

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris merupakan salah bentuk adaptasi sistem pendidikan terhadap tuntutan globalisasi yang mengharuskan generasi muda memiliki kemampuan berkomunikasi secara internasional (Prayogo, 2021). Sejalan dengan hal tersebut membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Depdikbud RI) No. 0487/1992, BAB VIII. Robi'ah & Yunasah (2023), menyatakan bahwa pada jenjang sekolah dasar dapat menambahkan mata pelajaran Bahasa Inggris dalam kurikulumnya. Kebijakan tersebut mendasari dimasukkannya mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai bagian dari muatan lokal di sekolah dasar (Jayanti dkk., 2024). Kebijakan ini kemudian dimantapkan kembali dalam konteks Kurikulum Merdeka yang diterbitkan pada 2024 menguatkan posisi Bahasa Inggris sebagai kompetensi dasar, meskipun pelaksanaannya tetap bergantung pada kesiapan lembaga pendidikan (Subhan, 2020).

Seiring dengan perkembangan zaman dan semakin menguatnya tuntutan global terhadap kompetensi berbahasa asing, kebijakan pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan. Pembelajaran Bahasa Inggris mulai diarahkan sebagai mata pelajaran wajib nasional, sebagaimana yang tertuang dalam kebijakan terbaru setelah terbitnya Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum Jenjang PAUD,

Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Bahasa Inggris diarahkan sebagai mata pelajaran wajib nasional di sekolah dasar mulai tahun ajaran 2027/2028 (Permendikbudristek, 2024). Langkah strategis ini menjadi bagian dari upaya meningkatkan daya saing pendidikan nasional dengan memperkuat kemampuan berbahasa sejak dini (Zein, 2017). Selain dengan itu, laporan *British Council* dan Kemendikbudristek mengungkapkan bahwa implementasi kebijakan ini disertai dengan berbagai inisiatif pengembangan kapasitas dalam pembelajaran Bahasa Inggris, termasuk pelatihan dan penyusunan kurikulum transisi yang relevan untuk memastikan kesiapan seluruh pemangku kepentingan dalam pendidikan dasar (British Council, 2024).

Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa asing yang paling sering digunakan di seluruh dunia. Berdasarkan data *The Ethnologue* (sebagaimana dikutip dalam Setiawan dkk., 2022), terdapat sekitar 1,45 miliar orang di dunia menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa ibu maupun bahasa kedua. Jumlah ini menempatkan Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa dengan penutur terbanyak secara global. Ketersebarannya yang luas menjadikan Bahasa Inggris sebagai *lingua franca* atau bahasa penghubung (Syandri, 2023). Hal tersebut dibuktikan dengan penggunaan Bahasa Inggris di berbagai sektor seperti ekonomi, pariwisata bahkan pendidikan. Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia telah diterapkan sejak jenjang sekolah dasar sebagai bagian dari muatan lokal atau pelajaran tambahan diluar kurikulum inti (Sutarsyah, 2017).

Siswa harus mampu berkomunikasi dalam Bahasa Inggris untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan global. Bahasa Inggris tidak hanya menjadi alat komunikasi internasional, tetapi juga menjadi jembatan untuk

mengakses ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dari berbagai belahan dunia (Kristyaningsih dkk., 2022). Menurut Kristyaningdih dkk., (2023) melalui Kurikulum Merdeka pemerintah berharap pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dapat membantu siswa untuk bisa mencapai kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris sebagai bagian dari keterampilan hidup (*life skills*) yang esensial di abad ke-21. Studi lain menunjukkan bahwa penguasaan Bahasa Inggris sangat penting untuk memfasilitasi perkembangan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan kolaborasi siswa menghadapi *society* 5.0 (Sukarno & Jinabe, 2022). Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar tidak hanya berfungsi untuk memenuhi target capaian belajar saat ini, tetapi juga memberikan landasan yang kuat bagi siswa untuk terus berkembang dan beradaptasi dalam dunia yang terus berubah.

Keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Inggris menjadi aspek fundamental yang perlu dikembangkan sejak dini di sekolah dasar. Amaniarsih & Arsita (2023) menyatakan bahwa terdapat empat keterampilan dalam Bahasa Inggris, yaitu menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Meskipun saling berkaitan satu sama lain, masing-masing keterampilan memiliki proses dan pendekatan yang berbeda. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, keterampilan menyimak menjadi sangat penting karena merupakan fondasi awal bagi keterampilan bahasa lainnya (Putri & Wulandari, 2021). Melalui aktivitas menyimak, siswa belajar memahami arti kata dan kalimat yang diucapkan, menangkap intonasi, serta menggali pola kalimat sederhana. Namun, untuk dapat memahami isi dari suatu ujaran secara utuh,

siswa perlu memiliki penguasaan kosakata yang memadai (Rahmawati & Sari, 2022).

Penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya berkaitan dengan jumlah kata yang diketahui siswa, tetapi juga mencakup bagaimana kata-kata tersebut dipahami dan digunakan dalam berbagai situasi. Anderson & Karhwohl (sebagaimana dikutip dalam Nafiati, 2021), mengaitkan penguasaan kosakata dengan ranah kognitif terdiri atas kemampuan enam kemampuan, yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*). Pada pembelajaran di tingkat sekolah dasar, minimal tiga tingkatan pertama menjadi target utama yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris agar mereka mampu menyerap dan menggunakan kosakata secara fungsional. Hal tersebut sesuai dengan capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada kemampuan memahami dan menggunakan Bahasa Inggris dalam konteks yang sederhana dan bermakna. Penguasaan kosakata merupakan dasar keterampilan berbahasa lainnya (Wardani dkk., 2022). Sejalan dengan itu Rachmawati & Yulianti (2020) menyatakan bahwa siswa dengan kosakata luas lebih mampu memahami teks dan membangun struktur kalimat, yang menunjukkan kaitannya dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Kosakata memegang peran penting dalam keterampilan menyimak karena tanpa memahami arti dari kata yang didengar, siswa tidak akan mampu menginterpretasikan makna pesan secara akurat. Lukas dan Tandikombong (sebagaimana dikutip dalam Habib, 2024), menegaskan bahwa penguasaan kosakata merupakan prasyarat penting dalam penguasaan keterampilan Bahasa

Inggris secara umum. Seseorang yang memiliki penguasaan kosakata yang terbatas akan kesulitan dalam memahami percakapan, petunjuk lisan, atau cerita yang disampaikan secara verbal. Kosakata (*vocabulary*) merupakan kumpulan kata yang dikuasai seseorang dan digunakan dalam komunikasi untuk menerima maupun menyampaikan informasi (Wilson & Sutrisno, 2022). Penguasaan kosakata yang cukup merupakan aspek krusial untuk mendukung keterampilan menyimak secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan temuan Lestari & Yulianti (2021) yang menunjukkan bahwa siswa dengan penguasaan kosakata tinggi menunjukkan peningkatan signifikan dalam memahami materi melalui aktivitas *listening*. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Varvadin dan Valipouri (2017) yang menyatakan adanya hubungan positif dan signifikan antara *vocabulary mastery* dan kemampuan menyimak siswa. Dengan demikian, berbagai temuan tersebut menegaskan bahwa penguasaan kosakata dan keterampilan menyimak merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan, di mana kosakata berfungsi sebagai fondasi utama dalam memahami input lisan bahasa Inggris.

Namun, kemampuan Bahasa Inggris di Indonesia masih cukup jauh dari optimal dan belum memenuhi harapan. Meskipun Bahasa Inggris telah diajarkan di sekolah-sekolah dan menjadi bagian penting dalam berbagai sektor, hasil evaluasi menunjukkan bahwa tingkat kemahiran Bahasa Inggris masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Data dari *Education First* melalui laporan *English Proficiency Index* (EPI), Indonesia menempati peringkat ke-79 dari 113 negara pada tahun 2023, dengan skor 473. Skor tersebut masuk kedalam kategori kemampuan rendah (Santiastry & Apriandari, 2024). Sementara itu, Data Pokok Pendidik dan Kependidikan (<https://www.balipost.com/news>) hanya sekitar 4%

sekolah dasar di Indonesia yang telah menerapkan pembelajaran Bahasa Inggris. Hal tersebut bertolak belakang dengan tingginya kebutuhan terhadap penguasaan Bahasa Inggris di era globalisasi saat ini. Di sisi lain, hasil Asesmen Nasional 2023 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SD belum mencapai kompetensi literasi minimum (Kemendikbudristek, 2023), yang mengindikasikan lemahnya fondasi literasi dalam menunjang pembelajaran bahasa asing.

Rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa SD, terutama dalam konteks keterampilan menyimak juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2022) bahwa 60 siswa bilingual kelas III-IV di Yogyakarta belum mampu menangkap makna kosakata dasar saat mendengar Bahasa Inggris lisan. Mereka tidak dapat menjawab pertanyaan sederhana secara lisan atau pasif merespons guru karena kosakata yang belum dikenal. Penelitian lain menunjukkan bahwa 66,67% siswa kelas IV di SD Plus Lantansa Kabupaten Demak mengalami kesulitan memahami kosakata Bahasa Inggris dasar dalam konteks tema makanan dan minuman (Sucandra dkk., 2022). Kondisi ini tampak memengaruhi keterampilan menyimak siswa secara langsung, karena siswa tidak memahami makna kata-kata yang mereka dengar, mereka tidak dapat memahami isi pesan secara utuh.

Permasalahan serupa juga ditemukan di kelas IV SD Negeri 1 Gumbrih, berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV di SD Negeri 1 Gumbrih, yaitu ibu Ni Putu Ayu Krisna Dewi, S.Pd pada hari Jumat, 14 Maret 2025 pukul 08.00 WITA, menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih memiliki penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang rendah dan membutuhkan banyak latihan, terutama dalam konteks keterampilan menyimak (*listening skill*). Guru menyampaikan bahwa sekitar 78%

siswa belum mampu menangkap dan memahami arti kata secara tepat ketika mendengar penjelasan atau instruksi berbahasa Inggris. Siswa cenderung pasif dan lambat merespons karena lemahnya keterampilan menyimak, terutama saat kosakata yang disampaikan belum familiar atau diucapkan dengan intonasi tertentu.

Kondisi pembelajaran di SD Negeri 1 Gumbrih menunjukkan bahwa sekolah tersebut telah memiliki fasilitas perangkat digital yang cukup memadai, seperti LCD, proyektor, dan akses internet. Selain itu, guru dan siswa juga telah memiliki pemahaman dasar dalam penggunaan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Namun, terdapat kesenjangan antara ketersediaan perangkat dan pemanfaatan fasilitas tersebut, terutama karena belum ada media pembelajaran digital yang secara khusus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris, terutama untuk mendukung penguasaan kosakata dalam keterampilan menyimak. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa meskipun telah tersedia contoh media elektronik, penggunaannya dalam proses pembelajaran masih terbatas dan belum terintegrasi secara efektif. Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang didukung media *audio-visual* interaktif dinilai mampu membantu peserta didik memahami makna kata secara lebih jelas dan kontekstual melalui aktivitas menyimak. Oleh karena itu, pengembangan media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* dipandang sebagai solusi yang relevan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar, khususnya dalam keterampilan menyimak.

Temuan tersebut diperkuat melalui hasil observasi di kelas pada hari Jumat, 14 Maret 2025 pukul 10.00 WITA, saat guru memperkenalkan kosakata baru. Hanya sekitar 22% siswa yang tampak aktif merespons atau menjawab pertanyaan.

Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada media konvensional, tanpa adanya elemen visual dan audio yang dapat melatih penguasaan kosakata dalam keterampilan menyimak. Kurangnya media yang interaktif menjadikan siswa pasif dan mudah kehilangan fokus. Beberapa siswa bahkan menunjukkan kebingungan saat diminta mengulangi kata atau menyusun kalimat berdasarkan kosakata yang telah disampaikan secara lisan. Situasi ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata dalam keterampilan menyimak siswa belum berkembang optimal, dan diperlukan media pembelajaran yang dapat memperkuat keterpaparan audio serta keterkaitan visual untuk membantu siswa memahami dan mengingat kosakata secara lebih bermakna.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan fakta berupa rendahnya perolehan skor penguasaan kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak siswa kelas IV SD Negeri 1 Gumbrih yang dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Gumbrih Tahun 2025

