

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang wajib dikuasai, karena Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dan digunakan sebagai alat komunikasi lisan dan tulisan di era globalisasi ini. Bahasa juga berfungsi sebagai alat komunikasi. Memahami dan menyampaikan informasi, ide, dan emosi sekaligus memajukan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya adalah bagian dari komunikasi.¹ Empat keterampilan berbahasa, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis terwujud dalam kemampuan berkomunikasi, yaitu kemampuan memahami dan menghasilkan komunikasi lisan atau tulisan. Untuk berpartisipasi atau berkontribusi dalam percakapan dalam kehidupan sosial, keempat kemampuan ini digunakan. Dengan demikian, kursus Bahasa Inggris bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan tersebut agar lulusannya dapat berkomunikasi.

Bahasa Inggris disebut juga bahasa kedua atau *second language*, karena bahasa Inggris merupakan bahasa sasaran atau bahasa yang sengaja dipelajari dengan tujuan tertentu. Hal tersebut yang mendasari pertimbangan bahasa Inggris mulai diberikan pada siswa Sekolah Dasar. Permendiknas RI. No 23 tahun 2006 menyatakan bahwa Sekolah Dasar dapat menjadikan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal. Bahasa Inggris merupakan

¹ Willyam Wen, *Mengasah Kemampuan Membaca dan Menulis Bahasa Inggris Praktis, Volume 2* (Willyam Wen, 2019), hal.1.

bahasa Internasional dan juga merupakan bahasa pengantar untuk sebagian besar pendidikan primer, sekunder dan tersier bagi anak-anak yang mempelajari bahasa Inggris di usia sekolah.²

Semua siswa di tingkat Sekolah Dasar diwajibkan mengambil bahasa Inggris sebagai mata pelajaran lokal. Tujuan pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah untuk membantu anak-anak menjadi komunikator yang lebih mahir dan membuat mereka sadar akan nilai bahasa Inggris dalam ekonomi global saat ini. Kemampuan komunikasi dasar diperlukan untuk mencapai tujuan ini, salah satunya adalah pengetahuan kosa kata. Pembelajaran harus dinamis, memotivasi, menyenangkan, dan didukung oleh penggunaan media yang mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pendidikannya agar dapat mengembangkan keterampilan tersebut.

Tujuan pengajaran bahasa Inggris adalah untuk: (1) memperkuat keterampilan komunikasi lisan siswa dalam konteks kelas; dan (2) meningkatkan pengetahuan mereka tentang nilai bahasa Inggris dalam meningkatkan daya saing.³ Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 2 November 2022 di MIN 2 Kediri, menyatakan bahwa proses pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah atau latihan soal. Guru hanya memberikan lembar kerja siswa dan menginstruksikan pada siswa untuk menyelesaikannya, maka diperlukan perbaikan metode untuk siswa Sekolah Dasar. Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dengan metode

² Eka Fitriyani dan Putri Zulmi Nulanda, "Efektivitas Media Flashcard dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris," *Jurnal Ilmiah Psikologi* 4, no. 2 (2017): 167–82.

³ I. P. I. Kusuma, *Mengajar Bahasa Inggris Dengan Teknologi: Teori Dasar Dan Ide Pengajaran* (Deepublish, 2020), hal.58.

ceramah dan latihan soal (*teacher active*) dinilai masih kurang menyenangkan dan membosankan bagi siswa. Siswa hanya mengerjakan soal-soal yang ada di dalam LKS, lalu dikumpulkan dan dinilai oleh guru kelas tersebut. Metode pengajaran dan SDM (Sumber Daya Manusia) guru menjadi faktor penting penyebab kurang nyamannya pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah. Padahal dengan memperkaya metode pengajarannya, para guru bisa dengan mudah menyesuaikan pembelajaran bahasa Inggris dengan kondisi peserta didik. Listyarti mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Inggris untuk tingkat Sekolah Dasar memang harus dibedakan dengan tingkat Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Menurutnya, anak-anak usia Sekolah Dasar cukup dibekali dengan berbagai kosakata baru dengan cara yang menyenangkan dalam memperkenalkannya.

