga guru kelas dengan latar belakang non-bahasa Inggris harus mengambil peran tersebut (Wijaya, 2015). Kondisi ini menyebabkan kurang optimalnya proses pembelajaran.

Hasil survei EF *English Proficiency Index* (EPI) 2024 menunjukkan Indonesia menduduki peringkat ke-80 di antara 116 negara dalam kategori kemampuan bahasa Inggris yang tergolong "rendah". Survei ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris di Indonesia masih tergolong minim, terutama pada kelompok usia yang lebih muda, seperti siswa Sekolah Dasar. Rata-rata kemampuan bahasa Inggris yang lebih tinggi ditemukan pada kelompok usia 26-30 tahun, yang menunjukkan bahwa penguasaan bahasa Inggris untuk anak-anak di tahap usia dini khususnya tingkat SD, masih perlu mendapat perhatian lebih. Data ini menunjukkan bahwa investasi dalam pengajaran bahasa Inggris di jenjang awal seperti SD menjadi krusial untuk memperbaiki kualitas bahasa Inggris nasional. Maka dari itu, pendekatan yang tepat menjadi kunci untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik, seperti penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, guna mengoptimalkan pengembangan kemampuan bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar.

Dalam bidang pendidikan, bahasa Inggris diterapkan dalam proses pembelajaran, dengan menekankan pada empat keterampilan utama diantaranya membaca (*reading*), menulis (*writing*), berbicara (*speaking*), dan mendengarkan (*listening*). Namun faktanya pembelajaran bahasa Inggris masih menghadapi sejumlah tantangan yang seringkali dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal.

Faktor internal mencakup aspek yang berasal dari dalam diri siswa. Salah satu tantangan utama dari sisi internal adalah rendahnya motivasi belajar siswa terhadap bahasa Inggris. Banyak siswa merasa bahwa bahasa Inggris sulit dipahami dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari, terutama bagi mereka yang tinggal di daerah dengan paparan bahasa Inggris yang minim. Selain itu, keterbatasan penguasaan kosakata dasar juga menjadi kendala signifikan, di mana siswa kerap menghadapi kesulitan menguasai kosakata bahasa Inggris.

Di sisi lain, faktor eksternal berhubungan dengan hal-hal di luar individu yang memengaruhi proses pembelajaran. Dari sisi guru, kurangnya pelatihan dan penguasaan dalam penggunaan teknologi pembelajaran menjadi hambatan tersendiri. Banyak guru belum terbiasa mengintegrasikan media digital secara efektif dalam proses mengajar. Lingkungan sosial juga turut memberikan pengaruh besar. Di samping itu, dominasi penggunaan bahasa daerah di rumah dan lingkungan sekitar membuat siswa jarang memperoleh kesempatan untuk menggunakan atau mempraktikkan bahasa Inggris dalam aktivitas sehari-hari. Namun, tantangan yang cukup mencolok adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif, sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak mampu menarik perhatian siswa (Susanthi, 2020). Selain itu, pendekatan ini menjadikan siswa lebih pasif dalam menerima materi pembelajaran, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan komunikasi secara efektif (Suhardiana, 2019).

Berdasarkan hasil data siswa kelas I SD menunjukkan hanya 20% siswa mampu mengingat kosakata bahasa Inggris dengan benar setelah belajar menggunakan gambar statis. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas I di SDN 2 Gunungcupu, diperoleh bahwa sebagian besar siswa kesulitan mengingat kosakata *Farm Animals* yang baru dipelajari dan hanya sekitar 3–4 siswa dari 19 siswa di kelas yang mampu mengingat dan menyebutkan lebih dari lima kosakata baru dengan benar. Selain hal tersebut, siswa cenderung mengaku bosan menggunakan media pembelajaran yang hanya menggunakan gambar statis, sehingga kurang termotivasi untuk belajar.

Dengan menghadapi berbagai tantangan ini, penting untuk pembelajaran bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar agar dapat menerapkan metode yang lebih inovatif dan menarik, seperti penggunaan media berbasis teknologi, guna

meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengatasi masalah-masalah yang terjadi. Dengan media atau metode yang tepat, proses pembelajaran bisa lebih menyenangkan sehingga siswa lebih fokus pada materi yang diajarkan. Salah satu bentuk inovasi yang mulai dikembangkan di era digital ini adalah *flashcard* dengan teknologi *Augmented Reality*.

