

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. *Grand Theory*

1. Teori Konstruktivisme

Pembelajaran yang efektif menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan baru melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget (1972) menegaskan bahwa proses belajar adalah konstruksi aktif, di mana anak-anak secara aktif mengolah informasi baru berdasarkan pengalaman sebelumnya. Guru harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi makna kata secara langsung dan kontekstual dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris agar pemahaman peserta didik lebih mendalam dan bertahan lama. Anak-anak pada usia dini berada pada tahap pra-operasional menurut Piaget, di mana kemampuan berpikir logis peserta didik masih berkembang, sehingga mereka memerlukan bantuan media pembelajaran yang konkret dan mudah dipahami (Piaget, 1972). Peserta didik dapat mengakses materi kosakata yang dilengkapi dengan gambar dan audio yang sesuai melalui e-modul interaktif, sehingga peserta didik dapat membangun pengertian makna kata secara visual dan auditori untuk memperkuat proses konstruksi pengetahuan.

Pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme menekankan pentingnya konteks sosial dalam pembelajaran. Vygotsky (1978) dalam teori zona perkembangan proksimal menyatakan bahwa interaksi sosial sangat berperan dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Penggunaan e-modul yang memungkinkan kegiatan interaktif dan kolaboratif bisa membantu peserta didik mengembangkan pemahaman kosakata melalui dialog dan refleksi bersama guru atau teman. Teori konstruktivisme juga mengajarkan bahwa setiap peserta didik memiliki pengalaman belajar yang unik, sehingga media pembelajaran harus memungkinkan fleksibilitas dalam cara belajar (Piaget, 1972).

E-modul yang dapat diakses secara mandiri dan berulang kali memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka, sehingga materi kosakata bisa lebih efektif dipahami dan diingat. Pengembangan e-modul sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang interaktif dan kontekstual sejalan dengan prinsip konstruktivisme. E-modul ini mendukung peserta didik untuk aktif membangun makna kata baru dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik, sehingga hasil belajar dapat lebih optimal.

2. Teori *Multimedia Learning*

Teori *multimedia learning* yang dikembangkan oleh Mayer (2014) menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif apabila materi disampaikan melalui kombinasi dua saluran kognitif, yakni visual dan

auditori. Mayer menyatakan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan proses kognitif seperti pemilahan, pengorganisasian, dan integrasi informasi dalam memori jangka panjang. Penggunaan e-modul yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan animasi sangat tepat untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi peserta didik.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran tidak hanya membantu penyampaian materi yang lebih menarik, tetapi juga memfasilitasi gaya belajar yang berbeda pada anak usia dini. Beberapa anak lebih mudah memahami konsep melalui visual, sementara yang lain melalui audio atau interaksi langsung (Clark & Mayer, 2016). E-modul yang didesain multimedia dapat mengakomodasi kebutuhan belajar beragam peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif. *Multimedia learning theory* menjelaskan prinsip dual coding, di mana informasi yang diproses secara simultan melalui saluran visual dan verbal akan lebih mudah diingat oleh peserta didik.

E-modul yang menampilkan gambar dan suara bersamaan dapat membantu peserta didik mengasosiasikan kata dengan makna secara lebih kuat, mempercepat proses pemahaman. Multimedia harus dirancang secara efektif dengan menghindari beban kognitif berlebih agar anak tidak merasa kewalahan dan justru kehilangan fokus. E-modul yang dikembangkan harus menyajikan konten yang sederhana, jelas, dan terstruktur dengan baik agar anak dapat menerima informasi secara optimal dan tidak merasa jenuh. Teori *multimedia learning* menjadi dasar utama dalam pengembangan e-modul yang interaktif

dan multimedia, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik secara menyeluruh dan menyenangkan.

3. Teori Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing. Ryan dan Deci (2000) melalui teori *self-determination* menegaskan bahwa motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri peserta didik akan mendorong keterlibatan aktif dan keberlanjutan belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti e-modul interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengenal dan mengingat kosakata bahasa Inggris.

Teori motivasi juga menggarisbawahi pentingnya pemberian umpan balik yang konstruktif dan penghargaan atas usaha belajar. E-modul yang menyediakan fitur umpan balik langsung pada setiap aktivitas dan kuis dapat memberikan rasa pencapaian dan kepercayaan diri pada peserta didik, sehingga memotivasi mereka untuk terus belajar dan memperbaiki kemampuan bahasa mereka (Skinner, 1954). Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh kebutuhan psikologis dasar, seperti rasa kompetensi, otonomi, dan keterkaitan sosial (Ryan & Deci, 2000).

E-modul yang memungkinkan untuk belajar mandiri sekaligus memberikan pengalaman menyenangkan melalui fitur interaktif dapat

memenuhi kebutuhan tersebut. Kondisi ini penting bagi peserta didik kelas I SD yang sedang mengembangkan rasa percaya diri dan kemandirian dalam belajar. Motivasi belajar yang tinggi tidak hanya meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran tetapi juga memperkuat daya ingat dan penerapan kosakata dalam komunikasi sehari-hari (Deci & Ryan, 1985). Media pembelajaran yang tepat, diharapkan peserta didik tidak hanya mengenal makna kata tetapi juga termotivasi untuk menggunakannya dalam konteks komunikasi nyata.