Nama Sekolah	Jumlah Siswa Kelas IV	Kategori					
		Tinggi	%	Cukup	%	Rendah	%
SD Negeri 1 Gumbrih	22	3	14%	4	18%	15	68%

Berdasarkan data pada Tabel 1.1, menunjukkan bahwa 68% siswa berada dalam kategori rendah dalam penguasaan kosakata saat menyimak. Hanya 18% siswa yang tergolong cukup, dan 14% siswa termasuk kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mampu mengenali dan memahami makna kosakata dalam kemampuan menyimak.

Berdasarkan uraian diatas, terlihat adanya kesenjangan yang cukup signifikan antara harapan dan kenyataan. Kurangnya penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris menghambat kemampuan mereka dalam menyampaikan pikiran dan gagasan secara jelas, baik secara lisan maupun tulisan (Wangsa dkk., 2023). Kondisi ini menjadi tantangan dalam upaya meningkatkan kompetensi berbahasa siswa. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan efektif. Media memiliki peran strategis sebagai penghubung antara materi ajar dengan pemahaman siswa (Mukarromah & Andriana, 2022). Di era digital saat ini, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menjadi sangat penting karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan melibatkan berbagai indera. Sejalan dengan itu Rahmadanti & Insani (2025), menyatakan media yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran agar lebih bermakna dan kompetensi siswa meningkat. Namun, hingga saat ini belum tersedia media pembelajaran berbasis *audio-visual* interaktif yang secara spesifik dikembangkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam keterampilan menyimak siswa SD.

Oleh karena itu, dibutuhkan media yang mampu merangsang keterlibatan aktif siswa untuk menguasai kosakata dalam menyimak secara kontekstual dan menyenangkan. Salah satu strategi potensial untuk menjawab kebutuhan ini adalah penggunaan media pembelajaran digital. Penerapan pembelajaran berbasis teknologi terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di sekolah dasar (Sudatha dkk., 2024). Salah satu bentuk media digital yang dapat dimanfaatkan adalah kartu bahasa digital atau *e-flashcard* interaktif berbasis audio-

visual, yang dirancang untuk menarik perhatian siswa sekaligus membantu mereka memahami dan mengingat kosakata baru secara lebih efektif melalui latihan menyimak langsung terhadap pelafalan kata dan kalimat (Kasanah, 2023). Media ini dapat diimplementasikan dengan menggunakan proyektor maupun *chromebook* dalam proses pembelajaran di kelas. *Flashcard* konvensional sendiri yang menjadi dasar pengembangan *e-flashcard* telah lama dikenal sebagai strategi yang bermanfaat dan praktis dalam pembelajaran kosakata. Seperti yang dikatakan oleh Thornbury (sebagaimana dikutip dalam Mahdi Mutar, 2024), *flashcard* merupakan strategi yang bermanfaat dan praktis dalam pembelajaran kosakata. Hal ini menunjukkan bahwa *flashcard* memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya dan mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif serta menarik bagi siswa.

Media digital yang dikembangkan adalah *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual*. Media tersebut dipilih karena karakteristik siswa yang dominan visual dan auditori, serta terbatasnya media pembelajaran interaktif yang tersedia di sekolah tersebut. Stimulasi multisensori dari audio, video, dan gambar terbukti dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan, serta membantu siswa mengasosiasikan kata-kata dengan suara dan gambar dalam konteks komunikatif (Syahid dkk., 2024). Selain itu, penggunaan perangkat seperti proyektor telah tersedia di sekolah memungkinkan implementasi media ini secara optimal. Media ini dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dengan tambahan gambar yang relevan serta teks kosakata yang sesuai dengan materi pembelajaran. Elemen audio disematkan melalui tombol suara yang memungkinkan siswa mendengarkan pelafalan kata dan kalimat secara langsung (*pronunciation*),

sehingga melatih keterampilan menyimak siswa secara aktif. Visual ditampilkan dalam bentuk gambar dan video yang mendukung pemahaman makna kata.

