

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran sering sekali dihadapkan pada pemikiran abstrak, dimana peserta didik dituntut untuk memahami materi yang jarang sekali diketahui dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya materi yang disampaikan kurang dapat dimengerti oleh peserta didik. Kejadian tersebut sering kali kita lihat dilapangan. Peserta didik kurang dapat memahami materi yang telah disampaikan sebab peserta didik merasa asing dengan apa yang dipelajari. Adanya kendala dalam proses pembelajaran tersebut, baiknya seorang pendidik menerapkan inovasi yang dapat menunjang pembelajaran seperti penggunaan metode ataupun media yang tepat. Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat membuat peserta didik nyaman dan senang dalam belajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa dalam proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang sangat penting dalam menunjang pembelajaran yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Penggunaan metode tertentu sangat mempengaruhi media yang akan digunakan dalam pembelajaran, meski terdapat unsur-unsur lain yang harus diperhatikan juga. Seperti tujuan pembelajaran, respon yang diterima oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung, jenis-jenis tugas yang diberikan kepada siswa, dan juga konteks dalam pembelajaran seperti

karakteristik pada setiap peserta didik. Kemudian dapat dilihat juga dari lembaga pendidikan yang menanganinya, dimana pendidikan bisa bersifat formal dan non formal.

Pendidikan merupakan faktor yang selalu menjadi bagian fundamental dan tidak akan pernah terpisahkan dalam kehidupan manusia, baik dalam pengajaran, perilaku, prestasi dan proses pembimbingan siswa yang telah tertuang menjadi satu dalam ruang lingkup pendidikan. Proses pendidikan dilaksanakan dengan tahap belajar mengajar baik di sekolah, lingkungan keluarga, maupun lingkungan sekitar. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam keberlangsungan hidup masyarakat dijamin seperti ini. Dapat dilihat negara-negara yang maju, dimana negara tersebut tidak pernah luput dari pendidikan yang termanajemen dengan baik. Sehingga dalam setiap lembaga atau instansi pendidikan pasti memiliki upaya-upaya yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Tujuan pendidikan itu sendiri adalah untuk meningkatkan harkat dan martabat melalui proses pembelajaran dan pengalaman yang panjang dan dilakukan sepanjang hayat. Dapat dilihat bahwa negara-negara yang maju tidak akan lepas dari pendidikan yang terstruktur dan berkontribusi dengan baik, sehingga pendidikan dan kehidupan masyarakat akan lebih maju.

Upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan mengelola lembaga pendidikan dengan baik misalnya seperti sekolah. Sekolah merupakan salah satu wadah bagi masyarakat untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan berbagai kemampuan dan

keterampilan, dan juga sebagai bentuk dari usaha sadar guna mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang baik.¹ Keterampilan memiliki berbagai macam seperti keterampilan bahasa dan lain sebagainya.² Keterampilan berbahasa itu sendiri memiliki empat komponen yang dapat pula disebut sebagai catur tunggal. Keempat komponen tersebut yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis kemudian keempat keterampilan tersebut dijadikan satu kesatuan yang utuh pada saat pengenalan terhadap bahasa.³ Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang dalam mengolah bahasa yang digunakan maka semakin cerah pula daya pikirnya dan luas pengetahuannya. Seperti yang diungkapkan oleh Rene Descartes dikutip oleh Sarlito Wirawan Sarwono *cogito ergo sum* (saya berpikir maka saya ada), karena menurut Rene Descartes segala sesuatu yang ada di dunia ini tidak dapat dipastikan, kecuali dengan pikirannya sendiri.⁴ Sedangkan keterampilan dapat diperoleh dengan cara praktek, berlatih, dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.⁵ Begitu juga diungkapkan oleh Ivan Pavlov berdasarkan dari eksperimen yang dilakukannya dengan seekor anjing yang dapat terlatih untuk mengeluarkan

¹ Nenden Ineu Herawati, 'Pendidikan Pertama Pada Anak', *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 3.1 (2016) <<https://doi.org/10.17509/eh.v3i1.2801>>.

² Yulianah Prihatin and Raras Hafidha Sari, 'Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Pandemi Covid-19', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.2 (2021) <<https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1606>>.

³ Kadek Dwi Padmawati, Ni Wayan Arini, and Kadek Yudiana, 'Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia', *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2.2 (2019) <<https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>>.