B. Landasan Teori

1. Konsep Modul

a. Pengertian Modul

Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dirancang secara sistematis dan lengkap sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai peserta didik. Modul dirancang agar peserta didik dapat belajar secara mandiri, sesuai dengan kecepatan dan waktu yang mereka tentukan sendiri. Keberadaan modul mempermudah proses pembelajaran karena memberikan panduan belajar secara terstruktur dan terarah (Daryanto, 2013).

Modul adalah paket pembelajaran mandiri yang mencakup komponen-komponen penting seperti tujuan pembelajaran, materi, kegiatan pembelajaran, latihan, dan evaluasi (Majid, 2011). Modul membantu peserta didik belajar tanpa tergantung sepenuhnya pada kehadiran guru, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh maupun sistem *blended learning*. Modul sangat relevan digunakan

dalam pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kemandirian, kreativitas, dan kemampuan literasi teknologi peserta didik. Modul dapat disajikan dalam berbagai format, baik cetak maupun digital, yang dapat diakses melalui berbagai media.

Modul juga berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran. Latihan dan tes evaluasi biasanya terdapat di dalamnya dan memungkinkan peserta didik menilai pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari (Prastowo, 2012). Modul bukan hanya alat bantu belajar, melainkan sistem pembelajaran yang menyeluruh, dirancang untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi secara mandiri dan terukur (Suparman, 2014).

b. Karakteristik Modul

Modul memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari bahan ajar lainnya. Salah satu karakteristik utamanya adalah dirancang untuk digunakan secara mandiri, artinya peserta didik dapat menggunakannya tanpa atau dengan bantuan minimal dari guru. Modul sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam berbagai situasi dan kondisi pembelajaran. Modul memiliki struktur yang sistematis, dimulai dari petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, penyajian materi, hingga evaluasi. Susunan ini memungkinkan peserta didik memahami alur pembelajaran secara lebih jelas dan logis (Majid, 2011).

Karakteristik lainnya adalah modul menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami. Penyusunan materi yang

jelas dan sederhana penting untuk memastikan bahwa peserta didik dapat mengakses informasi secara efektif tanpa hambatan bahasa teknis yang membingungkan (Prastowo, 2012). Modul juga mengandung unsur kontekstualisasi, yaitu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik.

Peserta didik dapat memahami relevansi materi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Suparman, 2014). Modul menyediakan umpan balik langsung melalui latihan dan evaluasi yang diberikan dalam setiap unit pembelajaran. Kondisi ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan refleksi dan mengukur pemahaman mereka terhadap materi (Daryanto, 2013).

c. **Jenis-Jenis Modul**

Modul dapat dikategorikan dalam beberapa jenis berdasarkan media, isi, dan tujuannya. Jenis modul yang paling umum adalah modul cetak, yaitu modul berbentuk buku atau lembar kerja yang dapat digunakan di dalam dan luar kelas. Modul ini mudah didistribusikan dan digunakan, meskipun terbatas pada penyajian statis (Majid, 2011).

Ada modul digital yang berbentuk e-book atau aplikasi pembelajaran. Modul digital menjadi pilihan utama dalam pembelajaran daring karena lebih interaktif dan mudah diperbarui (Daryanto, 2013). Modul digital memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti video, audio, dan animasi.

Modul mandiri yang dirancang secara khusus untuk memungkinkan peserta didik belajar tanpa pendampingan guru. Modul digital dilengkapi dengan petunjuk belajar, latihan soal, dan evaluasi agar pembelajar dapat memantau perkembangan belajar mereka sendiri.

Modul pelatihan, yaitu modul yang digunakan dalam konteks pelatihan keterampilan, terutama di bidang vokasional. Modul jenis ini fokus pada aspek praktis dan aplikatif dari suatu kompetensi tertentu (Suparman, 2014). Modul tematik yang menyatukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Modul ini banyak digunakan pada pendidikan dasar sebagai pendekatan terpadu yang mendorong pemahaman lintas disiplin (Prastowo, 2012).

d. Tujuan Modul

Tujuan utama dari penggunaan modul adalah untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi tertentu secara mandiri dan sistematis. Modul disusun sedemikian rupa agar peserta didik dapat belajar sesuai dengan tingkat pemahamannya masing-masing (Daryanto, 2013). Modul bertujuan untuk memperjelas proses pembelajaran dengan menyajikan materi secara bertahap. Kondisi ini memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih efektif karena peserta didik memahami alur belajar secara kronologis (Majid, 2011).

Tujuan lainnya adalah meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran. Guru tidak perlu menyampaikan semua materi secara langsung karena peserta didik telah memiliki pegangan belajar yang dapat dipelajari terlebih dahulu. Modul juga bertujuan mendorong kemandirian belajar peserta didik. Kemandirian ini penting dalam menciptakan pembelajaran aktif dan partisipatif yang sesuai dengan pendekatan konstruktivistik (Prastowo, 2012). Modul menyediakan alat evaluasi formatif dan sumatif, yang membantu guru dalam memantau capaian belajar serta membantu peserta didik mengevaluasi pemahaman mereka (Suparman, 2014).

e. Manfaat Dan Fungsi Modul

Manfaat utama modul adalah meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Peserta didik tidak lagi bergantung sepenuhnya pada guru, tetapi dapat menentukan sendiri waktu dan cara belajar yang paling sesuai (Daryanto, 2013). Modul juga meningkatkan efisiensi pembelajaran, karena materi telah disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan penilaian, sehingga proses belajar menjadi lebih terarah (Majid, 2011). Modul memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh, mulai dari teori hingga aplikasi.

Modul berfungsi sebagai panduan pelaksanaan pembelajaran. Guru dapat menggunakannya untuk menyusun rencana pelajaran, menyampaikan materi, dan melakukan

evaluasi. Modul juga membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran diferensiasi sesuai kebutuhan peserta didik. Modul memiliki manfaat dalam penilaian hasil belajar, karena berisi latihan dan evaluasi yang dapat digunakan untuk menilai pencapaian kompetensi secara langsung. Kondisi ini juga mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi (Suparman, 2014). Modul mendukung pembelajaran fleksibel dan berkelanjutan, khususnya dalam konteks pendidikan terbuka dan jarak jauh. Modul menjadi sarana penting dalam mendukung konsep pembelajaran sepanjang hayat (Prastowo, 2012).

2. Konsep E-Modul

a. Pengertian E-Modul

E-Modul merupakan bentuk inovasi dari modul pembelajaran konvensional yang disajikan dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. E-Modul dirancang dengan prinsip pembelajaran mandiri yang memuat konten terstruktur, interaktif, dan menarik. E-modul adalah bahan ajar digital yang memuat isi pembelajaran terstruktur dan interaktif, yang memungkinkan siswa belajar secara fleksibel kapan saja dan di mana saja (Majid & Rochman, 2014).

Keunggulan utama e-modul dibanding modul cetak adalah kemampuannya untuk memuat elemen multimedia seperti video, animasi, suara, dan kuis interaktif. Fakta ini meningkatkan daya

tarik dan efektivitas pembelajaran, serta memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna (Ningsih & Marlina, 2020). E-modul sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi. E-Modul tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi secara mendalam, tetapi juga mendukung pengembangan kompetensi digital siswa. Kemampuan mengakses dan mengelola informasi digital menjadi sangat penting dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Integrasi e-modul dalam proses belajar mengajar turut mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global (Sungkono, 2018).

E-modul juga memuat komponen utama seperti tujuan pembelajaran, materi pokok, latihan soal, dan evaluasi. Penyampaian materi dalam e-modul dilakukan dengan lebih dinamis dan interaktif. Kelebihan ini menjadikan e-modul sebagai pilihan strategis dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu pembelajaran (Sari & Wahyuni, 2021). Perkembangan teknologi informasi yang pesat, e-modul semakin diminati oleh institusi pendidikan karena efisiensi dalam distribusi dan pembaruan materi. Proses revisi e-modul juga relatif lebih cepat dibanding modul cetak, karena dapat dilakukan secara digital tanpa harus mencetak ulang (Rosyid, 2019).

b. Kriteria E-Modul

Kriteria yang harus dipenuhi agar e-modul efektif digunakan dalam proses pembelajaran anatar lain sebagai berikut.

Pertama, e-modul harus menarik secara visual. Tampilan antarmuka yang menarik dengan desain grafis yang baik dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kondisi ini mencakup penggunaan warna, tata letak, dan ikon yang mendukung keterbacaan dan kenyamanan pengguna (Ningsih & Marlina, 2020). Kedua, e-modul harus interaktif. E-modul harus menyediakan aktivitas yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, seperti kuis, latihan soal dengan umpan balik otomatis, dan simulasi. Interaktivitas ini membantu meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa saat belajar (Sari & Wahyuni, 2021). Ketiga, e-modul harus kompatibel dengan berbagai perangkat elektronik. Modul yang baik dapat diakses melalui laptop, tablet, bahkan ponsel pintar, sehingga fleksibilitas penggunaannya sangat tinggi. Kompatibilitas ini memungkinkan siswa belajar dalam berbagai kondisi, baik di rumah maupun di sekolah (Majid & Rochman, 2014). E-modul harus berorientasi pada kompetensi, yaitu menyajikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Struktur isi yang sistematis memudahkan siswa memahami alur materi yang dipelajari (Rosyid, 2019).

E-modul juga harus dilengkapi dengan evaluasi dan umpan balik. Evaluasi dalam e-modul bisa berupa kuis online, soal latihan, dan tugas yang bisa dikumpulkan secara digital. Umpan balik langsung membantu siswa mengetahui sejauh mana

pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari (Sunggono, 2018).

c. Jenis – Jenis E-Modul

Jenis e-modul dapat dibedakan berdasarkan media penyampaiannya. Pertama, ada e-modul berbasis PDF atau e-book. Jenis ini merupakan versi digital dari modul cetak yang dapat dibaca di perangkat elektronik. Meskipun belum interaktif, jenis ini mudah dibuat dan didistribusikan (Rosyid, 2019).

Kedua, terdapat e-modul berbasis multimedia interaktif, yang dirancang menggunakan *software* seperti *Adobe Flash*, *Articulate Storyline*, atau *Lectora*. E-modul ini dilengkapi dengan elemen video, animasi, suara, dan aktivitas interaktif lainnya, sehingga sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Majid & Rochman, 2014). Ketiga, e-modul berbasis *Learning Management System (LMS)*, seperti *Google Classroom*, *Moodle*, atau *Edmodo*. E-modul ini tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mencakup fitur diskusi, penilaian otomatis, dan pelacakan aktivitas belajar siswa (Sari & Wahyuni, 2021).

Jenis berikutnya adalah e-modul berbasis aplikasi *mobile*, yang dirancang khusus untuk diakses melalui *smartphone*. E-modul ini praktis dan mudah digunakan oleh siswa di era digital. Aplikasi seperti Ruangguru atau Zenius adalah contoh *platform* yang menggunakan e-modul dalam sistemnya (Ningsih & Marlina, 2020). E-modul berbasis *web*, yang dapat diakses secara

online melalui *browser*. Kelebihan dari jenis ini adalah fleksibilitas dan kemudahan akses tanpa harus mengunduh aplikasi tambahan, namun memerlukan koneksi internet yang stabil (Sungkono, 2018).

d. Tujuan E-Modul

E-modul dikembangkan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital. Salah satu tujuannya adalah untuk mendukung pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengatur waktu dan tempat belajar mereka sendiri sesuai kebutuhan (Majid & Rochman, 2014). Tujuan lainnya adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar. E-modul dapat mengurangi kebosanan dalam proses belajar dan membuat siswa lebih tertarik terhadap materi pembelajaran dengan fitur multimedia yang menarik dan interaktif (Ningsih & Marlina, 2020).

E-modul bertujuan untuk menyediakan alternatif bahan ajar yang fleksibel, yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh (Rosyid, 2019). Kondisi ini sangat relevan dengan kondisi pendidikan saat ini yang menuntut adaptasi terhadap situasi darurat seperti pandemi. Tujuan lain dari e-modul adalah untuk meningkatkan keterampilan teknologi informasi siswa, karena dalam penggunaannya siswa dituntut untuk terbiasa dengan perangkat digital dan internet, yang merupakan bagian dari kompetensi abad

ke-21 (Sari & Wahyuni, 2021). E-modul bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang efisien, efektif, dan menyenangkan, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa dapat meningkat secara signifikan dibanding dengan metode pembelajaran konvensional (Sungkono, 2018).

e. Manfaat Dan Fungsi E-Modul

E-Modul memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah memfasilitasi pembelajaran fleksibel yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Siswa dapat belajar tanpa tekanan dan memiliki kesempatan lebih besar untuk memahami materi (Rosyid, 2019). Manfaat lainnya adalah meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Fitur-fitur interaktif dalam e-modul, seperti kuis, simulasi, dan tugas digital, mendorong siswa untuk tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku aktif dalam pembelajaran (Sari & Wahyuni, 2021).

E-modul berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang efisien. Guru dapat menyusun materi sekali dan menggunakannya berulang kali dengan sedikit penyesuaian. Fakta ini menghemat waktu dan tenaga, serta memungkinkan guru fokus pada pendampingan siswa (Majid & Rochman, 2014). E-Modul juga mendukung pelaksanaan pembelajaran daring. E-modul menjadi

solusi efektif agar pembelajaran tetap berjalan dalam situasi di mana tatap muka tidak memungkinkan.

Distribusinya yang mudah melalui internet membuat e-modul sangat adaptif terhadap kondisi pendidikan digital (Ningsih & Marlina, 2020). E-modul memiliki fungsi strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang merdeka, di mana siswa dapat belajar sesuai minat, gaya belajar, dan kebutuhan masing-masing. Kondisi sejalan dengan filosofi Merdeka Belajar yang saat ini dikembangkan di Indonesia (Sungkono, 2018).

3. Pembelajaran Bahasa Inggris SD

Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar merupakan bagian penting dari pendidikan dasar yang bertujuan untuk memperkenalkan bahasa asing secara dini kepada peserta didik. Tujuan utama dari pengajaran ini adalah membangun fondasi kemampuan berbahasa yang baik, khususnya dalam aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Cameron (2001) menyatakan bahwa anak-anak usia sekolah dasar memiliki kapasitas yang sangat baik dalam menangkap bahasa baru, karena mereka berada pada tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka belajar bahasa secara alamiah. Kondisi ini menjadikan SD sebagai tahap awal yang ideal untuk memperkenalkan bahasa Inggris secara komunikatif.

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD di Indonesia biasanya diberikan sebagai muatan lokal (mulok) dan belum menjadi

mata pelajaran wajib dalam kurikulum nasional. Banyak sekolah dasar telah menerapkan pengajaran Bahasa Inggris sebagai bagian dari strategi peningkatan kualitas pendidikan, meskipun belum menjadi mata pelajaran wajib. Suyanto (2010) menyatakan bahwa pengajaran Bahasa Inggris di SD harus menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, yaitu melalui pendekatan yang menyenangkan, kontekstual, dan berbasis aktivitas. Materi dan metode yang digunakan perlu mempertimbangkan aspek psikologis, linguistik, dan sosial anak-anak.

