

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa memiliki peranan penting dalam perkembangan pendidikan seperti dalam aspek sosial, emosional dan intelektual bagi masyarakat terutama pelajar dalam dunia Pendidikan (Kumparan, 2020). Bahasa merupakan penunjang kehidupan untuk meraih keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi yang diperlukan seseorang. Pada saat ini Bahasa Inggris merupakan Bahasa yang sangat penting untuk di pelajari, hal ini dikarenakan Bahasa Inggris menjadi jembatan antara informasi, teknologi dengan manusia, mengingat bahasa Inggris merupakan *lingua franca* atau bahasa pengantar dunia saat ini (kompas.com, 2020).

Di Indonesia kecakapan Bahasa Inggris masih terbilang rendah terutama pada sektor pendidikan, berdasarkan hasil data survey *Education First – English Proficiency Index* edisi 2020 kecakapan Bahasa Inggris masyarakat Indonesia berada pada urutan 74 dari 100 negara di dunia. Berdasarkan jumlah data peserta 2,2 juta orang bukan penutur Bahasa Inggris dari 100 negara dan wilayah terungkap bahwa orang pada rentan usia dibawah 18 tahun memiliki kecakapan bahasa inggris yang rendah. Hal tersebut terjadi karena kualitas pengajaran di tiap daerah menjadi faktor yang mempengaruhi rata-rata kecakapan Bahasa Inggris rendah.

Pada saat ini pemerintah menerapkan kurikulum yang mengharapkan Bahasa Inggris mulai di terapkan pada pelajar Sekolah Menengah Pertama untuk memulai belajar Bahasa Inggris, terutama ketika masa pandemi pemerintah menerapkan kurikulum Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Salah satu perwakilan dari pengajar yang magang di SMPN 1 Cimahi yaitu Muhammad Arman Khoiri mengakui bahwa ketika menyampaikan materi kepada para siswa kelas satu, mengalami kesulitan apabila proses pembelajaran tidak diiringi dengan media pendukung untuk mengajar yang sesuai dengan materi pembelajaran, dikarenakan jadwal padat selain mengajar seperti mengurus administrasi sekolah dan membuat bahan ajar yang akan

disampaikan di kelas nantinya, sedangkan dari sekolah tersebut tidak memiliki media pendukung serta ilustrasi yang dibutuhkan. Dampaknya siswa mengalami kesulitan untuk memahami maksud pesan dari materi yang disampaikan.

Seperti yang dikatakan oleh peneliti sebelumnya, Alqahtani (2015) bahwa seorang pelajar bahasa harus menguasai kosakata bahasa terlebih dahulu untuk memahami bahasa. *Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran (Kurniawati, 2014). Dengan kata lain, walaupun *flashcard* bukan merupakan hal baru sebagai alat bantu pengajaran akan tetapi *flashcard* masih cukup efektif digunakan untuk memperluas kosakata siswa (Basilini dan Zaitun, 2013). Di Kota Cimahi metode belajar menggunakan *flashcard* belum banyak diterapkan maupun digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung, dikarenakan pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Negeri khususnya baru di mulai sejak tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Dari studi sebelumnya yang diterapkan pada penelitian oleh Dodigovic (2013) terhadap beberapa mahasiswa di Qatar menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata melalui *flashcard* digital efektif dalam proses pembelajaran bahasa dan disukai oleh pelajar, beliau menunjukkan bahwa *flashcard* yang dibuat oleh guru lebih efektif karena dalam hal ini guru lebih mengetahui apa yang akan di pelajari dalam proses pengajaran. Hasil positif lain dari penelitian terhadap partisipan *pre-university* di sekolah umum Astaneh, Iran yang dilakukan Komachali dan Khodareza (2012) bahwa pembelajaran kosakata menggunakan *flashcard* dapat membantu pelajar untuk mencapai peningkatan kosakata yang lebih tinggi, karena ketika belajar kosakata menggunakan *flashcard* partisipan terlibat dalam interaksi dengan satu sama lain, seperti memperhatikan, mencoba berpartisipasi, memberi contoh dan mendorong untuk mengikuti pelajaran. Kedua penelitian tersebut diimplementasikan kepada orang dewasa dan tujuan dari kedua penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa; Sedangkan penelitian ini akan difokuskan pada pelajar muda yang tinggal di Kota Cimahi salah satunya Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Cimahi yang menjadi *sample*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman membaca melalui penguasaan kosakata.

Di Kota Cimahi sendiri pemerintah telah memiliki media pembelajaran pendukung seperti video yang diunggah pada laman *official youtube* AKTV. Konten dari video tersebut berisikan materi dari masing-masing mata pelajaran yang diterapkan salah satunya kepada siswa SMP, seperti matematika, Bahasa, IPA, IPS, PPKN, Pendidikan Agama, Prakarya dan Seni Budaya. Video tersebut berupa animasi *stopmotion* berdurasi rata-rata 30 menit, dan video rekaman guru mengajar beberapa murid di dalam sebuah studio kecil menggunakan *powerpoint* berdurasi 40 menit. Video tersebut diunggah setelah H+1 pembelajaran secara siaran langsung di laman youtube AKTV. Hal ini menunjukkan minat siswa dalam media tersebut masih rendah sebab rata-rata jumlah penonton yang melihat materi pembelajaran Bahasa Inggris 300 sampai 500 kali ditonton, Selain itu animasi maupun video yang diunggah seperti satu atau beberapa ilustrasi disajikan masih kurang mendukung dalam penyampaian materi. Salah satu materi Bahasa Inggris yang membahas tentang nama-nama pekerjaan, namun contoh yang diperlihatkan tidak sesuai maupun mendukung. Oleh karena itu siswa mengalami kendala ketika menerima materi yang disampaikan. Maka diperlukan media pembelajaran lain untuk menarik minat siswa dalam belajar dan dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Seiring berjalannya waktu, kini *flashcard* memiliki banyak macam dan berbagai ilustrasi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran kosakata pada anak maupun siswa Sekolah Menengah Pertama. Pada era digital seperti saat ini, dibutuhkan desain-desain yang menarik dan inovatif dalam membantu pembelajaran kosakata untuk mendapatkan peluang baru. Dalam perkembangannya, disini ilustrasi dalam *flashcard* digital diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dan menarik minat belajar anak terhadap membaca, tentunya dengan bimbingan para pengajar dan keluarga untuk membagi waktu untuk proses pelaksanaan pembelajarannya. Perancangan ini akan menggunakan Ilustrasi Digital *Flashcard* sebagai media dan kosakata. Materi pembahasan untuk tingkat pemula (*beginner*) bisa membahas mengenai hewan, anatomi tubuh, perilaku, anggota keluarga, dan apapun yang dapat dikaitkan dengan pembelajaran untuk anak atau siswa. Karena anak-anak hingga usia 9 tahun masih belajar melalui pengalaman dan aktivitas (Moon, 2005). Serta menggunakan kosakata yang berhubungan dengan

pembelajaran dapat memicu pengalaman siswa maupun anak mengenai kosakata dan meningkatkan daya membaca mereka, terutama untuk anak SMP kelas satu sebagai langkah awal belajar bahasa Inggris di sekolah.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu media dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, Ilustrasi Digital *Flashcard* belum banyak di terapkan sebagai metode pembelajaran bahasa yang efektif.
2. Materi yang disampaikan oleh pengajar kurang maksimal tanpa adanya ilustrasi sehingga sering terjadi miskomunikasi antara penyampaian materi kepada peserta didik apabila penyampaian materi hanya dijelaskan secara verbal/teks saja.
3. Adanya kebutuhan media pendukung untuk membantu pengajar ketika menyampaikan materi pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, yang sesuai dengan intruksi bahan mengajar siswa di kelas.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut: Bagaimana cara merancang ilustrasi digital *flashcard* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat membantu pengajar dalam proses penyampaian materi mengenai *vocabullary* Bahasa Inggris?