⁴ Sarlito Wirawan Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum*, Cetak ke-10 (Depok: Rajawali Pers, 2019). hal. 4.

⁵ Fatimah Fatimah and Ratna Dewi Kartikasari, 'Strategi Belajar dan Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa', *Pena Literasi*, 1.2 (2018) <<https://doi.org/10.24853/pl.1.2.108-113>>.

air liur hanya dengan bunyi bel (disebut refleks berkondisi). Berdasarkan ungkapan tersebut manusia juga dapat dilatih untuk bereaksi tertentu terhadap stimulus tertentu juga, termasuk dalam pembiasaan bahasa yang digunakan.⁶

Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi. Salah satu bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi secara internasional adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan di sekolah. Termasuk pada sekolah dasar, yang juga diajarkan terkait dengan mata pelajaran bahasa Inggris yang sifatnya juga masih dasar, seperti halnya pengenalan lingkungan sekitar dan lain sebagainya. Bahasa Inggris yang diajarkan pada peserta didik pada sekolah dasar ini, bersifat pemula seperti yang diungkapkan oleh Victoria *a person just starting to learn a skill or take part in an activity*.⁷ Akan tetapi jika dilihat dengan seksama pada dasarnya anak-anak cenderung akan merasa kesulitan dalam mempelajari hal yang asing diucapkan atau dilontarkan sebab terlalu sulit dan kurang terbiasa didengar. Sehingga perlunya inovasi yang dapat menunjang kemampuan dalam pembelajaran yang dilaksanakan, seperti halnya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan memudahkan dalam pencapaian tujuan yang diharapkan dalam setiap proses pembelajaran.⁸

Belajar merupakan usaha dari perubahan tingkah laku setiap individu dengan lingkungannya disebabkan oleh interaksi yang bersifat *continue*,

⁶ Sarwono. hal. 6.

⁷ Victoria Bull, *Oxford: Learner's Pocket Dictionarey Fourth Edition*, (New York: Oxfrod University Press, 2008).

⁸ Fatah Yasin Al Irsyadi, Rifai Annas, and Yogiek Indra Kurniawan, 'Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pengenalan Benda-Benda Di Rumah Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar', *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9.2 (2019) <<https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>>.

fungsional, aktif, positif, dan terarah.⁹ Menurut sebagian orang, belajar adalah seseorang yang mampu membaca, menulis, berhitung, menghafal materi yang disampaikan, mampu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, dan lain sebagainya. Namun hal itu kurang tepat disandarkan dalam pemahaman hakikat belajar yang sebenarnya. Seseorang dikatakan belajar apabila terdapat perubahan positif dalam dirinya berdasarkan pengalaman yang dialaminya. Adanya perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri setiap individu tersebut bisa berupa kognitif, afektif, dan psikomotor.¹⁰ Dilihat dari sudut pandang psikologi, perubahan setiap individu didapatkan dari berbagai kondisi yang dialaminya.

Termasuk dalam proses pembelajaran keterampilan berbahasa pada anak erat kaitannya dengan tingkat perkembangan individu. Keterampilan berbahasa di sekolah erat kaitannya dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran bahasa itu sendiri memiliki berbagai macam seperti halnya pembelajaran bahasa daerah, bahasa Arab, bahasa Inggris, dan beberapa bahasa lainnya. Apabila pembelajaran bahasa diberikan kepada anak sejak dini, maka dalam pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan perkembangan anak. Menurut teori perkembangan Jean Piaget pola berfikir peserta didik sekolah dasar berada pada fase operasional kongkrit. Fase ini berada pada rentang usia 6–12 tahun. Pada tahap ini, peserta didik akan

⁹ Apriada Pane, 'Belajar Dan Pembelajaran Apriada Pane Muhammad Darwis Dasopang', *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03.2 (2018) <<https://doi.org/https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>>.

¹⁰ Yoga Anjas Pratama, 'Relevansi Teori Belajar Behaviorisme Terhadap Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 4.1 (2019) <[https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2019.vol4\(1\).2718](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2019.vol4(1).2718)>.

cenderung lebih berfikir secara logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik saja. Anak akan mudah mempelajari sesuatu yang kompleks secara visual dan anak akan tertarik untuk belajar jika pendidik bisa mencuri perhatian mereka. Jika pendidik memahami tahap perkembangan kognitif siswa, maka hal ini akan membantu pendidik untuk menentukan metode dan pendekatan mengajar yang dapat menarik minat belajar peserta didik termasuk dalam penggunaan media pembelajaran yang akan diterapkan pada peserta didik.

Berdasarkan taraf perkembangan pada anak yang sedemikian rupa, seharusnya proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan alat bantu penunjang pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan kepada penerima sasaran yang dituju sehingga dapat memancing pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien jika didukung oleh media yang sesuai dan memadai. Sehingga dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran efektif, menarik, dan memadai akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan pesan pada proses pembelajaran berlangsung.

Apabila metode pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, itu akan menjadi pemicu gagalnya proses pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar. Dampak dari hal tersebut, *output* lulusan peserta didik sekolah dasar kurang begitu menguasai bahasa

Inggris dengan baik dan benar. Kelemahan proses pembelajaran bahasa Inggris saat ini adalah pendidik kurang berinovasi dengan bahan ajar ataupun media pembelajaran yang digunakan. Pendidik yang profesional hendaknya memiliki kompetensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik melalui berbagai analisa kebutuhan sehingga menghasilkan sebuah produk sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang efektif sehingga dapat menunjang dalam proses pembelajaran. Setianingrum mengungkapkan bahwa ketersediaan bahan ajar atau media pembelajaran sangatlah membantu dalam merangsang rasa ingin tahu dan memotivasi peserta didik dalam proses belajar.¹¹ *Flashcard* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses pembelajaran. *Flashcard* tergolong kedalam media cetak dan merupakan salah satu contoh dari media visual. Media visual yang berbentuk cetak seperti *flashcard* ini memiliki beberapa kelebihan seperti dalam penyajian pesan dan informasi yang dapat menampung lebih banyak, dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan dan minat, juga dapat dipelajari dimana saja sebab bentuknya yang praktis untuk dibawa dan akan lebih menarik apabila dipadukan dengan gambar dan warna yang sesuai dengan tema yang akan diangkat.¹² Selain itu

¹¹ Septianingrum, 'Pengaruh Bahan Ajar Buku Tematik Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD', Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 2. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/issue/view/44> (2017).

¹² R. Susilana dan Cipi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian* (Bandung: Wacana Prima, 2009) hal. 16.

juga kombinasi antara gambar dan tulisan yang menarik dapat memikat anak-anak untuk mempelajarinya sehingga informasi yang ada di dalam media tersebut, dan secara tidak langsung media tersebut mengandung dua format yaitu verbal dan visual. Media cetak dapat diproduksi cukup ekonomis dan didistribusikan secara mudah.¹³

Pengertian media pembelajaran yang telah dijabarkan tersebut, membuat peneliti mulai memahami betapa pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Adanya hal tersebut, menjadikan dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media dalam mengasah kemampuan berbahasa Inggris. Seperti dalam penggunaan media visual berbentuk *flashcard* yang dapat membantu dalam mengasah kemampuan peserta didik.

Flashcard yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung memiliki peranan penting dalam mengembangkan bahasa reseptif anak usia dini. Terlihat dari proses kegiatan pembelajaran yang mengembangkan bahasa reseptif yaitu kemampuan mendengar atau menyimak ketika anak melihat dan mendengar guru memperkenalkan *flashcard* serta mengembangkan kemampuan membaca ketika anak diminta untuk mengucapkan kembali *vocabulary* melalui *flashcard*. Sedangkan kosakata produktif mengacu pada kata-kata yang diproduksi dan sering digunakan dalam menulis kalimat atau esai dan dalam berbicara. Keunggulan yang dimiliki oleh media ini yaitu gambar yang sederhana namun memiliki pesan yang jelas.

¹³ Azhar Asyad, *Media Pembelajaran* (Bandung: Raja Grafindo Persada, 2011) hal. 38-39.

Flashcard juga merupakan kartu kecil yang dapat dipegang oleh guru maupun peserta didik, dan juga dapat dimainkan oleh kedua belah pihak. Namun jika dilihat kondisi saat ini yang masih pandemik *COVID-19* dan belum memungkinkan terjadinya pembelajaran tatap muka atau *offline* menjadikan peneliti membuat media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja. Media yang akan dibuat dalam bentuk game *online* maupun video pembelajaran sehingga dapat digunakan oleh peserta didik. Sedangkan diakhir pembelajaran terdapat evaluasi pembelajaran berbentuk pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijawab oleh peserta didik.