Metode pengajaran bahasa Inggris di SD sebaiknya menggunakan pendekatan yang komunikatif dan interaktif. Strategi se/perti permainan bahasa (*language games*), lagu, cerita pendek (*storytelling*), dan kegiatan berbasis proyek dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa (Brown, 2007). Anak-anak belajar bahasa melalui interaksi dan pengalaman nyata, sehingga metode pengajaran yang aktif sangat membantu mereka memahami makna dan fungsi bahasa dalam konteks yang relevan. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Implementasi pembelajaran Bahasa Inggris di SD juga menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah kurangnya guru yang memiliki kompetensi bahasa Inggris dan pedagogi anak usia dini yang memadai. Musthafa (2010) menyatakan bahwa banyak guru bahasa Inggris di tingkat SD belum memiliki latar belakang

pendidikan Bahasa Inggris yang memadai, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Keterbatasan fasilitas seperti media pembelajaran digital, buku teks yang sesuai usia, dan waktu pengajaran yang terbatas juga menjadi kendala dalam pelaksanaan yang efektif.

Pemerintah dan lembaga pendidikan perlu memberikan pelatihan guru secara berkelanjutan, mengembangkan materi ajar yang kontekstual dan ramah anak, serta menyediakan dukungan kebijakan untuk mengatasi kendala tersebut. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan platform pembelajaran daring, juga menjadi solusi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SD (Harmer, 2007). Melalui pendekatan yang tepat, pembelajaran Bahasa Inggris sejak dini dapat menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi era globalisasi dan persaingan internasional.

Pembelajaran bahasa Inggris di SD juga berperan penting dalam pengembangan kompetensi literasi dasar anak. Literasi Bahasa Inggris yang diperkenalkan sejak dini mampu membentuk pola pikir kritis dan kemampuan berkomunikasi lintas budaya. Linse dan Nunan (2005) berpendapat bahwa keterampilan literasi awal dalam bahasa asing membantu siswa tidak hanya memahami struktur bahasa, tetapi juga memperluas wawasan mereka terhadap konteks global. Kondisi ini tentu sangat relevan dengan tujuan pendidikan nasional yang

menekankan pada pengembangan sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing global.

Pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang SD memiliki dampak terhadap kepercayaan diri siswa. Ketika siswa diperkenalkan dengan bahasa asing dalam suasana belajar yang menyenangkan, mereka akan lebih berani untuk mencoba dan berbicara tanpa rasa takut salah. Proses ini mendukung penguatan aspek afektif siswa seperti motivasi dan sikap positif terhadap bahasa asing (Brewster, Ellis, & Girard, 2002). Penting bagi guru untuk menciptakan ruang belajar yang bebas dari tekanan dan mendorong eksplorasi bahasa secara natural.

Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris anak-anak adalah *Total Physical Response* (TPR). Pendekatan ini menekankan pada keterlibatan fisik dalam merespons perintah atau instruksi dalam Bahasa Inggris, seperti "*stand up*", "*clap your hands*", atau "*jump*". TPR sangat cocok untuk siswa SD karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka yang masih aktif secara motorik (Asher, 1996). Metode ini juga memperkuat koneksi antara bahasa dan gerakan tubuh, sehingga mempercepat proses pemahaman makna kata.

Beberapa sekolah telah mengembangkan program bilingual atau bahkan *full English environment* di tingkat SD. Meskipun penerapan program ini belum merata, namun upaya tersebut menunjukkan kesadaran pentingnya penguasaan bahasa Inggris sejak

dini. Studi oleh Lie (2007) menunjukkan bahwa sekolah-sekolah yang menerapkan program bilingual cenderung menghasilkan siswa dengan kemampuan komunikasi Bahasa Inggris yang lebih baik, meskipun dibutuhkan perhatian khusus terhadap pengembangan bahasa ibu agar tidak terganggu.

Evaluasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD harus dilakukan secara holistik dan menyenangkan. Penilaian tidak semata-mata difokuskan pada hasil tes tertulis, tetapi juga melalui observasi kegiatan, portofolio, proyek, dan performa lisan. Pinter (2011) menyatakan bahwa evaluasi pada anak-anak sebaiknya bersifat formatif dan bersandar pada kemajuan proses, bukan sekadar hasil akhir. Pendekatan penilaian yang sesuai dengan siswa, siswa dapat lebih termotivasi untuk terus belajar dan berkembang dalam penguasaan bahasa Inggris.

4. Penguatan Kosakata Bahasa Inggris

Penguatan kosakata (*vocabulary enrichment*) merupakan aspek krusial dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena kosakata adalah fondasi utama dalam keterampilan berbahasa. Tanpa kosakata yang memadai, siswa akan kesulitan memahami teks, menyusun kalimat, atau menyampaikan ide secara efektif. Nation (2001) menyatakan bahwa penguasaan kosakata yang luas dan dalam sangat mempengaruhi kefasihan dalam membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara dalam bahasa kedua. Penguatan kosakata harus menjadi

prioritas dalam pengajaran Bahasa Inggris, baik untuk pemula maupun pelajar lanjutan.

Penguatan kosakata dapat dilakukan melalui berbagai strategi pembelajaran, seperti penggunaan konteks dalam kalimat, asosiasi visual, permainan bahasa, serta teknik mnemonik. Strategi ini membantu siswa tidak hanya menghafal kata, tetapi juga memahami maknanya secara kontekstual. Thornbury (2002) menyarankan penggunaan pendekatan kontekstual yang memungkinkan siswa memahami arti kata melalui penggunaannya dalam kalimat nyata, bukan melalui daftar kata yang dihafal secara mekanis. Siswa lebih mampu menggunakan kosakata tersebut dalam komunikasi yang bermakna.

Media pembelajaran juga berperan penting dalam memperkuat kosakata, selain strategi pengajaran. Buku cerita bergambar, video pembelajaran, aplikasi digital, dan permainan daring merupakan contoh media yang dapat meningkatkan akuisisi kosakata secara menyenangkan. Schmitt (2000), berpendapat bahwa media yang interaktif dan multimodal cenderung lebih efektif karena mampu merangsang berbagai indra dan meningkatkan daya ingat siswa. Media visual dan audio khususnya pada anak usia dini dan pelajar SD sangat membantu dalam memperkenalkan dan menguatkan makna kosakata baru.

Penguatan kosakata juga harus dilakukan secara berkelanjutan dan sistematis. Siswa perlu diberikan paparan yang berulang terhadap

kata-kata baru dalam berbagai konteks agar dapat menyimpannya dalam memori jangka panjang. Cameron (2001) menjelaskan bahwa anak-anak memerlukan setidaknya 6–10 kali paparan terhadap kata baru untuk dapat memproses dan menggunakannya secara aktif. Guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang memberikan repetisi alami dan menyenangkan terhadap kosakata target.

Evaluasi penguasaan kosakata tidak boleh hanya berupa tes tertulis pilihan ganda, tetapi perlu melibatkan tugas-tugas praktis seperti membuat kalimat, dialog, atau cerita pendek. Tujuan utama penguatan kosakata bukan hanya mengetahui arti kata, tetapi mampu menggunakannya secara kontekstual dalam berbagai situasi. Harmer (2007) menyarankan penggunaan teknik *recycling vocabulary* dalam berbagai aktivitas agar kosakata yang telah dipelajari tidak mudah terlupakan dan menjadi bagian dari sistem bahasa siswa.

Salah satu strategi yang terbukti efektif dalam penguatan kosakata adalah pengelompokan semantik (*semantic mapping*). Teknik ini mengorganisasi kosakata ke dalam kelompok-kelompok berdasarkan hubungan makna seperti sinonim, antonim, kategori, atau asosiasi kontekstual. Stahl dan Nagy (2006) menyatakan bahwa strategi ini membantu siswa dalam memahami keterkaitan antar kata dan meningkatkan retensi memori. Contohnya ketika mempelajari kata "*animal*", siswa dapat diperkenalkan dengan kata-kata lain yang berkaitan seperti "*mammal*", "*bird*", "*reptile*", atau "*habitat*", sehingga penguasaan kosakata menjadi lebih luas dan mendalam.

Interaksi sosial dalam proses belajar juga berperan besar dalam memperkuat penguasaan kosakata. Kegiatan seperti diskusi kelompok, bermain peran (*role play*), dan presentasi mendorong siswa untuk menggunakan kosakata dalam konteks nyata. Vygotsky (1978) dalam teorinya tentang *sociocultural theory* menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran bahasa, karena melalui komunikasi antarindividu, siswa dapat membangun dan memperluas pengetahuan mereka. Guru dapat merancang skenario kehidupan sehari-hari yang menuntut siswa menggunakan kosakata target secara aktif.

Pendekatan jangka panjang yang sangat efektif untuk memperkaya kosakata adalah kebiasaan membaca. *Extensive reading* atau membaca dalam jumlah besar dan bervariasi mendorong siswa untuk terpapar kosakata baru dalam berbagai konteks. Krashen (1989) menekankan bahwa input yang kaya melalui bacaan akan memperkuat kosakata secara tidak langsung (*incidental vocabulary learning*), yang sering kali lebih tahan lama daripada pembelajaran langsung. Membiasakan siswa membaca teks yang sesuai dengan level mereka, seperti cerita anak atau komik berbahasa Inggris merupakan strategi penting dalam kurikulum.

Menulis mempunyai peran penting dalam penguatan kosakata karena mendorong siswa untuk mengaktifkan kata-kata yang telah mereka pelajari. Siswa harus memilih kata yang tepat untuk menyampaikan makna, ketika menulis kalimat, paragraf, atau jurnal sederhana. Richards dan Renandya (2002) berpendapat bahwa kegiatan

menulis dapat memperkuat koneksi antara bentuk kata dan maknanya serta membantu siswa membangun kontrol aktif terhadap kosakata tersebut. Guru dapat memberikan tugas menulis yang bersifat reflektif atau naratif sebagai media praktik berbahasa yang nyata.

Motivasi dan keterlibatan siswa memainkan peranan penting dalam keberhasilan penguatan kosakata. Siswa yang merasa senang, tertantang, dan dihargai dalam proses belajar cenderung memiliki pencapaian yang lebih tinggi. Dornyei (2001) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik dan lingkungan belajar yang positif berkontribusi besar dalam penguasaan bahasa asing, termasuk kosakatanya. Guru perlu membangun suasana belajar yang ramah, menghargai keberagaman, serta mendorong siswa untuk terus mencoba tanpa takut salah dalam menggunakan kata-kata baru.

C. Penelitian Relevan

1. Pengembangan E-Modul Berpendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Penelitian oleh Pasaribu, Parmiti, dan Sukmana (2024) mengembangkan e-modul Bahasa Inggris dengan pendekatan kontekstual menggunakan model *ADDIE*. Hasil validasi menunjukkan e-modul sangat valid dengan skor rata-rata 86,88%. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Pendekatan kontekstual ini relevan untuk pengembangan E-Modul Perkasa karena menekankan pada pemahaman makna kata dalam konteks nyata, sesuai dengan kebutuhan siswa kelas I SD.

2. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis CASE pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV

Ardelia, Magdalena, dan Rosnaningsih (2022) mengembangkan e-modul interaktif berbasis CASE (*Creative, Active, Systematic, Effective*) untuk siswa kelas IV SD. E-modul ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam Bahasa Inggris. Validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan kriteria sangat valid, dan respon siswa sangat baik. Pendekatan CASE dapat diadaptasi dalam E-Modul Perkasa untuk menciptakan pembelajaran kosakata yang kreatif dan efektif bagi siswa kelas I SD.

3. Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD

Mardika (2008) mengembangkan multimedia pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa kelas V SD. Multimedia ini dinilai baik dari aspek isi, pembelajaran, tampilan, dan pemrograman. Penggunaan multimedia interaktif terbukti meningkatkan daya tarik dan ketuntasan belajar siswa. Temuan ini mendukung pengembangan E-Modul Perkasa yang memanfaatkan teknologi multimedia untuk pengenalan kosakata Bahasa Inggris.

4. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Kelas Satu Berbasis Lingkungan

Rosbaniar (2012) mengembangkan bahan ajar Bahasa Inggris berbasis lingkungan untuk siswa kelas I SD. Bahan ajar ini dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata melalui interaksi dengan

lingkungan sekitar. Pendekatan berbasis lingkungan ini relevan untuk E-Modul Perkasa, karena membantu siswa memahami makna kata melalui pengalaman langsung dan kontekstual.

5. Media Pembelajaran *E-Flash Card* dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini

Juwitami dan Kristiantari (2024) mengembangkan media pembelajaran e-flash card untuk pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Media ini menunjukkan validitas tinggi dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Penggunaan *e-flash card* dapat menjadi inspirasi dalam pengembangan E-Modul Perkasa untuk memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris secara visual dan interaktif kepada siswa kelas I SD.

6. *Choose Your Own Adventure: Interactive E-Books*

Penelitian yang dilakukan oleh Day, Hwang, Arner, McNamara, dan Connor (2024) mengembangkan *e-book* interaktif dengan model "*choose your own adventure*", yang memungkinkan siswa sekolah dasar memilih alur cerita sendiri dalam proses membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa format interaktif ini mampu meningkatkan pengetahuan kosakata dan pemahaman bacaan secara signifikan. Elemen pilihan mandiri dan umpan balik langsung dari aplikasi membuat siswa lebih terlibat secara aktif dan merasa berdaya dalam proses pembelajaran. Temuan ini mendukung pengembangan e-modul Perkasa dengan mengintegrasikan fitur interaktif yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif sejak dini.

7. *Digital Vocabulary Instruction*

Penelitian yang dilakukan oleh Tanaka & Yamamoto (2024) dalam sebuah studi eksperimental yang dipublikasikan dalam *Early Childhood Education Journal* (2024) meneliti penggunaan aplikasi pembelajaran digital berbasis *iPad* untuk siswa EFL (*English as a Foreign Language*) di Jepang. Aplikasi tersebut memadukan fitur visual berupa gambar dan fitur auditori berupa suara pelafalan kosakata. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan emosional siswa, motivasi belajar, dan retensi makna kata. Strategi ini dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran kosakata yang lebih bermakna dan menyenangkan.

8. *Holographic Mobile App for Vocabulary Practice*

Penelitian oleh Cerezo, Calderon, dan Romero (2024) mengembangkan aplikasi *holografis mobile* untuk anak-anak prasekolah guna melatih pengucapan dan penguasaan kosakata dasar dalam Bahasa Inggris. Aplikasi ini memanfaatkan objek 3D yang ditampilkan secara visual bersama pelafalan suara kata tersebut. Hasil studi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi holografis menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata serta menunjukkan minat belajar yang tinggi. Desain ini memberi inspirasi bagi e-modul Perkasa untuk memanfaatkan elemen visual dinamis seperti animasi atau ilustrasi kontekstual yang serupa.

