

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini komunikasi antara sesama masyarakat dunia sudah tidak dibatasi lagi antara suatu wilayah maupun Negara, namun komunikasi saat ini sudah dapat terjadi dengan orang-orang diluar wilayah bahkan orang-orang di luar Negara sendiri. Ketika hal ini terjadi Bahasa Inggris telah ditempatkan sebagai satu-satunya bahasa pergaulan internasional, tanpa kemampuan Bahasa Inggris seseorang akan mengalami kesulitan dalam pergaulan dunia yang semakin terbuka, cepat, dan tak terkendali.

Bahasa Inggris sudah lama menjadi bagian yang tak terpisahkan dari sistem pendidikan di Indonesia, yang pada awalnya hanya diberikan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, tetapi seiring berjalannya waktu kebutuhan sekaligus popularitas Bahasa Inggris semakin meningkat yang berdampak pada berubahnya kurikulum tentang pengajaran Bahasa Inggris. Dengan tujuan untuk memperbaiki kemampuan dan penguasaan Bahasa Inggris bagi peserta didik akhirnya pemerintah mulai mengenalkan pelajaran Bahasa Inggris pada jenjang pendidikan yang lebih rendah yaitu pada jenjang pendidikan dasar (Faridatuunnisa, 2020).

Di Indonesia sendiri Bahasa Inggris mulai diperkenalkan melalui Kurikulum Pendidikan Dasar 1994, pada kurikulum ini mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan pelajaran muatan lokal yang mulai di ajarkan pada siswa SD kelas IV sampai dengan kelas VI. Berbeda dengan sekarang pada kurikulum 2013

yang mengesampingkan pelajaran Bahasa Inggris, yang mana keberadaan bahasa Inggris di sekolah dasar dapat berstatus sebagai muatan lokal atau sebagai muatan mata pelajaran tambahan sesuai dengan kebutuhan pada tingkat satuan pendidikan.

Meskipun mengalami penurunan level menjadi mata pelajaran tambahan, sebenarnya mata pelajaran Bahasa Inggris mempunyai peran strategis dalam mempersiapkan siswa sejak dini dalam pergaulan global. Perkembangan dunia yang tidak lagi dibatasi pada sekat-sekat negara mengharuskan warga dunia berinteraksi satu sama lain. Dalam kontak antar negara dan antar budaya tentu dibutuhkan alat komunikasi dasar, yaitu penguasaan bahasa internasional. Bahkan pemahaman antar budaya dapat dilakukan dengan memahami bahasa warga dunia (Hartin, 2017).

Maka dari itu penting untuk memperkenalkan Bahasa Inggris kepada anak-anak sedini mungkin termasuk pada jenjang SD, hal ini dikarenakan; pertama pada anak-anak usia dini belajar bahasa lebih mudah ditangkap. Kedua pada zaman yang serba digital sekarang ini yang mana semua sistem kehidupan menggunakan Bahasa Inggris, dengan adanya Bahasa Inggris pada sekolah dasar lebih mempermudah untuk menerima teknologi yang digunakan terlebih lagi ketika pembelajaran saat ini yang semuanya harus dilaksanakan secara daring. Ketiga, dengan diberikannya Bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar maka ketika peserta didik akan melanjutkan pendidikan ke jenjang menengah akan lebih mudah menerima materi yang diberikan. (Maili, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Tamanbali, ditemukan hasil bahwa SD Negeri 1 Tamanbali sudah sejak lama tidak memberikan pembelajaran Bahasa Inggris kepada siswanya dikarenakan tidak adanya guru yang

dapat mengampu mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil wawancara banyak guru di SD Negeri 1 Tamanbali yang menyayangkan ketiadaan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah mereka, karena menurut beberapa guru pembelajaran Bahasa Inggris di SD sangat berguna bagi siswa ketika akan melanjutkan ke jenjang sekolah menengah yang tentu akan mendapatkan pembelajaran tersebut hal ini sesuai dengan pendapat (Dewi, 2019, p. 18) ketika menginjak bangku sekolah menengah pertama siswa tentu akan menemui mata pelajaran Bahasa Inggris, apabila tidak diajarkan dasar-dasarnya sejak bangku sekolah dasar maka, siswa akan mengalami kesulitan dan belajar lebih banyak lagi karena ketertinggalan materi yang seharusnya sudah diperoleh pada bangku sekolah dasar. Selain itu beberapa guru juga menyadari pentingnya Bahasa Inggris saat ini ketika dunia sedang berkembang dengan pesat. Sejatinya kecerdasan yang dimiliki oleh setiap individu itu berbeda, ada yang cenderung cepat memahami dan ada pula yang lambat. Maka dari itu tidak dapat dipungkiri, apabila nanti di bangku sekolah menengah pertama tidak jarang siswa mengalami kesulitan pada pelajaran Bahasa Inggris dikarenakan kurangnya pemahaman siswa tentang pelajaran Bahasa Inggris itu sendiri.