Interaktivitas media ini tercermin dari sejumlah fitur yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu fitur utamanya adalah tombol audio yang memungkinkan siswa mendengarkan pelafalan kata dan kalimat secara mandiri, kapanpun siswa membutuhkannya. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi sesuai kebutuhan, tanpa bergantung pada guru. Selain itu, siswa juga dapat menelusuri *e-flashcard* dengan menonton video yang tersedia. Media ini juga dilengkapi dengan latihan soal berbasis *Educaplay* yang secara otomatis memberikan umpan balik langsung setelah siswa menjawab.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Nasution & Rahim (2022) mengembangkan media *flashcard* bergambar untuk pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SD dan menemukan bahwa media tersebut layak digunakan dan mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan. Selaras dengan hal itu, Febrianti dkk. (2023) meneliti penggunaan media *audio flashcard* pada anak usia dini menunjukkan peningkatan signifikan pada kosakata. Lebih lanjut, Paldy dkk. (2022) menunjukkan bahwa *flashcard* interaktif dengan desain *visual* dan *audio* menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan retensi kosakata secara bermakna. Ketiga penelitian ini mengindikasikan bahwa penggabungan elemen gambar dan suara dalam *flashcard* dapat menunjang keterampilan menyimak dan memperkuat pemahaman kosakata siswa secara simultan.

Keterbaruan (*novelty*) dari media yang dikembangkan dalam penelitian ini terletak pada integrasi berbagai elemen pembelajaran digital yang dirancang secara terpadu untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak. Media ini tidak hanya menampilkan gambar dan teks sebagaimana *flashcard* konvensional, tetapi juga dilengkapi dengan audio pelafalan, video kontekstual, serta fitur interaktif seperti kuis berbasis *Educaplay* yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Interaktivitas ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif. Dengan demikian, media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* yang dirancang dalam penelitian ini menawarkan solusi pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang dominan *audio-visual*.

Berdasarkan paparan masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti menggagas sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan *E-Flashcard* Interaktif Berbasis *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya dapat diidentifikasi beberapa permasalahan untuk diteliti, sebagai berikut.

Siswa kelas IV SD mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami kosakata Bahasa Inggris.

1.2.1 Pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SD, khususnya pada penguasaan kosakata dalam keterampilan menyimak, masih didominasi oleh metode konvensional seperti penjelasan lisan guru dan penggunaan buku teks,

sehingga pembelajaran kurang menarik dan menurunkan perhatian serta partisipasi aktif peserta didik.

- 1.2.2 Peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak karena keterbatasan media yang menyajikan keterpaduan antara gambar, teks kosakata, dan audio pelafalan, sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan kosakata peserta didik.
- 1.2.3 Pemanfaatan media *audio-visual* dan perangkat teknologi yang tersedia di sekolah, seperti LCD, proyektor, dan akses internet, belum digunakan secara optimal untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
- 1.2.4 Belum tersedia media pembelajaran digital berupa *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak siswa kelas IV SD.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan peneliti terhadap permasalahan tersebut, maka permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada:

- 1) Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual*.
- 2) Integrasi unsur audio berupa pelafalan kata dan visual berupa gambar dalam media pembelajaran.
- 3) Materi yang digunakan berupa kosakata Bahasa Inggris pada kata kerja (*verb-ing*) dalam Unit 1. “*What are you doing?*”

- 4) Fokus pada peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak (*listening*) siswa.
- 5) Subjek uji coba terbatas pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Gumbrih.
- 6) Uji terbatas pada aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas awal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

Bagaimana proses pengembangan media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SD?

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* yang dikembangkan?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* yang dikembangkan?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* dalam pembelajaran Bahasa Inggris?
- 1.4.4 Bagaimana efektivitas media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah pada penelitian ini, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* untuk pembelajaran Bahasa Inggris.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual*.
- 1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
- 1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas media media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* dalam meningkatkan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dalam keterampilan menyimak siswa kelas IV.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari pengembangan *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* dalam implementasi penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan keterampilan menyimak siswa kelas IV SD, sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah suatu manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Secara teoritis, hasil pengembangan ini diharapkan mampu untuk meningkatkan wawasan pengetahuan serta pemikiran yang positif berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan pengembangan media pembelajaran interaktif, dapat menarik perhatian dan siswa kelas IV tidak merasa bosan serta lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, adanya pengembangan media

pembelajaran interaktif ini, dapat dipahami secara maksimal dalam kemampuan dan pemahaman siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan media ini dapat dijadikan bahan ajar oleh guru untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan media pembelajaran ini menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Adanya pengembangan *e-flashcard* interaktif ini dapat membantu Kepala Sekolah untuk memperbaiki proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV serta dapat memberikan masukan atau arahan secara langsung guna memberikan peningkatan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* ini dapat menjadi bahan pertimbangan maupun masukan untuk peneliti yang lainnya serta membutuhkan tambahan dasar teori terkait pengembangan media pembelajaran.

e. Bagi Teknologi Pembelajaran

Hasil pengembangan *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut agar dapat menciptakan produk yang memiliki kualitas atau mutu yang baik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk pengembangan *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* ini, sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk berupa *e-flashcard* yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop dan proyektor.
- 1.7.2 Produk dikembangkan menggunakan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint*.
- 1.7.3 Produk tersedia secara online dan memerlukan koneksi internet untuk mengakses fitur audio, video, dan kuis interaktif.
- 1.7.4 Produk memuat elemen visual berupa gambar aktivitas sehari-hari, teks berupa kosakata Bahasa Inggris berbentuk *verb-ing* yang digunakan dalam konteks kegiatan di rumah, di sekolah, dan di tempat umum, serta audio berupa pelafalan kosakata atau kalimat sederhana yang sesuai dengan gambar.
- 1.7.5 Produk dirancang interaktif dan menarik bagi siswa kelas IV dengan tambahan video pembelajaran singkat dan latihan kuis interaktif.
- 1.7.6 Pengembangan produk mengacu pada pendekatan pembelajaran *audio-visual* dan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* mata pelajaran Bahasa Inggris memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan, sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar dilandaskan pada asumsi sebagai berikut.

- a) Guru dan siswa kelas IV telah menguasai keterampilan penggunaan perangkat digital.

- b) Guru dan siswa kelas IV sudah mampu untuk mengoperasikan laptop dan LCD proyektor.
- c) Tersedianya saran dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital seperti adanya LCD proyektor dan jaringan internet di sekolah.
- d) *E-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* dapat meningkatkan penguasaan kosakata dalam keterampilan menyimak siswa.
- e) Siswa memiliki akses terhadap perangkat digital, seperti laptop, tablet, dan *handphone*.
- f) Pendekatan *audio-visual* sesuai gaya belajar anak usia sekolah dasar.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Batasan pengembangan media *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* ini sebagai berikut.

- a) Pengembangan *e-flashcard* interaktif berbasis *audio-visual* ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.
- b) Uji efektivitas dilakukan secara terbatas pada satu sekolah, yaitu SD Negeri 1 Gumbrih.
- c) Fokus pada penguasaan kosakata dalam keterampilan (menyimak) dan satu aspek kebahasaan (kosakata).
- d) Evaluasi hanya mencakup uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas awal, belum mencakup implementasi jangka panjang maupun uji diberbagai konteks sekolah lainnya.

1.9 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah kunci yang ada pada penelitian, maka definisi istilah penting untuk mencegah kekeliruan sebagai berikut.

- 1.9.1 *E-flashcard* merupakan kartu digital interaktif yang berisi gambar, teks kosakata, dan audio pelafalan.
- 1.9.2 *Audio-Visual* merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar untuk memperkuat pemahaman materi.
- 1.9.3 *Canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang digunakan untuk membuat berbagai produk visual dengan fitur *drag and drop* serta berbagai *template*, gambar, dan elemen multimedia.
- 1.9.4 *Educaplay* merupakan platform digital yang menyediakan berbagai latihan interaktif berbentuk kuis, permainan, dan evaluasi yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- 1.9.5 Kosakata (*vocabulary*) merupakan kumpulan kata yang dikuasai seseorang dan digunakan dalam komunikasi lisan maupun tulisan untuk menyampaikan atau menerima informasi.