

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam Kurikulum Merdeka, penguasaan bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, menjadi salah satu kompetensi yang ditekankan untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi budaya dunia yang beraneka ragam (Kementerian Pendidikan, 2024). Bahasa Inggris tidak hanya dipandang sebagai mata pelajaran, tetapi juga sebagai keterampilan komunikasi yang mendukung kemampuan literasi dan pemahaman terhadap kolaborasi antara budaya asing dengan budaya Indonesia.

Pada capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, pembelajaran bahasa Inggris dimulai dari fase B, yang berfokus pada pemahaman kosakata sederhana yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini menekankan pentingnya pengenalan kosakata di tingkat paling dasar sebagai langkah awal untuk membangun fondasi pemahaman bahasa Inggris sebelum menggunakan kalimat yang lebih kompleks. Tanpa adanya kosakata yang memadai, siswa akan kesulitan untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan (Carter & McCarthy, 2014; Rohmatillah, 2015). Hal ini akan menghambat kemampuan siswa dalam memahami teks, menyusun kalimat, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Menurut Wilkins dikutip oleh Thornbury 2014 (dalam Rohmatillah, 2015) keterbatasan tata bahasa masih dapat mengomunikasikan informasi, tetapi keterbatasan kosakata dapat menghambat komunikasi. Dengan kata lain, meskipun tata bahasa penting, kosa kata merupakan fondasi utama dalam berkomunikasi. Namun, dengan statusnya sebagai bahasa asing, pemahaman kosakata menjadi salah satu masalah yang sering dihadapi (Susanthi, 2020), karena kosakata merupakan salah satu

komponen terbesar dan kompleks ketika mempelajari bahasa (Carter & McCarthy, 2014). Oleh karena itu permasalahan tentang minimnya pemahaman kosakata perlu segera diperhatikan.

Salah satu contoh permasalahan akan minimnya pemahaman kosakata dapat ditemukan di UPTD SD Negeri Keleyan 1 Socah, Bangkalan. Berdasarkan hasil wawancara pada guru bahasa Inggris pada tanggal 2 Oktober 2024, ditemukan bahwa pemahaman kosakata menjadi permasalahan utama. Fokus utama pembelajaran bahasa Inggris untuk seluruh kelas adalah kosakata. Menurut guru kosakata penting untuk dipelajari terlebih dahulu sebelum ke tahap penggunaan kalimat bahasa Inggris yang lebih kompleks. Siswa perlu pengenalan kosakata bahasa Inggris baru yang antara pengucapan dan penulisan jelas berbeda, proses pengenalan ini membutuhkan waktu dan latihan yang berulang karena siswa perlu beradaptasi dengan kosakata bahasa Inggris yang berbeda dari bahasa ibu mereka (Madura). Walaupun sebenarnya, keaktifan siswa selama di kelas pada mata pelajaran bahasa Inggris khususnya pada kelas III sangat baik, tetapi pemahaman mereka terhadap kosakata yang diajarkan masih kurang. Sehingga dari hasil wawancara ini menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas, tetapi mereka masih kurang dalam pemahaman kosakata bahasa Inggris.

Guru pernah menggunakan media pembelajaran berupa *flashcard* kepada siswa. Peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan *flashcard* ini di kelas III pada 10 Oktober 2024. Dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa *flashcard* yang digunakan guru berupa gambar tanpa disertai keterangan tertulis, hal ini dimaksudkan agar siswa dapat mengingat nama objek tersebut terlebih dahulu tanpa

langsung melihat tulisan sebagai bantuan. Cara ini menurut guru akan menguatkan daya ingat siswa sebelum mereka memahami bentuk tulis dari kosakata yang dimaksud. Penggunaan *flashcard* pada pembelajaran diawali dengan guru yang menunjukkan gambar kepada siswa, lalu menyebutkan nama objeknya dan siswa akan mengikuti kosakata yang disebutkan oleh guru. Selama menggunakan media pembelajaran *flashcard*, siswa tampak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Mereka fokus memperhatikan dan menjalankan intruksi guru dengan baik, mampu berdiskusi dengan aktif, serta menunjukkan pemahaman terhadap materi yang dibahas. Media *flashcard* dibagikan per kelompok, namun dalam praktiknya setiap anggota kelompok harus menggunakan *flashcard* secara bergiliran. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya efisiensi waktu.