Flashcard berbasis *Augmented Reality* (AR) memiliki keunggulan teknis yang tidak dimiliki media pembelajaran konvensional, di antaranya visualisasi 3D, di mana *flashcard* berbasis AR mampu menampilkan objek dalam bentuk tiga dimensi yang memungkinkan pengamatan dari berbagai sudut. Penyajian ini memberikan kesempatan belajar yang lebih realistis. Misalnya, siswa bisa melihat model 3D hewan ternak seperti sapi, kambing, atau ayam seolah benar-benar ada di depan mereka. Hal ini membantu siswa memahami karakteristik objek secara mendalam. Selain itu, *flashcard* berbasis AR mendukung keterlibatan sensorik karena dapat menggabungkan elemen visual, auditori, dan kinestetik. Hal ini memungkinkan siswa untuk menggunakan lebih banyak indra saat belajar. Dengan adanya interaksi ini akan membantu meningkatkan pemahaman materi, karena siswa tidak hanya sekadar melihat, melainkan turut berinteraksi langsung dengan media melalui perangkat seperti tablet atau ponsel. Media *flashcard* AR juga menekankan pada interaktivitas yang tinggi karena dengan digunakannya *flashcard* AR sebagai media dalam kegiatan pembelajaran akan mendorong siswa untuk berinteraksi seperti memutar, memperbesar, atau mengubah posisi objek 3D. Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam kegiatan belajar mengajar, seperti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta membantu visualisasi konsep abstrak. Meskipun demikian, penelitian terkait integrasi AR pada pengajaran kosakata bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Dasar, terutama pada materi tentang hewan ternak masih terbatas. Sebagian besar penelitian lebih banyak berfokus pada jenjang atau tingkat yang lebih tinggi serta pada topik kosakata umum yang sering dijumpai dalam interaksi sehari-hari.

Kajian ini berusaha mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji pengaruh *flashcard* AR sebagai media inovatif dalam pengajaran kosakata pada materi *Farm Animals*. Dengan memadukan elemen visual 3D dan interaktivitas, media *flashcard*

AR ini dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, data yang dikumpulkan dan diperoleh dari hasil implementasi media ini akan memberikan bukti empiris mengenai dampak media kartu *flash* AR pada proses pembelajaran kosakata tingkat Sekolah Dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya dapat memberikan solusi konkret untuk permasalahan yang terjadi di lapangan, tetapi juga berkontribusi secara teoretis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya untuk pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar.

Kajian terkait media *flashcard* terhadap pengajaran bahasa Inggris telah dilaksanakan oleh beberapa peneliti. Sebagaimana Hamidah et al., (2023) memaparkan hasil penelitiannya bahwa implementasi media *flashcard* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat pemahaman tentang kosakata profesi. Kajian Ramadhanti et al., (2022) juga menunjukkan adanya pengaruh media *flashcard* terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa. Hasil penelitian Hasanah et al., (2019) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang melibatkan media *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi bahasa Inggris. Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh *flashcard* AR pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris, terutama mengenai tema "*Farm Animals*," masih terbatas di tingkat Sekolah Dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengukur dampak penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas I SD, khususnya pada materi "*Farm Animals*". Penelitian ini diharapkan tidak hanya mengatasi masalah pembelajaran kosakata, tetapi juga mendukung pengembangan media ajar inovatif yang sesuai dengan tuntutan era digital. Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) diharapkan menjadi solusi media yang efektif untuk menciptakan interaksi belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi nyata dalam pembaruan media pembelajaran dan pelatihan guru.

Flashcard berbasis AR yang dikembangkan melalui penelitian ini diharapkan menjadi contoh media belajar yang interaktif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa Sekolah Dasar, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Media ini diharapkan mampu mengatasi keterbatasan media gambar statis

yang sering kali tidak mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar pengembangan modul pelatihan bagi guru mengenai penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran yang meliputi cara membuat, mengintegrasikan, dan menggunakan *flashcard* berbasis AR di kelas, sehingga membantu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital agar siswa mampu mengingat lebih dari lima kosakata baru setelah mengikuti pembelajaran.

Sehubungan dengan uraian latar belakang, maka dari itu peneliti bermaksud melaksanakan penelitian yang mengusung judul “Pengaruh Media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini, antara lain:

1. Apakah terdapat pengaruh media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada materi “*Farm Animals*”?
2. Seberapa signifikan pengaruh media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada materi "*Farm Animals*"?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang telah diidentifikasi, tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah terdapat pengaruh media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada materi “*Farm Animals*”.
2. Mengukur seberapa signifikan pengaruh media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada materi “*Farm Animals*”.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti ataupun pembaca. Adapun rincian manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terkait pengaruh penggunaan media AR untuk meningkatkan penguasaan dan perbendaharaan kosakata baru pada siswa, terutama dalam materi "*Farm Animals*". Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai pendekatan interaktif pada pembelajaran bahasa, yang mampu menyajikan pengalaman belajar yang mendalam dan menarik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris, khususnya materi "*Farm Animals*" melalui penggunaan media yang interaktif, menarik, menyenangkan dan realistis, sehingga membantu memperkuat penguasaan dan daya ingat siswa terhadap kosakata yang dipelajari.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif metode pengajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi kosakata bahasa Inggris melalui pendekatan yang lebih interaktif dan visual, sehingga membantu dalam menjelaskan konsep dengan lebih mudah dan efektif.
- c. Bagi sekolah, dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi inspirasi dalam penerapan dan pengembangan teknologi pembelajaran modern sebagai media ajar yang mendukung terciptanya lingkungan belajar berbasis teknologi, selaras dengan perkembangan era digital.
- d. Bagi peneliti, melalui penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan memberikan pengalaman langsung tentang cara mengenalkan kosakata bahasa Inggris siswa melalui penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas I Sekolah Dasar, khususnya pada materi *Farm Animals*. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental* dengan bentuk *one group pre-test post-test design*, di mana satu kelompok siswa kelas I-B diberikan perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembanding.