

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan bermasyarakat guna meningkatkan potensi dan kualitas sumber daya dalam bermasyarakat. Hal ini dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana serta sistematis guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Peran pendidikan pada kehidupan modern bagi setiap orang dapat mengalami perubahan dan terus beradaptasi. Selain perubahan dan adaptasi konsep perubahan harus mencapai perkembangan.

Hal ini berkaitan juga dengan teknologi, dimana teknologi selalu beriringan dengan perubahan dan perkembangan. Teknologi sudah menjadi bagian yang sulit dipisahkan dalam kehidupan. Pemanfaatan teknologi bagi setiap individu adalah untuk memudahkan berbagai kegiatan termasuk dalam proses pembelajaran. Menurut Suryadi (2020) mendefinisikan teknologi berasal dari “*technologia*”, dimana “*techno*” didefinisikan sebagai seni, keahlian, dan keterampilan. Sedangkan “*logia*” didefinisikan sebagai kata, studi, dan ilmu pengetahuan. Maka teknologi dapat memudahkan peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dalam proses belajar. Belajar menurut Ma’rifah (2018) berarti adanya proses interaksi aktif individu dengan lingkungan sehingga ada perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ini melalui proses dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Belajar harus dilakukan oleh setiap individu guna mencapai perkembangan dan potensi diri, termasuk belajar bahasa.

Peran pembelajaran bahasa dalam pendidikan penting dipelajari oleh peserta didik untuk menstimulus dalam berkomunikasi, sebab bahasa menjadi sarana utama bagi individu untuk berinteraksi, menyampaikan pikiran, dan memahami lingkungan sekitar. Sumaryanti (2023) mengungkapkan bahwa bahasa bagi setiap individu memiliki makna dan manfaat yang luas yakni dapat mengembangkan

kemampuan sosial, emosional, serta intelektual peserta didik. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran bahasa Inggris memiliki fungsi sebagai alat pendukung pembelajaran serta pengembangan komunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, Pembelajaran Bahasa Inggris perlu untuk dikenalkan dan menjadi salah satu mata pelajaran yang ada di jenjang sekolah dasar. Keterampilan berbahasa yang dimuat dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan kemampuan peserta didik meliputi keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Keterampilan tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya.

Pembelajaran Bahasa Inggris dikemas dengan sistematis sehingga dengan mempelajarinya dapat membentuk karakter peserta didik di sekolah. Tuntutan pesatnya perkembangan terutama dalam pendidikan di era globalisasi ini, peserta didik diharapkan setidaknya mengenali bahkan menguasai bahasa Inggris. Alat komunikasi secara internasional pada kemajuan zaman sekarang membutuhkan penguasaan Bahasa Inggris. Menurut Hasibuan et al., (2021) Bahasa Inggris dikenalkan pada peserta didik di sekolah dasar bahkan dari usia dini di TK atau *playgroup* juga sudah dikenalkan, hal ini untuk membantu peserta didik pada pembelajaran lanjutan di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional perlu diperkenalkan kepada peserta didik untuk membantu kemajuan di masa depan. Selaras dengan pendapat Pertiwi et al., (2021) menyatakan bahwa Bahasa Inggris di Indonesia sebenarnya masih menjadi bahasa asing, tapi dalam penggunaannya pada kehidupan sehari-hari di masyarakat mudah ditemukan termasuk dalam bidang pendidikan. Di sekolah-sekolah Indonesia, pembelajaran Bahasa Inggris sudah diberlakukan menjadi pelajaran ekstrakurikuler bahkan banyak juga sekolah yang menjadikan pelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada kelas 5 di SDN Sambongpari, saat berlangsungnya proses pembelajaran Bahasa Inggris guru sudah berupaya menggunakan media konvensional yang menunjang untuk pembelajaran berupa buku cetak dan *flashcard* yang bersifat konvensional. Namun, pada faktanya hal itu tidak cukup untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik. Guru masih belum bisa mengoptimalkan implementasi media ajar dalam proses pembelajaran. Selaras

dengan pendapat Sulistiawati & Prastowo (2021) bahwa sebagian guru kesulitan mengintegrasikan materi dengan penggunaan media, sehingga guru seringkali hanya mengandalkan buku saja sebagai sumber dan media pembelajaran. Begitupun dalam pembelajaran bahasa Inggris, media sangat membantu untuk memfasilitasi peserta didik dalam penguasaan kompetensi bahasa Inggris. Bahasa Inggris masih dianggap menjadi bahasa asing, maka perlu adanya *treatment* menggunakan media yang menunjang dan dapat menumbuhkan rasa antusiasme peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Hasil wawancara dengan guru kelas V mengenai penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran *vocabulary* dalam bahasa Inggris menyatakan bahwa guru tersebut setuju agar pembelajaran dapat lebih efektif diterima oleh peserta didik. Guru tersebut juga menjelaskan bahwa pengenalan kosa kata dalam bahasa Inggris bagi peserta didik lebih sulit karena tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kebutuhan media digital juga dapat membantu kesulitan yang dirasakan guru dalam menggunakan media konvensional yang digunakan, karena media yang digunakan menggunakan kertas sehingga rentan robek serta jangkauan variasi masih terbatas juga kurang fleksibel tidak dapat langsung diperbaharui dan diubah seperti pada media berbasis digital.

Berdasarkan paparan hasil permasalahan dari observasi dan wawancara didapatkan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan membuat media pembelajaran yang bermakna. Media pembelajaran yang bermakna diharapkan dapat menumbuhkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini selaras dengan pendapat Hasan et al., (2021) yang mengatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang tepat akan menarik interaksi peserta didik saat belajar sehingga timbul rasa antusias dalam proses pembelajaran. Selain itu, melalui media pembelajaran dapat memudahkan proses belajar sehingga materi yang diberikan guru dapat diserap oleh peserta didik dengan optimal. Selaras dengan pendapat Saleh & Syahrudin, (2023) media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan yang baik bagi peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan secara akurat serta mendalam, dapat menggali kapasitas kognitif, serta membentuk tingkah laku peserta didik. Oleh karena itu, diharapkan media

pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran secara penuh pada pembelajaran *vocabulary* dalam bahasa Inggris.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris salah satunya *e-flashcard*. *E-flashcard* sendiri merupakan media pembelajaran berbasis elektronik berupa kartu yang didalamnya berisi gambar, kata, dan dapat dilengkapi oleh audio dan animasi guna mengemas pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik. Media *e-flashcard* menggabungkan antara media visual dan audio, hal ini menjadikan peserta didik tidak hanya mendapatkan pembelajaran dengan melihat saja tapi juga mendengarkan *vocabulary* yang sesuai Cahyanti et al. (2023). *E-flashcard* dengan berbantuan aplikasi *Quizlet* menjadi pilihan peneliti untuk mengembangkan dalam *vocabulary* pembelajaran Bahasa Inggris. Aplikasi *Quizlet* memiliki banyak fitur salah satunya adalah untuk membuat *flashcard* dalam bentuk digital/elektronik. Elektronik *flashcard* ini dapat diakses melalui website atau aplikasi. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti akan mengembangkan media *flashcard* berbasis digital/elektronik dengan judul, “Pengembangan Media *E-Flashcard* dalam Pembelajaran *Vocabulary* Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Kelas V”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan media pembelajaran dalam *vocabulary* Bahasa Inggris di kelas V berdasarkan wawancara dan observasi?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* dengan menggunakan aplikasi *Quizlet*?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* dengan menggunakan aplikasi *Quizlet* berdasarkan uji kelayakan dari para ahli?
4. Bagaimana evaluasi berdasarkan respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *e-flashcard* dalam *vocabulary* pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V yang telah dikembangkan?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, maka tujuan penelitiannya sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran dalam *vocabulary* Bahasa Inggris di kelas V.
2. Menguraikan langkah-langkah rancangan media pembelajaran *e-flashcard* menggunakan aplikasi *Quizlet* dalam *vocabulary* Bahasa Inggris di kelas V.
3. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* menggunakan aplikasi *Quizlet* dalam *vocabulary* Bahasa Inggris di kelas V.
4. Mendeskripsikan hasil evaluasi respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran *e-flashcard* menggunakan aplikasi *Quizlet* dalam *vocabulary* Bahasa Inggris di kelas V.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini sebagai upaya dalam mengembangkan media pembelajaran *e-flashcard* dalam pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris di Sekolah Dasar diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

#### 1. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian dapat menjadi bacaan dan sumbangan ilmu tentang penggunaan media pembelajaran dalam *vocabulary* Bahasa Inggris.
- 2) Hasil penelitian dapat menghasilkan sebuah produk yang dapat dijadikan sebagai referensi serta acuan dalam mengembangkan media pembelajaran *e-flashcard* dalam *vocabulary* Bahasa Inggris.

#### 2. Manfaat Praktik

- 1) Bagi guru, berdasarkan penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *e-flashcard* dalam pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris diharapkan dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar.
- 2) Bagi peserta didik, berdasarkan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar dalam pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris yang menarik bagi peserta didik, memberikan

antusias dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

- 3) Bagi sekolah, berdasarkan penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran di sekolah, dan menjadi acuan/ide bagi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti, berdasarkan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti untuk menambah wawasan dan menjadi referensi pengembangan media pembelajaran serupa atau dalam mata pelajaran lainnya.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur penulisan ini dibuat agar memudahkan pembaca untuk melihat pokok pembahasan yang dimuat dalam penelitian ini. Berikut struktur atau sistematika dari skripsi penelitian:

- 1) Bab I Pendahuluan. Pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian. Bagian ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai konteks dan arah penelitian.
- 2) Bab II Kajian Teori dan Kajian Terdahulu. Pada bab ini berisi tentang uraian teori yang relevan dengan penelitian, teori yang dibahas yakni hakikat pembelajaran Bahasa Inggris di SD, komponen keterampilan pembelajaran bahasa, pengenalan *vocabulary*, media pembelajaran, dan media *e-flashcard* menggunakan *Quizlet*. Selain itu, disajikan juga kajian penelitian terdahulu yang mendukung dan memperkuat dasar pengembangan media.
- 3) Bab III Metode Penelitian. Bab ini menjelaskan pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), model pengembangan yang diterapkan yakni ADDIE, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.
- 4) Bab IV Hasil dan Pembahasan. Bab ini memaparkan hasil dari setiap tahapan penelitian, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, proses pengembangan, hingga hasil validasi ahli dan uji coba. Setiap tahapan dianalisis dan dibahas untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian.

- 5) Bab V Simpulan dan Saran. Bab terakhir ini berisi simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta saran yang ditujukan bagi guru, pengembang media, dan peneliti selanjutnya. Sistematika penulisan ini disusun secara berurutan agar penelitian dapat dipahami secara utuh dan logis, mulai dari perumusan masalah hingga pengembangan dan evaluasi media pembelajaran yang dihasilkan.