Oleh karena itu, guru bertanggung jawab untuk memilih strategi terbaik untuk membatasi penggunaan kata di antara kelas. Perkembangan kognitif anak sekolah dasar berada pada fase operasional konkrit, sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget. Operasional konkret adalah tindakan mental yang terikat pada benda nyata yang nyata dan dapat dibalik. Anak-anak pada usia ini dapat dengan mudah mempelajari sesuatu yang kompleks dengan alat bantu visual, dan jika guru dapat menarik minat mereka, mereka akan termotivasi untuk belajar. Guru dapat memilih strategi dan teknik mengajar siswa dengan mempertimbangkan tahapan pertumbuhan kognitif.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran,

perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media visual yang dapat diberikan kepada siswa salah satunya adalah media *Flashcard*.

Flashcard merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata. *Flashcard* memiliki dua sisi, bagian depan *Flashcard* terdapat gambar dan kata sedangkan bagian belakang *Flashcard* merupakan arti kata tersebut.⁴

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho, Nurkamto dan Sulistyowati ditemukan bahwa dengan menggunakan *Flashcard* dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa, karena *Flashcard* dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa termotivasi dan fokus dalam belajar kosakata. Media *Flashcard* dianggap sebagai suatu media yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran kosakata, karena *Flashcard* dapat disajikan dalam bentuk permainan. Brown mengatakan selain dapat dilakukan dengan cara bermain, *Flashcard* juga dapat digunakan dimanapun diinginkan oleh anak. Selain dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan *Flashcard* juga merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa. Brown mengatakan, selain faktor kognitif, faktor afektif juga memengaruhi keberhasilan siswa dalam mempelajari bahasa.

⁴ Khafida Aulia, *Pengembangan Media Flashcard Pada Materi Sistem Ekskresi* (Irawan Massie), hal.28.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas dapat diambil beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, antara lain :

1. Bagaimana Model *Start Learning by Exchange Greetings and Questions* dengan Media *Flashcard* ?
2. Apakah penggunaan Model *Start Learning by Exchange Greetings and Questions* dengan Media *Flashcard* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris ?
3. Bagaimana Pengaruh Model *Start Learning by Exchange Greetings and Questions* dengan Media *Flashcard* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian Tindakan Kelas ini adalah :

1. Untuk meningkatkan Hasil belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* dengan media *Flashcard* pada siswa MIN 2 Kediri.
2. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* berbasis media *Flashcard*.
3. Untuk menjelaskan seberapa besar Pengaruh Penggunaan Model *Start Learning by Exchange Greetings and Questions* dengan Media *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan antara lain :

1. Dapat menjadi jalan alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran bahasa Inggris.
2. Dapat Memberikan wawasan yang lebih mengenai pembelajaran inovatif khususnya model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* berbasis media *Flashcard*.
3. Dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain. Untuk mengembangkan model pembelajaran.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dan kerangka berfikir, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H₀ : Tidak terdapat Pengaruh Model *Start Learning by Exchange Greetings and Questions* dengan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada siswa Min 2 Kediri

H₁ : Terdapat Pengaruh Model *Start Learning by Exchange Greetings and Questions* dengan Media *Flashcard* dalam Hasil Belajar Bahasa Inggris pada siswa Min 2 Kediri

F. Definisi Operasional

Adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model *Start Learning by Exchange Greetings and Questions*

Model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* adalah perpaduan dari model pembelajaran kooperatif tipe berkiriman

salam dan soal dan model *Learning Start With a Question*.⁵ Merujuk dari dua model tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model *Learning Exchange and Question* adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk melatih keterampilan bertanya dan pengetahuan yang dimiliki siswa melalui bacaan yang dibacanya.

Dengan adanya hal ini, maka siswa akan berani mengeluarkan pendapat atau bertanya mengenai hal yang belum dipahami. Model ini juga akan melatih siswa tidak hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam proses pembelajaran, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain. Interaksi sosial siswa pun dapat berkembang dengan baik karena dalam proses ini siswa dituntut untuk mampu bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Model pembelajaran ini juga merupakan salah satu cara untuk mengatasi siswa yang mempunyai latar belakang keluarga yang berbeda dan tingkat kecerdasan berbeda pula, akibatnya dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok atas maupun siswa kelompok bawah yang bekerja sama dalam menyelesaikan tugas tugas yang diberikan oleh guru.

2. Media Flashcard

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat

⁵ Fidiana Astutik dkk, *Integrasi Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar untuk Mewujudkan School Well-Being di Era Merdeka Belajar* (Penerbit NEM, 2023), hal.165.

menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang di tempelkan pada lembaran-lembaran *Flashcard*".⁶ Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa *Flashcard* adalah media berupa kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, di bagian belakangnya terdapat keterangan gambar pada *Flashcard* tersebut.

3. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah perubahan perilaku setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam domain kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam domain afektif meliputi level penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan domain psikomotorik meliputi level persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

4. Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar merupakan salah satu upaya membangun fondasi dasar manusia Indonesia yang berkualitas, siap bersaing dalam pergaulan global. Penghapusan pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar menjadi muatan lokal tentu tidak menghapus pentingnya pelajaran tersebut. Walaupun hanya menjadi mata pelajaran tambahan, bahasa Inggris di sekolah dasar dapat dikreasi dan terus dikembangkan oleh para guru. Bahasa Inggris sebagai alat ekspresi

⁶ Nurhikmah Arifin, "Pengaruh media flash card terhadap hasil belajar keterampilan menulis bahasa Indonesia murid kelas IV SD Inpres Paccinongang Kabupaten Gowa." (Digital library universitas muhammadiyah makasar, 2019).

memerlukan kepercayaan diri yang tinggi bagi siswa. Sehingga penting membangun kepercayaan diri pada siswa dalam proses pembelajaran.

G. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian, ini penulis merujuk kepada penelitian – penelitian terdahulu yang relevan, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut :

Pertama, Budi Febriyanto, dan Ari Yanto. *Penggunaan media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Metode Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (pelaksanaan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi) tahapan tersebut dapat digambarkan menggunakan desain penelitian berdasarkan desain penelitian model John Elliot. Hasil observasi selama proses pembelajaran terhadap aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap tindakan untuk setiap siklusnya. Pada siklus I tindakan 1 proses pembelajaran masih kaku dan belum maksimal namun pada tindakan 2 terjadi peningkatan namun belum signifikan dan pada siklus I dapat disimpulkan bahwa hasil observasi terhadap aktivitas guru mendapat kriteria C (Cukup) dengan prosentase 74,7% maka aktivitas guru masih perlu perbaikan. Pada siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan aktivitas guru mendapat kriteria B (Baik) dengan persentase mencapai 92,4% dan telah mencapai kriteria yang diharapkan. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dan observasi terhadap siswa pada proses pembelajaran. Hasil belajar siswa kelas IV pada mata

pelajaran IPS dengan menggunakan media *Flashcard* pada mata pelajaran IPS di SDN I Pesanggrahan berdasarkan tes dan observasi/pengamatan terhadap siswa memperoleh hasil yang positif.⁷

Kedua, Fitria Iswari. *Pengembangan media pembelajaran bahasa inggris berupa Flashcard bergambar pada tingkat sekolah dasar*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tindakan kelas (*action research*). Dalam bahasa inggris metode penelitian ini disebut classroom action research. Hasil penelitian ini melakukan tindakan kelas dengan media *Flashcard* dan terjadi peningkatan nilai dalam penguasaan kosakata sebesar 44%. Hal ini sudah dianggap cukup berhasil dalam pengembangan media pembelajaran berupa media gambar *Flashcard* yang diterapkan pada siswa tingkat sekolah dasar Ragamukti. Dikarenakan pada siklus pertama dalam penelitian ini telah berhasil, oleh sebab itu para peneliti meneliti hingga tahap 1 dan penelitian ini telah selesai. Dari uraian dan pembahasan di atas pengembangan media pembelajaran berupa *Flashcard* sangat diperlukan dikarenakan *Flashcard* banyak membantu siswa dan jauh lebih efisien serta efektif apabila digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris dibandingkan dengan menggunakan daftar kosakata (*vocabulary list*) baik yang ditulis dipapan tulis maupun yang terdapat dalam buku peserta didik. Bukan hanya memiliki sifat efektif dan efisien media gambar *Flashcard* ini membuat siswa lebih senang dan bersemangat dalam mempelajari kosakata karena dapat digunakan sebagai

⁷ Budi Febriyanto dan Ari Yanto, "Penggunaan media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2 (16 Agustus 2019): 108, <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>.

permainan edukatif di dalam kelas. Media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang awalnya lebih sering menggunakan daftar kosakata (*vocabulary list*) atau yang biasanya ditulis di papan tulis maupun yang sudah terdapat di dalam buku siswa menunjukkan nilai yang lebih rendah dibandingkan menggunakan media gambar *Flashcard*. Peningkatan nilai setelah menggunakan media *Flashcard* ialah 44%, angka tersebut adalah angka yang cukup signifikan mengingat penelitian tindakan yang dilakukan 1 kali. Apabila dilakukan berkali – kali, dan secara terus menerus akan mendapatkan hasil yang lebih baik. Dari temuan tersebut pengembangan media visual berbentuk *Flashcard* yang memiliki gambar dan warna yang beragam dirasa penting dilakukan oleh tenaga pendidik yang mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris. Media yang awalnya hanya berupa tulisan yang ditulis dipapan ataupun yang sudah terdapat pada buku cetak dapat dikembangkan pada sebuah kartu bergambar yang jauh lebih menarik, sehingga dapat mudah diingat oleh peserta didik.⁸

Ketiga, Tusi Abbidatul Hasanah, D. Cristiana Victoria, dan Ike Anita. *Penggunaan media Flashcard Untuk Meningkatkan daya ingat kosakata Bahasa inggris siswa kelas 4 sekolah dasar.* Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Penggunaan media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar, peneliti dapat mengambil simpulan sebagai berikut: Penggunaan

⁸ Fitria Iswari, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa *Flashcard* Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar," *DEIKSIS* 9, no. 02 (29 Agustus 2017): 119, <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>.

media *Flashcard* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 4 sekolah dasar yang dilakukan di SDN Rancamanyar 1 berjalan dengan baik dan sangat lancar. Terbukti dengan antusiasme siswa yang mengikuti pembelajaran dengan semangat dan selalu memperhatikan apa yang dijelaskan. Meningkatnya kemampuan daya ingat siswa melalui penggunaan media *Flashcard*, terbukti dengan hasil observasi, tes dan wawancara yang dilakukan. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan daya ingat siswa bertambah hingga 11 poin dari poin maksimal yang ditentukan yaitu 12. Hasil tes yang dilakukan menunjukkan peningkatan sekitar 15% dan dari hasil wawancara ditemukan bahwa penggunaan media *Flashcard* sangat berpengaruh bagi daya ingat siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.⁹

Keempat, Nurhikmah Arifin. *Pengaruh media Flashcard terhadap hasil belajar keterampilan menulis bahasa indonesia murid kelas iv sd inpres paccinongang kabupaten gowa*. Pendekatan yang yang digunakan adalah kuantitatif. Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode srastistik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-eksperimental design. Berdasarkan penelitian diatas dapat dihasilkan Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial. Hasil data statistik deskriptif menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam hasil belajar keterampilan

⁹ Tusi Abbidatul Hasanah, D. Cristiana Victoria, dan Ike Anita, "Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Daya Ingat Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *Primaria Educationem Journal* 2, no. 2 (November 2019): 187–92.

menulis deskriptif yang ditandai dengan perbedaan skor rata-rata murid yang pada pelaksanaan pretest sebesar 62,41 sedangkan pada posttest 83,96 yang berarti bahwa perolehan nilai tersebut berada dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil data statistik inferensial menunjukkan bahwa nilai sig pada pretest dan posttest adalah 0,000. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis tersebut diketahui bahwa , maka dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima. Berdasarkan hasil dari kedua analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *Flashcard* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia dalam menulis deskriptif murid kelas IV SD Inpres Paccinongang Kabupaten Gowa.¹⁰

H. Sistematika Penelitian

Sistematika ini untuk memberikan dan mempermudah gambaran terhadap apa yang dimaksud serta apa yang terkandung pada skripsi ini.

Adapun sistematikanya sebagai berikut :

Bab Pertama, tentang Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab kedua, berisi tentang telaah sebuah hasil penelitian terdahulu, landasan teori, kerangka berpikir serta pengajuan hipotesis,

Bab ketiga, metode penelitian yan meliputi rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

¹⁰ Nurhikmah Arifin, “Pengaruh media flash card terhadap hasil belajar keterampilan menulis bahasa indonesia murid kelas iv sd inpres paccinongang kabupaten gowa.” (Digital Library universitas muhammadiyah makasar, 2019).

Bab keempat, hasil penelitian yang berisi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, interpretasi dan pembahasan.

Bab kelima, penutup yang berisi simpulan dan saran.