9. *Impact of Augmented Reality on ESL Learners*

Ul Haq (2023) dalam penelitiannya di sekolah dasar wilayah rural Tiongkok mengkaji dampak penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) terhadap penguasaan kosakata siswa ESL (*English as a Second Language*). Melalui aplikasi yang menampilkan objek 3D interaktif dengan pelafalan kata, siswa menjadi lebih termotivasi dan menunjukkan peningkatan hasil belajar. Penelitian ini menyoroti bagaimana penggunaan teknologi imersif dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, meskipun tetap diperlukan pendampingan untuk mendukung pemahaman konsep secara kognitif. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif visual seperti AR atau animasi dapat menjadi komponen penting dalam memperkuat pembelajaran kosakata.

Penelitian-penelitian di atas menunjukkan bahwa pengembangan e-modul dan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa SD. Pendekatan kontekstual, berbasis lingkungan, dan penggunaan multimedia interaktif terbukti efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat makna kata. Temuan-temuan ini dapat dijadikan dasar dalam pengembangan E-Modul Perkasa untuk siswa kelas I SD UMP Banyumas.

D. Kerangka Pikir

Bahasa Inggris merupakan salah satu keterampilan penting yang diperkenalkan sejak dini, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa adalah penguasaan kosakata

(*vocabulary*) karena menjadi fondasi keterampilan berbahasa lainnya seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan observasi awal di SD UMP Banyumas, peserta didik kelas I masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan memahami makna kata bahasa Inggris karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan usia dini.

Metode pembelajaran seringkali hanya menggunakan ekspository yang cenderung tidak efektif dalam memfasilitasi pemahaman kosakata secara bermakna dan kontekstual. Anak usia dini memerlukan media belajar yang interaktif, visual, dan mudah digunakan. Inovasi bahan ajar dibutuhkan untuk menjembatani kebutuhan peserta didik. Salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah e-modul, yaitu bahan ajar digital yang memadukan unsur teks, gambar, audio, dan animasi secara terstruktur dan sistematis.

Pengembangan e-Modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan berbasis teknologi. Modul ini dirancang secara khusus dengan pendekatan berbasis multimedia dan karakteristik siswa kelas I SD yang masih berada dalam tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. E-Modul Perkasa diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pengenalan makna kata melalui kegiatan belajar yang visual, berulang, dan bermakna.

Penelitian bertujuan menghasilkan produk berupa e-Modul Perkasa yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan oleh guru dan siswa

dalam pengenalan kosakata Bahasa Inggris. Modul ini diharapkan tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik, tetapi juga menumbuhkan minat belajar bahasa Inggris sejak dini. E-Modul Perkasa dapat menjadi kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di jenjang pendidikan dasar, khususnya di SD UMP Banyumas.

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir

NO.	ALUR	DESKRIPSI
1	INPUT	<ul style="list-style-type: none"> a. Kebutuhan pembelajaran siswa kelas I SD terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris. b. Kondisi awal pembelajaran, di mana bahasa Inggris belum menjadi mata pelajaran wajib dan masih diajarkan sebagai muatan lokal (mulok). c. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. d. Kurikulum dan silabus bahasa Inggris kelas I SD. e. Ketersediaan teknologi untuk pengembangan e-modul (komputer, perangkat lunak desain, dll). f. Sumber daya manusia, seperti guru, pengembang media, dan ahli materi bahasa Inggris anak.
2	PROCESS	<ul style="list-style-type: none"> a. Analisis kebutuhan siswa terhadap materi kosakata dasar.

		<p>b. Desain e-modul yang memuat fitur interaktif, visual (gambar), dan auditori (audio pelafalan).</p> <p>c. Pengembangan materi kosakata berbasis kontekstual dan ramah anak (misalnya: gambar benda sehari-hari, buah, warna).</p> <p>d. Validasi oleh ahli (materi, media, dan bahasa).</p> <p>e. Uji coba terbatas (<i>limited trial</i>) dan revisi berdasarkan masukan siswa dan guru.</p> <p>f. Uji coba luas (<i>field test</i>) untuk mengukur efektivitas e-modul dalam meningkatkan pemahaman makna kata.</p> <p>g. Revisi akhir dan penyempurnaan modul.</p>
3	OUTPUT	<p>a. E-Modul Perkasa (Perbendaharaan Kosakata) versi digital yang interaktif dan dapat diakses oleh siswa kelas I SD.</p> <p>b. Fitur e-modul: Gambar, audio, latihan soal, kuis interaktif, dan umpan balik langsung.</p> <p>c. Materi kosakata dasar bahasa Inggris yang disajikan secara kontekstual, menarik, dan sesuai tingkat perkembangan anak.</p> <p>d. Instrumen evaluasi yang digunakan untuk mengukur pemahaman makna kata setelah penggunaan e-modul.</p>
4	OUTCOME	<p>a. Meningkatnya pemahaman makna kata bahasa Inggris siswa kelas I SD secara visual dan auditori.</p>

		<p>b. Tumbuhnya minat dan motivasi belajar bahasa Inggris melalui media digital yang menyenangkan.</p> <p>c. Terbangunnya dasar literasi bahasa Inggris sejak dini melalui penguasaan kosakata awal.</p> <p>d. Tersedianya media pembelajaran digital yang inovatif dan dapat digunakan secara berkelanjutan oleh guru SD, terutama SD UMP Banyumas.</p>
--	--	--

Sumber data primer