Sesuai dengan permasalahan yang ditemukan dilapangan adapun solusi yang ditawarkan yaitu pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi android untuk siswa kelas VI. Oka (2017) multimedia sebenarnya suatu istilah generik bagi suatu media yang menggabungkan berbagai macam medium baik untuk tujuan pembelajaran maupun bukan. Karena media ini meliputi teks, audio, animasi, video, bahkan simulasi. Sedangkan menurut Tay dalam (Oka, 2017) memberikan definisi multimedia sebagai : Kombinasi teks, grafik, suara, animasi

dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat memberikan kesan interaktif bagi peserta didik ketika memahami materi dalam berbagai aspek, seperti gambar, video, audio, teks, dan animasi. Adapun keunggulan penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah menyediakan berbagai sumber informasi dan metode pembelajaran, merangsang lebih dekat dengan kondisi pembelajaran di dunia nyata dan dunia pengalaman multisensori sekaligus. (Hassan dkk., 2020) Multimedia juga membahas gaya belajar yang berbeda seperti pelajar auditori, pelajar visual atau pelajar taktil. Dengan menggunakan multimedia, peserta didik dapat memilih metode sensorik yang paling bermakna bagi mereka.

Sedangkan berbasis aplikasi android yaitu multimedia ini dapat diunduh peserta didik melalui *smartphone* masing-masing, hal ini sejalan dengan pembelajaran yang sering dilaksanakan peserta didik saat ini, selain itu guru juga tidak perlu mendampingi peserta didik ketika belajar karena multimedia ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik khususnya kelas VI dalam mempersiapkan diri ketika akan mulai memasuki jenjang sekolah menengah, sehingga ketika mendapatkan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas peserta didik tidak akan merasa terbebani karena telah memiliki pemahaman dasar sebelumnya.

Multimedia interaktif berbasis aplikasi android ini, juga dapat terus digunakan sekolah sebagai bahan latihan dan pembelajaran bagi peserta didik untuk menambah pengetahuan mereka dalam materi Bahasa Inggris khususnya ketika mempersiapkan peserta didik yang akan memasuki jenjang sekolah menengah selama guru pengampu Bahasa Inggris belum tersedia. Selain pemahaman

mengenai kosa kata Bahasa Inggris multimedia interaktif ini juga dapat membantu peserta didik dalam melatih kosa kata bahasa Indonesianya serta mengetahui penulisan kalimat bahasa Indonesia yang baik dan benar. Melalui multimedia interaktif berbasis aplikasi android ini kebutuhan guru dan siswa dalam mengatasi pembelajaran Bahasa Inggris yang sebelumnya tidak berjalan akan mendapatkan kesempatan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diteliti yaitu.

- 1.2.1 Pentingnya peran pembelajaran Bahasa Inggris saat ini bagi siswa dalam mempersiapkan diri siswa sejak dini menghadapi pergaulan global.
- 1.2.2 Ketiadaan guru pengajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah yang menyebabkan kurangnya pengetahuan siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris.
- 1.2.3 Kekhawatiran guru-guru mengenai peserta didik yang akan merasa terbebani dengan mata pelajaran Bahasa Inggris di bangku sekolah menengah karena sebelumnya belum pernah mendapatkan mata pelajaran tersebut di SD.
- 1.2.4 Tidak adanya media pembelajaran ataupun sumber belajar selain buku yang disediakan sekolah untuk memenuhi kebutuhan siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar pengkajian masalah mencakup masalah-masalah utama. Penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan

multimedia interaktif berbasis aplikasi android dalam pengenalan Bahasa Inggris pada siswa kelas VI di SD Negeri 1 Tamanbali. Pada produk yang dikembangkan dilakukan uji kelayakan melalui uji ahli (ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media) dan siswa melalui uji coba perseorangan dan uji coba kelompok kecil.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis aplikasi android dalam pengenalan Bahasa Inggris di kelas VI SD?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas/kelayakan multimedia interaktif berbasis aplikasi android dalam pengenalan Bahasa Inggris di kelas VI SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancangan multimedia interaktif berbasis aplikasi android dalam pengenalan Bahasa Inggris di kelas VI SD.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas/kelayakan multimedia interaktif berbasis aplikasi android dalam pengenalan Bahasa Inggris di kelas VI SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang teori-teori strategi pembelajaran dan teori-teori pengembangan media pembelajaran, sehingga perkembangan teori-teori strategi pembelajaran dan teori-teori pengembangan media pembelajaran makin maju.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan multimedia interaktif ini dapat membantu siswa dalam memahami dan menambah pengetahuan baru mengenai materi Bahasa Inggris dasar yang sebelumnya tidak mereka peroleh, sehingga akan menjadi bekal bagi siswa pada jenjang sekolah selanjutnya.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris dasar untuk siswa sehingga siswa dapat belajar secara mandiri selama guru pengampu belum tersedia.