## **1.4 Ruang Lingkup Permasalahan**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah pengajar dan peserta didik dari salah satu sekolah menengah pertama di Kota Cimahi, dalam proses pembelajaran mengenal kosakata untuk meningkatkan pemahaman membaca dalam bahasa Inggris. Observasi penelitian ini akan dilaksanakan mulai dari bulan November 2020 hingga bulan Juni 2021 dan memulai perancangannya pada bulan Juni 2021 hingga selesai di Kota Cimahi. Dan sample data yang akan digunakan berasal dari data SMP Negeri 1 Cimahi. Segmentasi dari flashcard ini yaitu pengajar bahasa Inggris sebagai mentor dalam proses pembelajarannya dan pelajar sekolah

menengah pertama yang masih duduk di kelas satu sebagai audiencenya. Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat membantu pengajar maupun lembaga bahasa Inggris dalam meningkatkan pemahaman kosakata dan membaca terhadap siswa sekolah menengah pertama terutama pada siswa yang sedang duduk di bangku kelas satu.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu membuat perancangan ilustrasi digital flashcard sebagai media pendukung untuk membantu proses pembelajaran bahasa Inggris dalam penggambaran visualisasi terkait kosakata yang dijelaskan oleh pengajar terhadap pelajar Sekolah Menengah Pertama di kota Cimahi.

## **1.6 Metodologi**

Dalam proses perancangan ilustrasi flashcard digital sebagai media edukasi pada proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris, metode yang akan digunakan antara lain metode kualitatif sebagai arahan yang nanti akan diwujudkan menjadi sebuah rancangan desain. Pada tahap ini, berbagai informasi dikumpulkan agar dapat diambil kesimpulannya. Metode ini mengumpulkan informasi melalui wawancara kepada partisipan, data audio-visual, observasi hingga data dari dokumentasi (Creswell, 2014: 16).

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Studi Pustaka**

Studi pustaka yaitu mempelajari berbagai buku referensi dan jurnal hasil penelitian sebelumnya yang sejenis untuk mendapatkan landasan teori mengenai permasalahan yang akan diteliti (Sarwono, 2006: 26).

Pada penelitian ini, studi pustaka yang akan membantu dalam observasi aspek imaji. Aspek ini meliputi ilustrasi dalam media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya dan dianalisis dengan perbandingan. Selain itu mempelajari buku referensi mengenai teknik

pengajaran bahasa Inggris untuk pelajar Sekolah Menengah Pertama yang duduk di kelas satu.

## 2. Observasi

Metode observasi yang disebut juga sebagai data aspek imaji, adalah mengamati dan mencatat gambar, dimana gambar dilihat secara teliti dan cermat serta dicatat apa saja unsur-unsur visual yang ada pada gambar tersebut. Dalam penelitian visual data gambar harus ada dan terlihat dengan jelas (Soewardikoen, 2019: 48)

Dalam perancangan ini, proses pengamatan yang dilakukan yaitu dengan cara mengamati kegiatan yang dilakukan oleh pengajar bahasa Inggris terhadap siswa yang mengikuti proses pembelajaran tersebut. Dan mencari referensi dari berbagai media edukasi lainnya yang mendekati dengan media pembelajaran menggunakan flashcard. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui berbagai persepsi di lingkungan pendidikan bahasa. Data hasil pengamatan dan pencatatan dapat mendukung dalam penelitian selanjutnya serta akan digunakan sebagai perencanaan desain yang ingin terus dikembangkan dalam bidang edukasi terhadap pelajar

## 3. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data melalui percakapan antara peneliti dan narasumber yang bertujuan untuk menggali pemikiran, konsep, pengalaman pribadi pendirian, atau pandangan narasumber tentang hal-hal yang tidak dapat diamati oleh penulis secara langsung atau sudah terjadi di masa lampau (Soewardikoen, 2019 :53).

Dalam metode ini dilakukan pencarian data melalui narasumber yang terkait seperti guru bahasa Inggris, pihak dari dinas pendidikan atau lembaga belajar bahasa Inggris yang mempunyai pengalaman dalam menerapkan proses pembelajaran kosakata terhadap perkembangan membaca pelajar sekolah menengah pertama.

#### 4. Kuesioner

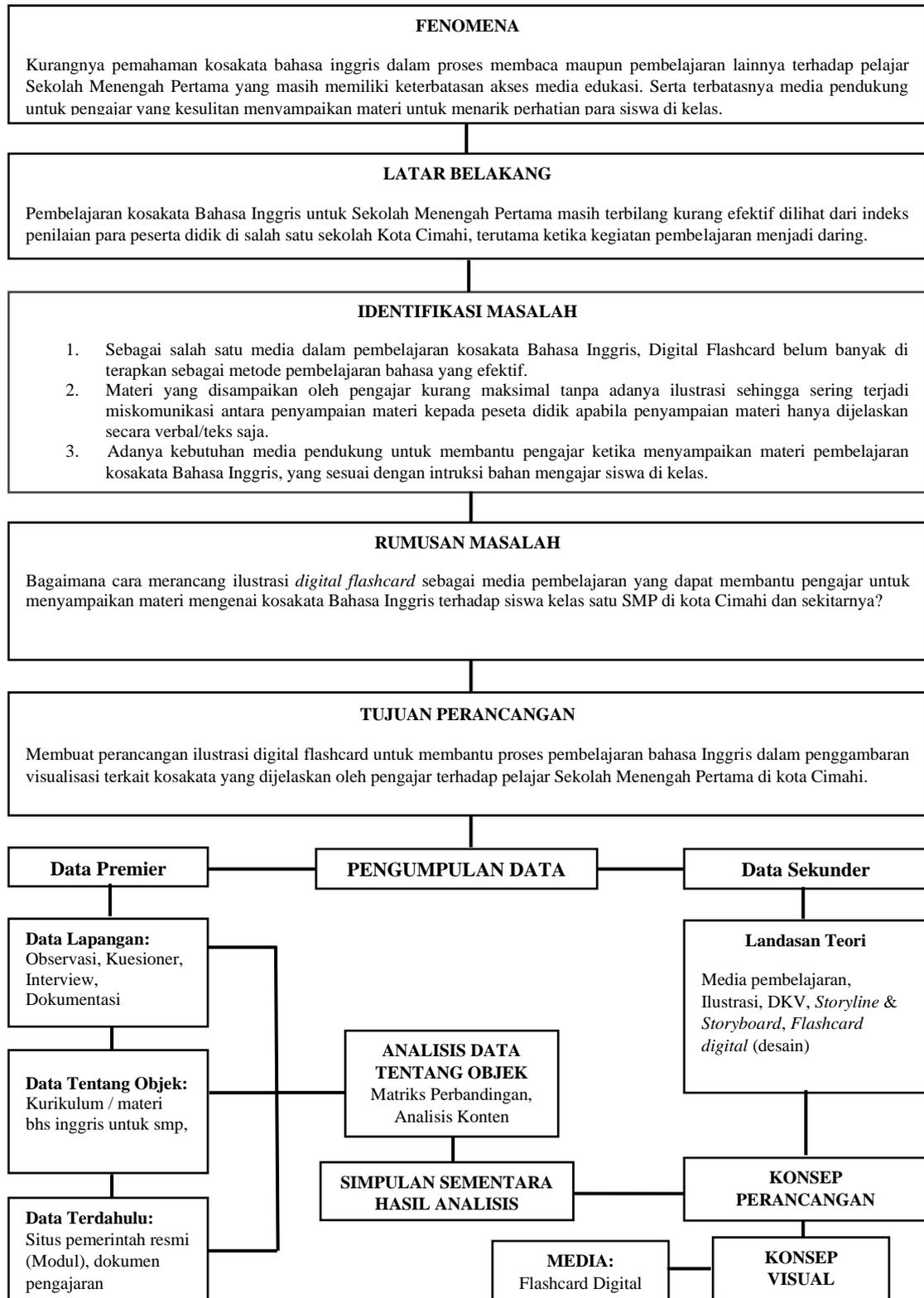
Kuesioner adalah pertanyaan tertulis mengenai suatu hal yang harus diisi secara tertulis oleh responden. Pertanyaan pada kuesioner bersifat umum, tidak mendalam, dan mengarah pada suatu jawaban untuk kelak dikuantifikasi. Responden yang dikumpulkan akan melalui berbagai pertanyaan-pertanyaan dan menjawab beberapa hal mengenai ilustrasi, desain flashcard digital dan pemahamannya terhadap pembelajaran kosakata dalam bahasa Inggris. Metode ini digunakan untuk mendapatkan banyak responden yang berada di situasi dan lingkungan tertentu.

Dalam perancangan ini, metode kuesioner dilakukan dengan cara menyebar angket secara daring menggunakan google form yang berisi beberapa pertanyaan seputar flashcard, pembelajaran kosakata serta ilustrasi yang akan di isi oleh responden. Target responden yang akan dituju dalam pengambilan data kuesioner ini antara lain orang-orang yang tertarik dengan proses pembelajaran bahasa Inggris baik di kalangan pelajar maupun pengajar sebagai mentornya, laki-laki dan perempuan yang berdomisili di Kota Cimahi dan sekitarnya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui minat masyarakat mengenai proses pembelajaran kosakata dalam bahasa Inggris menggunakan flashcard digital dan tanggapan masyarakat mengenai ilustrasi di media edukasi berupa flashcard digital.

#### **1.6.2 Analisis Data**

Agar materi flashcard digital dapat mengomunikasikan proses pembelajaran kosakata pada bahasa Inggris di tingkat SMP, maka perancangan dimulai setelah informasi dan hasil analisis data telah terkumpul dengan menggunakan analisis matriks, yang tujuannya untuk membandingkan objek visual yang sudah ada dan mengidentifikasi informasi terkait. Analisis matriks membandingkan informasi beberapa objek secara sejajar, dan menganalisis bentuk hingga unsur elemen visual untuk ditarik kesimpulan (Soewardikoen, 2019: 104-106).

## 1.7 Kerangka Perancang



Gambar 1.1 Struktur Kerangka Perancangan

Sumber: Data Pribadi

## **1.8 Pembabkan**

### **- BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan membahas mengenai fenomena dan latar belakang dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dan menggambarkan permasalahannya secara garis besarnya saja. Serta akan menjelaskan mengenai identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka pemikiran, serta kerangka perancangannya. Untuk pengumpulan data tersebut yaitu menggunakan metode kualitatif dan analisis matriks.

### **- BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Dalam bab ini akan menjelaskan mengenai dasar pemikiran atau teori yang terkait dengan permasalahan dan topik yang akan dibahas sebelumnya. Seperti teori mengenai pendidikan Bahasa Inggris, media pembelajaran, teori desain komunikasi visual, serta ilustrasi pada dunia Pendidikan.

### **- BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Dalam bab ini akan mengurai mengenai hasil pencarian data secara terstruktur, hasil dari data observasi, wawancara, sampai pembahasan mengenai hasil analisis. Pada bab sebelumnya lebih membahas mengenai teori hasil studi pustaka, namun di bagian bab ini lebih membahas mengenai informasi yang dikumpulkan melalui pengamatan, terjun langsung ke lokasi penelitian, serta menguraikan tanggapan dan pendapat dari audiens yang terkait.

### **- BAB IV KONSEP DAN HASIL RANCANGAN**

Dalam bab ini akan membahas mengenai hasil konsep rancangan desain yang diperoleh dari data sebelumnya, dan menyampaikan tahapan terakhir perancangan desain serta media pendukungnya. Seperti pembahasan mengenai isi konten dan penggambaran ilustrasi untuk proses pengajaran kosakata Bahasa Inggris kepada peserta didik yang terlibat. Hal tersebut diambil dari ide sebelumnya yang hanya dalam garis besar sudah direalisasikan menjadi digital flashcard.

- BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan menjelaskan kesimpulan dari hasil laporan penelitian dan saran yang berkaitan dengan pembahasan.