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran apabila kita dapat mengkombinasikan dengan media elektronik maka akan mempermudah dalam pembelajaran seperti halnya di era saat ini. Media yang menarik dapat menunjang keberhasilan dalam tujuan pembelajaran. Begitu juga dengan media *flashcard* yang akan disajikan oleh peneliti, dimana media ini akan dibungkus dalam *games*. Sehingga penyajian dalam penggunaan media ini diharapkan memudahkan penggunaannya dan dapat mempermudah memberi pemahaman pada proses pembelajaran.

Buku pelajaran ataupun paket yang ada di sekolah umumnya berukuran besar dan tebal sehingga membuat siswa akan malas untuk membacanya. Sedangkan untuk media pembelajaran seperti LKS, *power point*, televisi, radio, modul dinilai kurang praktik sebab tidak dapat digunakan sewaktu-waktu. Berdasarkan pemaparan diatas peneliti akan mengkaji bagaimana

pengembangan media *flashcard* berbasis penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan pada siswa kelas III di MI Al-Istighotsah Tulungagung, selama proses pembelajaran bahasa Inggris berlangsung, peneliti menemukan salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris yakni kesulitan memahami bahasa dan materi yang kompleks. Hanya sebagian siswa yang dapat mengerti dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Sehingga pendidik perlu mengulangi beberapa kali agar peserta didik dapat memahami materi yang diberikan. Permasalahan lainnya yaitu kurangnya perbendaharaan kata/*vocabulary* yang menyebabkan materi pembelajaran tidak terserap sempurna. Misalnya, ketika siswa dihadapkan dengan kalimat atau kosakata dalam bahasa Inggris. Maka peserta didik akan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mampu menerjemahkan kata tersebut. Sehingga dibutuhkannya media pembelajarannya yang memudahkan siswa paham apa maksud dari materi yang disampaikan oleh pendidik.

Hasil wawancara pra-penelitian yang melibatkan pendidik dari MI Plus Al Istighotsah Tulungagung menyatakan bahwa dalam pembelajaran bahasa Inggris pendidik menggunakan media berupa buku cetak dan LKS yang diperoleh dari penerbit sebagai sumber rujukan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil wawancara pada peserta didik menyatakan bahwa, buku paket yang berukuran besar dengan bacaan yang banyak membuat mereka kebingungan dalam memahami materi. Begitu pula dengan penggunaan LKS

yang menggunakan kertas buram membuat gambar yang ada di dalamnya tidak terlihat jelas, sehingga materi yang tertuang di dalamnya tidak bisa dipahami. Kondisi yang terjadi sedemikian rupa menjadi tolak ukur dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja oleh peserta didik. Media yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi selain berpacu pada LKS maupun buku cetak/modul yang akan disajikan dalam bentuk *flashcard*.

Penelitian dalam pembelajaran bahasa Inggris sejauh ini hanya berfokus pada sekolah menengah dan tinggi. Dengan demikian, penelitian ini merupakan upaya untuk memeriksa masalah terkait dengan pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, dengan penekanan khusus pada penggunaan media *flashcard*. Inovasi di bidang pembelajaran yang diberikan kepada pendidik yaitu dengan mengembangkan dan memperbaiki berbagai pendekatan, strategi, metode, teknik dalam pembelajaran.¹⁴

Penelitian ini berguna untuk membuat inovasi baru dalam proses pembelajaran sehingga dapat membuat kondisi dan suasana belajar lebih efektif serta memastikan fungsi proses belajar secara keseluruhan. Siswa merasa senang dan puas dengan hasil belajar, membawa kesan dan fasilitas yang memadai, bahan dan media yang sesuai, serta guru yang profesional.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji dan melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media *flashcard* berbasis android dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik di

¹⁴ Agus Zaenul Fitri, *Manajemen Kurikulum Pendidikan Islam: Dari Normatif-Filosofis Ke Praktis* (Bandung: Alfabeta, 2013). hal. 166.

MI Al Istighotsah Tulungagung karena melihat status pendidikan sekolah yang akan menjadi tujuan penelitian.