c. Bagi Kepala Sekolah

Ketersediaan berbagai media di sekolah menjadi bertambah, sehingga dapat dimanfaatkan sewaktu-waktu dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Media yang dikembangkan diharapkan mampu digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan media yang sejenis meskipun berbeda mata pelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini ialah multimedia interaktif berbasis aplikasi android pada materi Bahasa Inggris dasar SD. Multimedia interaktif ini berfungsi untuk menambah pengetahuan siswa SD kelas VI yang akan melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah menengah, sehingga ketika mendapatkan pembelajaran Bahasa Inggris di bangku sekolah menengah siswa tidak akan merasa terbebani karena telah memiliki bekal pengetahuan dasar yang ia dapatkan sebelumnya. Spesifikasi produk pengembangan multimedia interaktif ini yaitu:

- 1.7.1 Produk ini berupa multimedia interaktif dalam bentuk aplikasi android pada materi bahasa Inggris dasar untuk kelas VI SD.
- 1.7.2 Materi yang disajikan yaitu pengetahuan seputar bahasa Inggris dasar yang seharusnya di dapat siswa di bangku SD.
- 1.7.3 Multimedia interaktif ini dikembangkan dalam bentuk aplikasi agar mudah digunakan siswa, dengan menyisipkan suara, teks, gambar, video yang sehubungan dengan materi.
- 1.7.4 Multimedia interaktif ini dapat diakses melalui *smartphone* siswa dengan cara mengunduhnya terlebih dahulu, kemudian siswa dapat menggunakan aplikasi ini sebagai latihan dalam menambah pengetahuan bahasa Inggris mereka.
- 1.7.5 Multimedia interaktif ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dirumah dan disisipkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang ada sehingga siswa dapat memiliki kesempatan belajar sekaligus berlatih mengenai pengetahuan barunya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Multimedia interaktif merupakan inovasi yang dapat digunakan dalam kebutuhan belajar, penggunaan multimedia interaktif berdampak pada peningkatan keinginan dan minat siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh \pm pengaruh psikologis terhadap siswa. (Supardi, 2014).

Salah satu pemanfaatan multimedia interaktif yang dapat dilakukan adalah dalam belajar Bahasa Inggris. Bahasa Inggris dikenal sebagai pelajaran yang sulit dipahami siswa, di SD pembelajaran Bahasa Inggris saat ini memang bukan tergolong mata pelajaran wajib di sekolah dasar namun hal tersebut tidak dapat memungkirinya pentingnya Bahasa Inggris apabila diajarkan di sekolah dasar. Beberapa para ahli berpendapat pembelajaran Bahasa Inggris dirasa penting untuk dimulai sedini mungkin. Mengetahui dan belajar Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan mulai belajar melafalkan huruf, kosa kata dan membaca serta menggunakan kalimat-kalimat dalam Bahasa Inggris dengan baik dan benar. (Hastuti & Roviati, 2021)

Di beberapa SD juga banyak yang sudah menerapkan pembelajaran Bahasa Inggris namun di SD Negeri 1 Tamanbali penerapan pembelajaran ini terhambat dikarenakan tidak adanya guru pengampu mata pelajaran, hal ini tentu saja mengakibatkan kurangnya pengetahuan siswa mengenai materi-materi Bahasa Inggris. Disamping itu pada tingkat sekolah menengah, siswa SD akan mulai mempelajari Bahasa Inggris, akibat dari kurangnya pengetahuan mengenai mata pelajaran tersebut maka siswa dapat merasa kesulitan dan terbebani ketika mulai belajar Bahasa Inggris pada jenjang sekolah menengah pertama.

Apabila hal ini terus berlanjut tentu akan menyulitkan siswa SD dikemudian hari, maka dari itu pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi android sangat membantu siswa dalam menambah pengetahuan mengenai materi-materi Bahasa Inggris dasar yang seharusnya ia ketahui di jenjang sekolah dasar. Dengan menggunakan multimedia interaktif proses pembelajaran dapat berjalan lebih menarik, karena multimedia dianggap sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indera: penglihatan, pendengaran, dan sentuhan. