

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Populasi orang sedunia mencapai lebih dari 1,5 miliar yang menggunakan bahasa Inggris di seluruh dunia, sehingga bahasa ini menjadi alat komunikasi internasional. Data dari WordsRated menunjukkan peningkatan jumlah orang yang mahir berbahasa Inggris dari 1,13 miliar pada tahun 2019 hingga 1,46 miliar pada tahun 2023. Generasi muda perlu menguasai bahasa Inggris karena kemampuan ini memungkinkan mereka berkomunikasi dengan individu dari berbagai negara sekaligus memperluas jaringan pertemanan maupun profesional. Konteks globalisasi yang semakin mendalam menjadikan pemahaman dan penggunaan bahasa Inggris sebagai kunci untuk mengeksplorasi keragaman budaya, mengakses informasi dari berbagai sumber, dan berpartisipasi dalam diskusi global. Pendidikan bahasa Inggris harus menjadi prioritas dalam pengembangan keterampilan hidup anak muda di era modern. Masyarakat Indonesia masih banyak yang belum menguasai bahasa Inggris. Laporan EF English Proficiency Index 2023 (EF EPI 2023) menunjukkan Indonesia menduduki peringkat ke-79 dari 113 negara dengan skor 473/700 dan tergolong low proficiency dalam literasi bahasa Inggris. Pemahaman bahasa asing harus dimulai sedari dini agar otak lebih mudah menyerapnya.

Pengajaran bahasa Inggris di usia dini, khususnya pada rentang usia 5–8 tahun, dianggap sangat efisien menurut Innovative Learning Center. Teori Piaget menjelaskan bahwa anak pada usia tersebut berada dalam tahap preoperational, yaitu ketika imajinasi berkembang, logika konkret muncul, dan kemampuan memecahkan masalah mulai terbentuk lebih sistematis. Tahap ini membuat otak anak berkembang sangat pesat sehingga mereka lebih mudah menyerap kosakata dan memahami struktur bahasa baru. Anak juga mampu memahami konsep dasar bahasa asing dan mulai membentuk kalimat sederhana. Para ahli linguistik seperti Eric Lenneberg dan Stephen Krashen menyatakan bahwa anak usia 5–8 tahun memiliki fleksibilitas kognitif dan neuroplastisitas tinggi yang memungkinkan mereka menyerap bunyi, struktur, dan kosakata bahasa asing lebih cepat serta alami dibandingkan orang dewasa. Bahasa ibu yang sudah cukup stabil juga membantu anak membandingkan dan memahami bahasa asing secara lebih sistematis. Masa ini sering disebut golden age untuk perkembangan bahasa kedua.

Anak-anak yang belajar bahasa Inggris sejak kecil dapat membangun fondasi kuat untuk kemampuan berbahasa di masa depan. Anak-anak yang dibekali keterampilan berbahasa memadai akan lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan lebih siap menghadapi tantangan sosial maupun akademis yang semakin kompleks. Wawancara dengan Aruna, seorang anak usia 4 tahun, menunjukkan bahwa anak cenderung tidak menyukai pembelajaran bahasa Inggris karena merasa tidak paham dan tidak bisa.

Permasalahan ini harus segera ditemukan solusinya karena penguasaan bahasa Inggris sangat diperlukan pada zaman modern.

Penggunaan media pembelajaran visual yang interaktif merupakan salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris (Riadoh & Larasati, 2024). Media visual seperti gambar, video, dan alat interaktif lainnya dapat menarik minat anak untuk belajar. Perancangan flashcard sebagai alat pembelajaran visual menjadi sangat relevan dalam konteks ini. Flashcard dirancang khusus untuk membantu anak-anak mengingat dan mengucapkan kosakata dengan lebih mudah. Flashcard berbasis gambar tidak hanya mendorong anak mengenal kosakata baru, tetapi juga merangsang mereka memahami konteks dan cara penggunaannya. Anak yang belajar dengan flashcard akan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga daya ingat dan pemahaman mereka terhadap bahasa Inggris meningkat.

