

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Bahasa Inggris adalah bahasa universal yang sangat krusial untuk dipelajari, terlebih ditengah perkembangan era globalisasi. Penggunaan bahasa Inggris bukan sekedar dibutuhkan sebagai sarana berbicara langsung, tetapi juga sebagai keterampilan utama yang mendukung akses ke berbagai bidang, seperti Pendidikan, teknologi, dan karir. Sejalan dengan kemajuan zaman, kemampuan bahasa Inggris kian penting dan berperan sebagai salah satu kunci kesuksesan seseorang.

Bahasa inggris digunakan sebagai bahasa penghubung di banyak negara di dunia. Dengan menggunakan bahasa ini, orang-orang dari berbagai negara dapat berkomunikasi tanpa hambatan. Di indoensia, bahasa inggris berfungsi sebagai bahasa tambahan setelah bahasa daerah dan bahasa Indonesia. Seiring perkembangannya, bahasa inggris mulai digunakan di sekolah-sekolah sebagai bahasa kedua. Dalam pembelajaran, bahasa inggris diajarkan agar siswa dapat mencapai indikator yang telah ditentukan, yang disesuaikan dengan tingkat kelas masing-masing (Laia, B., Zai, E., 2020)

Penguasaan bahasa inggris terbagi menjadi empat aspek keterampilan dasar, yakni *Listening* (mendengarkan), *Speaking* (berbicara), *Reading* (membaca), dan *Writing* (menulis) (Asihaningtyas et al., 2023). Keterampilan ini wajib dikuasai seorang pelajar untuk mampu menguasai bahasa inggris

dengan baik. Satu di antara komponen dasar dalam menguasai keterampilan berbahasa yakni meningkatkan kosakata.

Pentingnya mempelajari bahasa Inggris memberikan keuntungan sebagai bekal menghadapi kehidupan dimasa yang akan datang, supaya pengetahuan yang dimiliki dapat memberikan manfaat baik secara pribadi maupun bagi masyarakat secara umum. Selain itu, pembelajaran ini memungkinkan seseorang untuk memanfaatkan pengetahuan secara langsung kepada Masyarakat lewat aksi nyata yang bertumpu pada pengetahuan yang diperoleh disekolah (Ramadhanti et al., 2022)

Pembelajaran bahasa inggris telah menjadi bagian penting dalam kurikulum Pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Sebagai komponen dasar, kosakata berperan signifikan dalam mendorong siswa agar mampu menyerap materi pembelajaran yang bersifat kompleks dan menggunakan bahasa Inggris secara efektif.

Siswa sekolah dasar umumnya memiliki keterbatasan dalam kosakata, karena mereka sering mengalami kesulitan dalam mengingat arti dan mengucapkan kosaka kata baru dalam bahasa Inggris. Upaya ini menjadi tantangan tersendiri, mengingat Kosakata merupakan fondasi utama untuk berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. tanpa kosakata yang memadai, siswa akan kesulitan mengepresikan ide-ide mereka dengan baik. (Handayani, 2024)

Namun, penguasaan kosakata bahasa inggris di Tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan pengamatan langsung yang

telah dilakukan oleh peneliti di SDN Lemahabang II kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV masih tergolong rendah, siswa sering mengalami kesulitan mengingat kosakata baru, meskipun telah diajarkan berulang kali. Khususnya pada materi transportasi, hal ini diakibatkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, dengan demikian siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.

Selama proses pembelajaran, guru masih menerapkan media pembelajaran yang monoton, seperti buku ajar, yang membuat siswa kurang tertarik dan tidak mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif. Padahal, siswa SD cenderung lebih mudah memahami materi melalui pendekatan visual dan permainan. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan ini adalah penggunaan media pembelajaran *flashcard*.

Media pembelajaran adalah sarana yang dimanfaatkan untuk mendukung pencapaian tujuan proses belajar mengajar. Salah satu media yang dapat mendukung terciptanya pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas ditunjukkan melalui media *flashcard*. Media ini dianggap mampu menarik minat dan memberikan kesenangan kepada siswa dalam mempelajari kosakata. *Flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang sering diminati siswa karena dapat digunakan dengan cara yang interaktif, termasuk melalui permainan. Oleh karena itu, *flashcard* menjadi alternatif yang potensial untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata siswa, khususnya dalam keterampilan menyimak (*listening*) dan berbicara (*speaking*) (Miftahul & Jamaludin Ujang, 2022)

Saat siswa mempelajari kosakata menggunakan *flashcard*, mereka dapat melihat representasi konkret dari benda yang dipelajari, sehingga memudahkan mereka untuk mengingatnya. *Flashcard* juga membantu siswa mengenali tulisan dan susunan kata yang membentuk kosakata tersebut. Dalam mengajarkan kosakata baru, guru dapat membacakan kata-kata tersebut berulang kali untuk ditirukan oleh siswa. Pengenalan kosakata juga dapat dilakukan dengan bantuan gambar, suara, gerakan, atau aksi. Jika menggunakan gambar, sebaiknya gambar tersebut berwarna agar lebih menarik. Guru juga disarankan untuk sering mengulang kosakata agar siswa lebih terbiasa dan mudah mengingatnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti berminat melaksanakan penelitian yang berjudul “ **Pengaruh media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada tema transportasi di sekolah dasar**”

B. Identifikasi Masalah

Dari identifikasi masalah dan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Siswa kurang mengikuti secara aktif kegiatan pembelajaran bahasa Inggris
2. Kurangnya kemampuan dalam menguasai bahasa Inggris
3. Metode pembelajaran yang kurang menarik
4. Minimnya media pembelajaran yang dimanfaatkan

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, dapat ditentukan bahwa batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu “Pengaruh media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada tema transportasi di sekolah dasar”.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah tersebut, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh media *Flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada tema transportasi di sekolah dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah disusun, dengan demikian tujuan dari penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui pengaruh media *Flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada tema transportasi di sekolah dasar”.

F. Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat di jadikan referensi bagi penggunaan kosakata bahasa Inggris melalui media *Flashcard*. dan menambah wawasan tentang bagaimana media *Flashcard* bisa membantu siswa dalam memahami kosakata bahasa Inggris dalam tema transportasi.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru:

1. Menyediakan pendekatan media pembelajaran yang efektif dan kreatif dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris
2. Membantu guru meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar bahasa Inggris.

b. Bagi Siswa:

1. Membantu siswa kelas IV meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui metode yang menarik dan mudah dimengerti.
2. Membangkitkan ketertarikan serta dorongan siswa untuk belajar bahasa Inggris.

c. Bagi peneliti :

1. Memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran kosakata. Peneliti juga dapat mengembangkan pemahaman tentang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa, serta memberikan kontribusi pada penelitian pendidikan yang berkaitan dengan media pembelajaran inovatif.