Berdasarkan hasil observasi, siswa mampu menunjukkan pemahaman materi dengan baik yang ditunjukkan dengan kemampuan siswa menjawab pertanyaan guru dengan benar. Namun, kondisi ini berbanding terbalik dengan hasil tes siswa yang dilakukan pada tanggal 9 Januari 2025. Berdasarkan hasil tes, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam beberapa aspek pemahaman kosakata, seperti menamai makanan, penggunaan “*like/doesn’t like*”, menyebutkan waktu makan (*mealtimes*), serta menyusun kata secara benar (*arrange the word*). Kesalahan yang muncul tidak hanya berkaitan dengan ejaan, tetapi juga pemahaman terhadap makna dan penggunaan kata dalam konteks yang tepat. Sebagai contoh, pada salah satu tes menunjukkan bahwa siswa mampu menyebutkan “*bread*” (roti) dengan benar, tetapi menulis “*bered*” alih-alih menulis *bread*. Begitu pula dalam menyusun kata, mereka memahami arti nama-nama hari dalam bahasa Inggris, tetapi kesulitan dalam menuliskan dan mengurutkan huruf-

hurufnya dengan benar. Kesalahan dalam penggunaan “*like*” dan “*doesn’t like*” menunjukkan bahwa mereka belum sepenuhnya memahami cara menghubungkan kosakata dengan konteks yang sesuai. Selain itu, dalam soal tentang *mealtimes*, banyak siswa yang belum menguasai kosakata waktu makan seperti *breakfast*, *lunch*, dan *dinner*, atau beberapa dari mereka mengenali kata tersebut namun tidak dapat membedakan dan menghubungkannya dengan waktu yang sesuai.

Dari beberapa temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* yang digunakan lebih berfokus pada kemampuan mendengar (*listening*) dan pengucapan (*speaking*). Penggunaan *flashcard* hanya dengan berupa gambar saja tanpa keterangan tertulis memang membantu siswa dalam mengingat kosakata secara lisan, tetapi kurang efektif dalam meningkatkan daya ingat terhadap bentuk tulis kosakata serta pemahaman konteks dalam kalimat. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam mengenali dan menuliskan kosakata yang telah dipelajari secara lisan, serta dalam memahami hubungan antara kosakata dengan konteks penggunaannya.

Pada tanggal 31 Oktober 2024 peneliti melakukan pengambilan data berupa angket untuk mengetahui kebutuhan dan preferensi siswa terhadap media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris kepada siswa kelas III UPTD SD Negeri Keleyan 1 Socah, Bangkalan. Data diambil dari total keseluruhan siswa yakni sebanyak 20 orang. Berdasarkan hasil angket diperoleh bahwa 95% siswa (sebanyak 19 siswa) menyukai mata pelajaran Bahasa Inggris. Namun, 95% dari mereka (19 siswa) juga mengaku merasa bingung saat guru menjelaskan Bahasa Inggris di kelas. Selain itu, 100% siswa (20 siswa) menyatakan bahwa guru pernah menggunakan media pembelajaran, dan semuanya juga setuju bahwa

penggunaan media pembelajaran dapat membantu mereka belajar Bahasa Inggris. Terkait preferensi terhadap media pembelajaran, 100% siswa (20 siswa) menyukai media berupa audio dan video, sedangkan 30% siswa (6 siswa) menyukai media pembelajaran berbentuk permainan (*game*). Semua siswa (100% atau 20 siswa) juga menyukai media pembelajaran yang berwarna-warni dan bergambar. Sebanyak 100% siswa (20 siswa) juga menyukai media pembelajaran berupa alat peraga. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menyukai media pembelajaran berbasis digital, seperti audio dan video. Meskipun demikian, 100 % siswa (20 siswa) menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mata pelajaran Bahasa Inggris hingga saat ini belum pernah berbasis digital.

Dari perolehan data tersebut dapat disimpulkan beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, yaitu kurangnya pemahaman kosakata bahasa Inggris. Melalui hasil angket dan observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membantu pembelajaran di kelas. Namun, penggunaan media pembelajaran sebelumnya perlu adanya penyesuaian dengan kebutuhan siswa, terutama pada pemahaman kosakata. Berdasarkan hasil angket siswa menunjukkan preferensi terhadap kebutuhan media pembelajaran dalam bentuk digital serta menampilkan visual berupa gambar yang berwarna-warni. Dengan demikian, melalui pengumpulan data-data dan permasalahan yang ada peneliti tertarik untuk mengembangkan media berupa komik digital (*E-comic*) dilengkapi dengan audio dan latihan menulis yang diharapkan dapat membantu pemahaman siswa terhadap kosakata.

Sebagai pemegang peran penting, guru memiliki berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menarik, guru perlu menciptakan dan menyesuaikan media pembelajaran agar lebih relevan dengan kebutuhan siswa dan menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan (Pentury, 2017; Zein, 2017). Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk merancang segala aktivitas pembelajaran dengan mengimplementasikan berbagai model, metode, strategi, dan materi yang dibutuhkan, termasuk memanfaatkan media pembelajaran guna membantu siswa memahami materi lebih baik (Ajoke, 2017). Media pembelajaran merupakan alat penunjang pembelajaran berisikan informasi atau pesan berkaitan dengan pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pemahaman konsep siswa secara mendalam dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Kemendikbud, 2024). Tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi media pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi belajar mereka (Hasan dkk., 2021). Media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mendukung proses belajar mengajar secara keseluruhan, terutama dalam pemahaman kosa kata bahasa Inggris.

Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran di kelas, serta dapat membangkitkan perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2023). Dalam proses pengajaran, definisi media sering diartikan sebagai alat grafik, alat fotografi atau alat elektronik untuk menangkap, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual atau verbal. Komik dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dengan cara yang populer dan mudah dipahami (Narestuti, Sudiarti, & Nurjanah, 2021). Komik

menggabungkan gambar dan kata-kata, disusun menjadi suatu alur cerita agar informasi lebih mudah diserap. Fauzani (2013) (dalam Kustandi & Darmawan, 2020) mendefinisikan komik sebagai media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, yang mana ilustrasi pada komik berfungsi untuk pendeskripsian cerita ditambah dengan adanya balon kata dalam setiap gambar agar pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan.

Media komik dapat memfasilitasi proses pembelajaran, terutama untuk menyampaikan konsep abstrak menuju contoh yang konkrit di kehidupan sehari-hari yang tercipta dari nilai-nilai dan pesan yang disampaikan oleh karakter pada komik (Rina dkk., 2020). Siswa lebih tertarik pada tampilan visual seperti gambar (Rina dkk., 2020; Sagita dkk., 2021) sehingga komik dapat menjadi media pembelajaran yang tepat untuk menarik minat siswa dalam belajar. Di sisi lain, keuntungan menggunakan komik adalah adanya alur cerita yang dapat menyampaikan pesan kepada pembaca. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi bahasa Inggris dikaitkan dengan contoh penerapan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran dengan mengaitkan contoh dalam kehidupan sehari-hari akan membuat siswa lebih mudah memahami materi (Zhou & Wu, 2024) termasuk mengajarkan kosakata.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya media komik dapat memberikan hasil belajar yang signifikan dalam meningkatkan kosakata siswa seperti penelitian oleh Zalmansyah (2013), menunjukkan bahwa dengan menggunakan komik strip pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan teks/bacaan biasa. Penelitian oleh Jabariah (2020) juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemerolehan

kosakata dengan menggunakan *printed material comic strips* dan efektif digunakan karena memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi. Penelitian oleh Astuti & Lestari (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran buku komik dapat membantu siswa untuk memahami konsep asing dan membantu siswa menguasai kosakata dan penggunaannya dalam konteks nyata. Pratiwi (2013) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Dari penelitian-penelitian di atas, media komik yang digunakan belum mengintegrasikan keterampilan bahasa *listening* yang dapat diakses langsung oleh siswa serta latihan yang membantu menulis kosakata bahasa Inggris. Dengan demikian, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran komik dalam bentuk digital yang dilengkapi audio dan latihan menulis sebagai bentuk inovasi yang dikembangkan sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran serta membantu siswa melatih keterampilan *listening* dan *writing*. Adanya fitur audio memungkinkan siswa tidak hanya belajar memahami kosakata melalui teks dan gambar, tetapi juga melalui pendengaran. Latihan menulis juga membantu menangani permasalahan siswa dalam menulis kosakata bahasa Inggris. Selain itu, komik digital memiliki keunggulan karena tidak terbatas oleh pola atau tata letak, memungkinkan fleksibilitas dalam bentuk, seperti dapat diperbesar atau diperpanjang serta memiliki warna yang lebih jelas. Dibandingkan dengan komik cetak yang memiliki kelemahan pada ketahanan kertas, sedangkan komik digital dapat disimpan secara elektronik dan dibagikan melalui berbagai media penyimpanan (Rina dkk., 2020). Penggunaan media e-komik juga dapat

membantu siswa mengakses media tersebut dengan lebih mudah, tidak terbatas pada kelompok besar.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Alex (*A Lexicon*) *E-comic* untuk Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD”. Melalui pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi upaya pengoptimalan pembelajaran bahasa Inggris di SD.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah pengembangan media Alex *E-comic* yang valid pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III UPTD SD Negeri Keleyan 1 Socah, Bangkalan ditinjau dari validasi ahli?
- 2) Bagaimanakah pengembangan media Alex *E-comic* yang menarik pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III UPTD SD Negeri Keleyan 1 Socah, Bangkalan ditinjau dari respon guru dan siswa?
- 3) Bagaimanakah pengembangan media Alex *E-comic* efektif pada pembelajaran bahasa Inggris untuk pemahaman kosakata ditinjau dari hasil belajar siswa?

1.3. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan media Alex *E-comic* yang valid pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III UPTD SD Negeri Keleyan 1 Socah, Bangkalan ditinjau dari validasi ahli.
- 2) Untuk mengembangkan media Alex *E-comic* yang menarik pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III UPTD SD Negeri Keleyan 1 Socah, Bangkalan ditinjau dari respon guru dan siswa.
- 3) Untuk mengembangkan media Alex *E-comic* yang efektif pada pembelajaran bahasa Inggris untuk pemahaman kosakata ditinjau dari hasil belajar siswa.

1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran Alex *E-comic* merupakan media pembelajaran komik digital berwarna yang dapat digunakan di *handphone* dalam pembelajaran bahasa Inggris.
- b) Alex *E-comic* terdapat fitur audio untuk mendengarkan ejaan dan cara membaca kata preposisi beserta latihan menulis.
- c) Alex *E-comic* secara khusus ditujukan untuk siswa kelas III di UPTD SD Negeri Keleyan 1 Socah, Bangkalan.
- d) Alex *E-comic* dibuat dan dikembangkan dengan menggunakan bantuan aplikasi Canva dan Medibang dalam bentuk *flipbook*.

1.5. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan-batasan penelitian ini sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran Alex *E-comic* hanya terbatas pada pembelajaran bahasa Inggris kelas III materi unit 7 *My Class is Behind The Office*.

- b) Uji coba penggunaan media Alex *E-comic* hanya kepada siswa kelas III UPTD SD Negeri Keleyan 1 Socah, Bangkalan.
- c) Penelitian berfokus pada hasil belajar kognitif siswa.

1.6. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran Alex *E-comic* di UPTD SD Negeri Keleyan I Socah, Bangkalan pada pembelajaran Bahasa Inggris sebagai berikut:

1.6.1. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif variasi media pembelajaran terutama pada mata pelajaran bahasa Inggris.

1.6.2. Bagi Guru

- a) Pengembangan media pembelajaran Alex *E-comic* akan mempermudah guru dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengucapkan dan menulis kosakata bahasa Inggris.
- b) Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan pedoman dan pertimbangan bagi guru, dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan kenyamanan dalam proses pembelajaran.

1.6.3. Bagi Siswa

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu siswa untuk memahami penggunaan kosakata bahasa Inggris, siswa mampu mengucapkan dan menulis kosakata bahasa Inggris dengan benar, karena Alex *E-comic* menyajikan ilustrasi yang membantu siswa memahami penggunaan kosakata bahasa Inggris tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Fitur audio dan latihan menulis yang

disajikan dapat membantuk pemahaman kosakata bahasa Inggris dengan melatih keterampilan menyimak dan menulis secara bersamaan, sehingga siswa tidak hanya mengenali kosakata secara visual, tetapi juga memahami cara pengucapan dan penulisannya dengan benar. Selain itu, tampilan media pembelajaran yang menarik dapat menstimulus belajar siswa sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

1.6.4. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menambah pengetahuan dan dapat dijadikan sarana dalam mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

1.7. Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman serta persepsi dari pembaca, maka peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah pokok yang ada. Istilah-istilah tersebut adalah:

- a) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran tercapai lebih baik dan sempurna.
- b) Komik digital adalah komik yang dibuat, disimpan, dan didistribusikan dalam format digital dalam bentuk *flipbook* bertemakan kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini komik tersebut bernama Alex (*A Lexicon*) *E-comic*.
- c) Kosakata bahasa Inggris merupakan sekumpulan kata dan frasa yang ada pada bahasa Inggris.
- d) Pemahaman kosakata merupakan tahapan siswa mampu mengenali bentuk kata yang didengar serta memahami tulisan beserta maknanya.