Pendekatan tematik merupakan teknik pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang efisien (Nurfitriani et al., 2021). Kosakata baru yang dikaitkan dengan tema relevan dan menarik akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak. Integrasi pendekatan ini dengan penggunaan flashcard dapat memberikan konteks tambahan sekaligus meningkatkan pengalaman belajar. Perancangan flashcard sebagai media pembelajaran bahasa Inggris pada anak bertujuan memfasilitasi penguasaan kosakata sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Pentingnya penguasaan bahasa Inggris di era globalisasi, terutama bagi anak-anak, menjadikan perancangan flashcard sebagai media pembelajaran bahasa Inggris solusi yang inovatif dan efektif. Perancangan flashcard diharapkan dapat menjadi jembatan untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris serta mendukung pengembangan keterampilan berbahasa yang sangat dibutuhkan di masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, hasil yang diperoleh dari rumusan masalah adalah bagaimana cara merancang flash card sebagai media pembelajaran bahasa inggris pada anak?

1.3 Tujuan

Merancang flash card sebagai media pembelajaran bahasa inggris pada anak

1.4 Manfaat

1.4.1 Bagi Penulis Rancangan

Penulis akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang berharga dalam merancang Flashcard edukatif. Penulis juga mendapat kepuasan karena telah berkontribusi dalam Upaya meningkatkan kecerdasan anak bangsa dalam berbahasa asing

1.4.2 Bagi Masyarakat

Adanya Flashcard edukatif Bahasa Inggris untuk anak usia tentunya secara tidak langsung dapat membantu proses pembelajaran anak bersama guru dan orang tua serta meningkatkan persentase anak yang mahir berbahasa Inggris.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini berjudul “Perancangan Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak” mempunyai Batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan flashcard ini menggunakan Teknik ilustrasi kartun
2. Target Audience

Data Geografis

Lokasi: Indonesia

Target Primer: Anak dengan rentang usia 5-8 tahun

Target Sekunder: Guru dan Orang Tua

Data Demografi

- a. Umur: 5-8
- b. Jenis Kelamin: Perempuan dan Laki-laki
- c. Lokasi: Indonesia
- d. Status Ekonomi: Kelas Menengah Atas dan Kelas Menengah Bawah

Data Psikologi

- Gaya Hidup : Aktif, Gemar bermain dan belajar hal baru

- Kepribadian : Kreatif dan rasa ingin tahu tinggi
3. Konten Flashcard akan berisi informasi mengenai kosa kata bahasa inggris dasar untuk anak yang terbagi menjadi 4 subtema yaitu:
- Level 1 : Noun
 - Level 2 : Verb
 - Level 3 Adjective
 - Level 4 : Pronoun

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Perancangan ini dilakukan di Kota Malang dengan narasumber dari Kota Probolinggo selaku Kepala Sekolah TK Islam Terpadu Permat 1, Kota Probolinggo untuk memperoleh data dalam penyusunan flashcard. Perancangan flashcard ini dimulai pada bulan September tahun 2024 sampai dengan Juli 2025

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan dan alat yang digunakan untuk perancangan ini yaitu:

1. Laptop Asus VivoBook M1403QA

Digunakan untuk menulis laporan dan merancang projek.

2. Pen tablet Huion Inspiroy H430P

Digunakan sebagai alat pembuatan aset untuk konten isi flashcard.

3. Handphone Iphone 11

Digunakan untuk mewawancara narasumber dalam proses pengumpulan data.

4. Alat tulis (Buku, penghapus, pensil, pulpen)

Digunakan untuk mencatat data-data yang diperoleh.

5. Microsoft Word

Merupakan Software yang digunakan untuk menulis laporan dalam perancangan flashcard.

6. Whatsapp

Merupakan software yang digunakan untuk berinteraksi dengan narasumber

7. Paint Tool SAI 2.0

Merupakan software yang digunakan pada saat pembuatan aset atau konten flashcard.

8. Corel draw 2020

Merupakan software yang digunakan untuk menggabungkan semua aset yang telah dibuat kemudian dirangkai menjadi set flashcard.

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Dalam perancangan ini dilakukan pengumpulan data yang menggunakan metode sebagai berikut:

- a. Wawancara

Dalam perancangan yang saya buat ini, metode wawancara diterapkan untuk memperoleh informasi, , yaitu dengan mengajukan beberapa pertanyaan

yang menunjang penelitian secara rinci kepada narasumber. Subjek wawancara meliputi Guru Taman Kanak-Kanak.

b. Studi Literatur

Studi literatur mengumpulkan data dengan meninjau berbagai sumber referensi, seperti buku dan temuan penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik penelitian, untuk mendapatkan dasar teori yang mendukung masalah yang akan diteliti (Sarwono, 2006). Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui dokumen seperti sumber-sumber teks dan visual menggunakan majalah dan artikel sebagai referensi utama.

1.6.4 Analisis Data

Analisis Data pada desain ini menggunakan metode analisis data interaksi Miles-Huberman. Teknik analisis data merupakan Teknik yang dilakukan untuk memperoleh data secara terstruktur dan juga dapat mempermudah peneliti untuk memperoleh Kesimpulan data. Melalui (Zulfirman, 2022) terdapat beberapa Langkah meliputi:

a) Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses mengumpulkan informasi yang memungkinkan peneliti membuat kesimpulan dan menentukan tindakan apa yang harus dilakukan.

b) Reduksi Data

Proses reduksi data yang dilakukan meliputi analisis data yang ada, kemudian mengklasifikasikan data menurut informasinya dan menyusun data yang paling tidak relevan dengan objek yang diteliti.

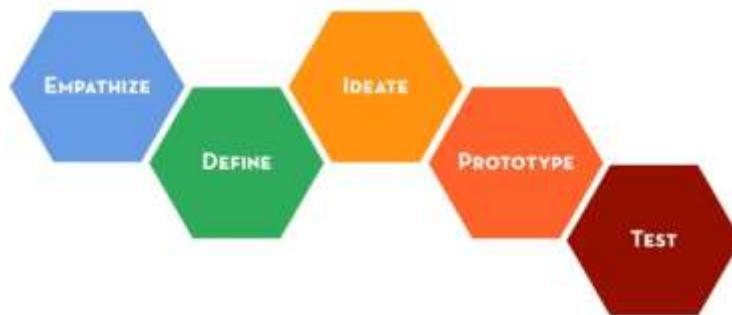
c) Penyajian Data

Rangkuman data yang dihasilkan tertata rapi, juga dapat menjadi rangkuman data operasional agar pendataan perjalanan lebih mudah dibaca.

d) Penarikan Kesimpulan Data

Data yang telah diringkas dan disajikan sistematis mungkin, dapat ditarik kesimpulan, didukung dengan bukti-bukti argumentasi pada tahap pengumpulan data, sehingga dapat dijadikan pedoman dalam melakukan proses analisis data.

1.6.5 Prosedur



Gambar 1.1 *The Design Thinking Model-Image by Stanford d-school*
Sumber:(<https://www.researchgate.net/>)

Prosedur merupakan hal yang sangat dibutuhkan saat melakukan perancangan, dalam perancangan flashcard ini prosedur yang akan digunakan

adalah prosedur *Design Thinking* dari *Stanford d-school* dengan lima tahapan yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Berikut tahapannya:

a. *Empathize* (Empati)

Dengan memahami permasalahan yang diangkat, dapat membantu proses pemecahan masalah dengan mengidentifikasi segala hal yang berhubungan dengan masalah. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan semua data, termasuk wawancara guru TK, serta data dari EF EPI dan jurnal terdahulu.

b. *Define* (Definisi)

Pada tahap ini memulai untuk menganalisis masalah yang di dapat serta disimpulkan seluruh kebutuhan yang didapat dari pengguna dari tahap empathize

c. *Ideate* (Beride)

Pada tahap ideate menghasilkan ide kreatif yang harus muncul di dalam desain akhir, dengan membuat brainstorming, menentukan keyword, memberikan makna. Penulis menentukan konsep perancangan dari bahan, ukuran, dan isi atau konten materi dari Flashcard yang akan dibuat.

d. *Prototype* (Prototipe)

Prototype adalah tahap pengujian pengembangan terhadap hasil akhir desain. Aspek pengujian diantara lain adalah fungsionalitas, kelayakan, model pengujian, kegunaan teknis dan visualisasi.

e. *Test* (Uji Coba)

Tahap pengujian akhir diperlukan untuk menguji langsung hasil akhir desain oleh orang lain untuk melihat bagaimana interaksi berjalan dengan hasil prototype serta memberikan umpan balik yang mungkin diperlukan di masa depan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dimudahkan pemahaman terhadap perancangan tugas akhir ini, setiap materi disusun dan dikelompokkan berdasarkan sistematika penulisan. Berikut adalah struktur sistem yang digunakan dalam perancangan Flashcard sebagai media edukasi Bahasa Inggris untuk anak:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan bagian seperti rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan, metode, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas penelitian terdahulu juga mengulas teori-teori terkait yang diperoleh dari buku, artikel, atau penelitian sebelumnya.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan analisis dari masalah yang akan ditangani, proses perancangan, dan rancangan pengujian.

BAB IV: PEMBAHASAN

Bab ini berisikan gambaran umum tentang objek penelitian, media pendukung atau implementasi dan uji coba

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari proses perancangan dan juga saran

