

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting yang tak dapat dihindari dalam kehidupan manusia. Sebagai usaha sadar manusia, pendidikan menjadi tolak ukur untuk mendapatkan hidup aman, nyaman, dan bahagia serta sebagai upaya untuk memajukan diri, masyarakat dan bangsa ke arah yang lebih baik. Kegiatan pendidikan tidak bisa dilepaskan dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar diartikan sebagai suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan dimana seorang guru melakukan proses transfer pengetahuan kepada peserta didik. Kegiatan tersebut menghasilkan interaksi-interaksi yang bersifat mendidik dengan memanfaatkan bahan pelajaran sebagai sarannya. Pada kegiatan tersebut, semua komponen pelajaran dimainkan secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelum pembelajaran dilaksanakan (Djamarah & Zain, 2018: 114).

Sehubungan dengan hal tersebut, guru perlu menyadari apa yang sebaiknya dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang dapat mengantarkan peserta didik ke tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini tentu saja guru berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang menggugah dan menggerakkan bagi semua peserta didik. Suasana yang tidak menggugah dan tidak menggerakkan bagi peserta didik tentu cenderung menciptakan suasana belajar yang tidak harmonis. Peserta didik akan gelisah duduk berlama-lama di

kursi mereka dan menjadi tidak fokus dalam menerima pengajaran. Hal ini tentu saja merupakan kendala serius



THE
Character Building
UNIVERSITY

yang dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran (Djamarah & Zain, 2018: 115).

Pembelajaran bahasa Inggris telah difasilitasi mulai dari Sekolah Dasar (SD) bahkan hingga perguruan tinggi. Hal ini dilakukan sebagai bentuk keseriusan dalam menunjang kualitas pendidikan di Indonesia (Iswari, 2019: 120). Pembelajaran bahasa Inggris sebagai pembelajaran bahasa asing terus diupayakan dengan tujuan agar peserta didik memiliki kecakapan dan keterampilan dalam berbahasa asing. Meskipun di sekolah dasar pembelajaran bahasa Inggris masih sebatas pengenalan kosakata (*vocabulary*), akan tetapi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar tetap penting dilakukan. Sebab, penguasaan kosakata merupakan syarat yang penting dalam penguasaan bahasa asing. Sebab, penguasaan kosakata yang lebih banyak dalam lisan maupun tulisan, lebih besar kemungkinan untuk sukses dalam bidang akademis, bisnis dan karir (Read, 2018: 178).

Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar salah satunya adalah untuk meningkatkan kualitas peserta didik. Peserta didik di sekolah dasar diharapkan sudah terbiasa mengenal, memahami, melatih percakapan sehingga mereka bisa memperoleh kemudahan pada penguasaan bahasa Inggris di jenjang selanjutnya. Untuk mampu berkomunikasi bahasa Inggris dengan baik, peserta didik harus mampu menguasai empat aspek kemampuan bahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis yang kesemuanya itu harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut akan menjadi penentu keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi (Tarigan, 2015: 77).

Akan tetapi, realitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar tidak seideal teori yang disampaikan. Lemahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa terlihat pada penguasaan siswa mengenai kata sifat (*adjective*) dan kata benda (*noun*). Saat siswa diminta untuk mengucapkan kalimat dalam bahasa Inggris terkait gambar yang ditunjukkan, sebagian besar siswa belum mampu mengucapkan kalimat bahasa Inggris terkait gambar tersebut. Gambar yang ditunjukkan misalnya adalah gambar dua jenis hewan yaitu jerapah dan rusa. Ketika diminta untuk menyebutkan kalimat bahasa Inggris terkait gambar tersebut, sebagian siswa menyatakan tidak tahu. Hal ini karena siswa belum memiliki penguasaan kosakata kata benda (*noun*) dan kata sifat (*adjective*) yang memadai. Oleh karena itu, dinilai perlu untuk mengajarkan kosakata berupa kata benda (*noun*) dan kata sifat (*adjective*) kepada siswa agar perbendaharaan kosakata bahasa Inggris mereka menjadi lebih baik.

Salah satu solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi persoalan yang terjadi adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dalam belajar bahasa Inggris. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dihindari karena guru perlu sesuatu yang dapat meringankan tugasnya dan guru memerlukan sarana untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran kepada peserta didik dengan efektif (Suyanto, 2014: 86). Media pembelajaran yang dinilai tepat untuk pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah media visual seperti media *Flashcard*.

Flashcard merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang

berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja, membaca dan memperkaya kosakata (Arsyad, 2017: 34). Gambar dan tulisan pada *flashcard* memberikan pengaruh yang lebih besar bagi peserta didik dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman terhadap sesuatu. Gambar lebih efektif terhadap memori karena gambar memberikan kode memori lain yang bersifat independent dari kode verbal.

Menurut Simanjuntak dkk., (2021: 72) media *flashcard* dapat dimanfaatkan secara berulang-ulang dalam kegiatan pembelajaran dan dalam hal penyimpanannya tidak memerlukan ruang yang besar. Dengan praktisnya penggunaan media *flashcard* serta manfaat besar yang diberikan media tersebut tentunya menjadi kelebihan dari media *flashcard* tersebut. Penggunaan media *flashcard* tergolong efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris karena mampu meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik (Fitriyani & Nulanda, 2019: 168). Penggunaan media *flashcard* jika dikombinasikan dengan model pembelajaran yang tepat seperti model pembelajaran kontekstual atau bahkan dengan berbagai permainan (*games*) yang menarik juga mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa (Cristilia, 2022: 14). Hal ini karena dengan media *flashcard* yang memiliki gambar-gambar dan tulisan membuat peserta didik menjadi bersemangat dalam belajar sehingga motivasi belajar mereka meningkat dan materi pelajaran dapat dikuasai dengan baik

Berdasarkan hasil observasi awal penelitian di Sekolah Dasar Swasta Budisatrya Medan, diketahui bahwa kemampuan bahasa Inggris peserta didik kelas V yang terlihat dari hasil belajar bahasa Inggris mereka, masih tergolong rendah. Berdasarkan data yang disampaikan oleh guru kelas V, diketahui bahwa

hasil dari evaluasi pembelajaran bahasa Inggris menunjukkan bahwa dari total 24 peserta didik yang dievaluasi, terdapat 18 peserta didik (75%) yang memperoleh hasil belajar tergolong rendah (di bawah KKM 75). Hanya ada 6 peserta didik yang berhasil memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Swasta Budisatrya, diperoleh informasi bahwa: (1) sebagian besar peserta didik menganggap bahwa pelajaran bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit; (2) guru belum menggunakan media belajar yang tepat; (3) suasana belajar menjadi kurang menyenangkan bagi siswa. Hasil penelitian Sinaga & Simanjuntak (2023: 4375) menjelaskan bahwa salah satu faktor yang menjadi penyebab permasalahan dalam pembelajaran adalah karena kurang optimalnya penggunaan media belajar yang tepat. pemanfaatan media pembelajaran yang kurang baik menyebabkan munculnya berbagai permasalahan seperti rasa bosan yang dialami siswa, mengantuk, dan kurangnya ketertarikan terhadap pembelajaran.

Berdasarkan pengakuan guru kelas, pembelajaran bahasa Inggris berlangsung dengan cara guru mencatatkan materi berupa daftar kosakata di papan tulis, menuliskan terjemahan kata tersebut, pada beberapa kesempatan, guru juga menampilkan kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan media *Slide PowerPoint* yang dibantu dengan proyektor, lalu guru mencontohkan pengucapan kosakata dan mengajak siswa untuk mengikuti pengucapan yang dicontohkan guru. Hal tersebut tentunya tidak keliru. Akan tetapi, pembelajaran bahasa Inggris menjadi kurang optimal. Penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik

tergolong lemah karena kegiatan belajar yang berlangsung dinilai kurang menarik dan kurang berkesan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka dinilai perlu untuk melakukan penelitian “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Canva* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Swasta Budisatrya Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sejalan dengan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas V SD Swasta Budisatrya masih tergolong rendah.
2. Kemampuan bahasa Inggris sebagian besar siswa (75%) masih tergolong rendah.
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris.
4. Pembelajaran bahasa Inggris di kelas belum memanfaatkan media pembelajaran yang tepat.
5. Suasana pembelajaran bahasa Inggris menjadi tidak menyenangkan.
6. Media pembelajaran bahasa Inggris yang tepat belum tersedia di kelas V SD Swasta Budisatrya.

1.3 Batasan Masalah

Agar kajian penelitian tidak melebar, maka perlu diberi batasan masalah yaitu subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar Swasta Budisatrya Medan, objek penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Inggris pada

materi kelas V semester genap topik “*How tall are you?*”, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Flashcard* berbasis *Canva*, dan materi yang diajarkan berupa kosakata bahasa Inggris dalam bentuk kata benda (*noun*) dan kata sifat (*adjective*).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah penelitian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media *flashcard* berbasis *canva* pada materi *how tall are you* siswa kelas V SD Swasta Budisatrya?
2. Bagaimana praktikalitas media *flashcard* berbasis *canva* pada materi *how tall are you* siswa kelas V SD Swasta Budisatrya?
3. Bagaimana efektivitas media *flashcard* pada materi *how tall are you* terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas V SD Swasta Budisatrya?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui validitas media *flashcard* untuk materi *how tall are you* pada siswa kelas V SD Swasta Budisatrya.
2. Mengetahui praktikalitas media *flashcard* berbasis *canva* untuk materi *how tall are you* pada siswa kelas V SD Swasta Budisatrya.
3. Mengetahui efektivitas media *flashcard* berbasis *canva* pada materi *how tall are you* terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas V SD Swasta Budisatrya.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dicapainya hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam hal pelaksanaan penelitian R & D (*Research & Development*) terutama dalam hal mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar siswa di sekolah dasar.

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa: hasil penelitian ini bermanfaat untuk membantu siswa meningkatkan penguasaan dalam belajar bahasa Inggris.
- b. Bagi guru: hasil penelitian ini bermanfaat untuk membantu guru meringankan tugas mengajarnya dan juga memfasilitasi guru dengan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris.
- c. Bagi peneliti lain: hasil penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan untuk melakukan kajian relevan dengan topik dan cakupan yang lebih luas.