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Pembelajaran saat ini tidak dapat dilakukan secara langsung atau tatap muka secara terus menerus.
- b. Sekolah dilakukan secara offline namun waktu yang ada hanya sedikit, dapat dikatakan satu mata pelajaran hanya memiliki waktu 30 menit.
- c. Banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.
- d. Pendidik mengalami kendala dalam menyampaikan materi dan mengetahui tingkat pemahaman peserta didik, sebab pembelajaran yang dilakukan secara *online*.
- e. Peserta didik kurang termotivasi dalam mempelajari materi yang telah disampaikan oleh pendidik.
- f. Terbatasnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- g. Buku pegangan yang tebal membuat peserta didik malas untuk membacanya.
- h. LKS yang digunakan peserta didik kertas buram sehingga membuat gambar yang ada di dalam materi tidak terlihat jelas sehingga membuat bingung maksud dari gambar atau materi yang disajikan.

2. Batasan Masalah

- a. Produk yang dikembangkan berupa media *flashcard* berbasis android dan dikemas dalam bentuk game.
- b. Materi dibatasi pada *chapter 1* tema materi *Public Places* kelas tiga semester dua di MI Plus Al Istighotsah Tulungagung.
- c. Pengembangan produk media *flashcard* berbasis android dalam mengasah kemampuan pemahaman kosakata bahasa Inggris materi *Public Places* kelas tiga di MI Plus Al Istighotsah Tulungagung.
- d. Efektifitas media *flashcard* berbasis android dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris, pada materi *Public Places* kelas tiga di MI Plus Al Istighotsah Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat disajikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan produk media *flashcard* berbasis android dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris materi *Public Places* kelas tiga di MI Plus Al Istighotsah Tulungagung?
2. Bagaimanakah efektifitas media *flashcard* berbasis android dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris materi *Public Places* kelas tiga di MI Plus Al Istighotsah Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dan pengembangan yaitu:

1. Mengetahui pengembangan produk media *flashcard* berbasis android dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris materi *Public Places* kelas tiga di MI Plus Al Istighotsah Tulungagung.
2. Mengetahui efektifitas media *flashcard* berbasis android dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris materi *Public Places* kelas tiga di MI Plus Al Istighotsah Tulungagung.

E. Kegunaan penelitian

Segala sesuatu yang dimulai dengan proses pasti mempunyai kegunaan baik secara langsung maupun tak langsung. Demikian juga dalam penelitian ini, penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Bagi Guru Kelas

- a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi guru dalam melakukan perbaikan kasus kesulitan-kesulitan dalam hal mengasah mengasah kemampuan pemahaman kosakata bahasa Inggris.
- b. Untuk meningkatkan pembelajaran yang dikelolanya sehingga memunculkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

- c. Memotivasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Dapat membiasakan diri untuk berpikir logis dan terlatih dalam memahami kosakata dan mengucapkan dalam bahasa Inggris.
- b. membantu peserta didik dalam memahami pelajaran secara maksimal tanpa harus datang menemui guru di masa seperti ini.

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Diharapkan penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai bahan pertimbangan sehingga kendala yang dihadapi dapat diatasi.
- b. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi rancangan peneliti selanjutnya.

4. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi bagi pembaca bahwa media pembelajaran adalah salah satu hal yang penting dalam menunjang proses belajar mengajar dan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengadakan penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbentuk *flashcard*.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran yang paling umum digunakan oleh sekolah, baik digunakan guru maupun siswa biasanya adalah buku teks, buku jurnal, majalah, buku saku, buku lepas, dan buku panduan. Setelah dilihat dari berbagai media pembelajaran yang sering kali digunakan maka peneliti menjabarkan bahwa dalam membuat media cetak dibutuhkan beberapa cara untuk menarik perhatian siswa pada media berbasis cetak seperti warna, ukuran atau jenis huruf, tata letak, kotak, kolom, dan gambar.

Produk yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah berbentuk media pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang berlangsung di MI Plus Al Istighotsah Tulungagung dan dengan harapan peserta didik juga akan lebih mudah memahami materi kosakata bahasa Inggris yang disampaikan oleh pendidik. Produk pengembangan yang dihasilkan berupa buku saku dengan rincian produk sebagai berikut:

1. Bentuk Produk

Produk *flashcard* ini disajikan dengan berupa kartu pembelajaran, selain itu juga berbentuk game yang dapat diakses secara *online*. Spesifikasi produk game yaitu beranda, menu (pengisian data diri siswa), materi bahasa Inggris berupa game *flashcard*. Sedangkan untuk penggunaannya dengan cara dicocokkan antara satu *vocabulary* dengan gambar lainnya.

Produk yang dibuat ini dibekali dengan petunjuk penggunaan sehingga dapat menjadi acuan orang tua/wali maupun peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran ini. Penggunaan media ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui *online* (internet). Desain yang dibuat sesederhana mungkin sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam setiap langkah yang dilakukan pada proses pembelajaran.

2. Materi pembelajaran

Materi merupakan salah satu komponen kurikulum terpenting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penyusunan materi dalam produk ini, dilandaskan dari pengumpulan data mengenai kebutuhan peserta didik kemudian disesuaikan berdasar pada standar kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.

Standar Kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik diantaranya: (a) menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya; (b) memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru; (c) memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan di sekolah; (d) menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Materi yang digunakan dalam media ini juga berpanduan pada buku pegangan siswa sesuai kelas yang dituju. Sehingga terdapat kesesuaian materi dan media dalam proses pembelajaran. Media ini mencakup kelas III semester genap. Materi disusun secara runtut sesuai dengan pemerolehan bahasa kedua anak salah satunya yaitu *public places*.

Terdapat evaluasi pembelajaran berupa pertanyaan secara *offline* yang dilakukan oleh guru sehingga dapat menjadi acuan guru dalam mengetahui secara langsung bagaimana tingkat pemahaman peserta didik dalam materi yang telah disampaikan dan juga peneliti dapat mengetahui seberapa efektivitas media yang telah dibuatnya.

3. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan media ini terdiri dari ide dasar pembuatan media, tujuan pembelajaran dengan menggunakan media, isi dari materi yang disajikan didalam *flashcard*. Panduan pengguna disusun sedemikian rupa sehingga mudah aplikasikan.

G. Penegasan Istilah

Menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam penerjemahan istilah dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah baik konseptual maupun operasional. Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan dalam mempermudah penyampaian informasi dari sumber atau pelajaran kepada siswa dengan tujuan merangsang daya pikir peserta didik dalam mengikuti pembelajaran secara utuh, serta dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pada bagian tertentu.¹⁵ Media pembelajaran memiliki kedudukan pokok dalam menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. sebab, media pembelajaran dapat mempengaruhi berjalannya pembelajaran yang efektif, efisien, dan optimal.¹⁶

b. *Flashcard*

Flashcard merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu yang didalamnya dapat dimodifikasi dengan berbagai gambar dengan keterangan atau informasi berbentuk materi yang akan disampaikan.¹⁷ *Flashcard* tergolong kedalam media cetak dan merupakan salah satu contoh dari media visual.¹⁸

¹⁵ Cecep Kusnadi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) hal. 5.

¹⁶ Prastowo Andi, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI, Kencana*, 2015.

¹⁷ Pascalian Hadi Pradana and Febrina Gerhani, 'Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak', *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2.1 (2019) <<https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>>.

¹⁸ Budi Febriyanto and Ari Yanto, 'Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3.2 (2019) <<https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>>.

c. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang berperan penting dalam dunia pendidikan. Bahasa Inggris diajarkan sejak jenjang sekolah dasar hingga pada perguruan tinggi. Tidak jarang pula bahasa Inggris juga diajarkan pada taman kanak-kanak atau pendidikan anak usia dini, yang berguna sebagai pengenalan awal pada anak tentang bahasa-bahasa asing. Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris baik lisan maupun tulisan dibutuhkan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Sesuai dengan tuntutan kurikulum saat ini, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan kompetensi peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris dengan lancar dan akurat, namun juga bermanfaat untuk menanamkan dan membentuk karakter peserta didik.¹⁹

2. Penegasan Operasional

Pengembangan media pembelajaran berbasis cetak yang dikemas ke dalam bentuk *flashcard* ini digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas III MI, dimana peserta didik masih banyak yang beranggapan bahwa bahasa Inggris sukar untuk dipelajari juga siswa terkesan menyerah sebelum mempelajarinya. Hal tersebut terlihat saat

¹⁹ Gede Sutrisna, *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*, Widya Accarya, 12.1 (2021) <<https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1071.117-127>>.

pembelajaran berlangsung, dimana siswa cenderung berwajah bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan. Pengembangan media ini dimaksudkan sebagai upaya memotivasi dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga penelitian ini mengembangkan keefektifan dari media *flashcard* yang digunakan pada pelajaran bahasa Inggris.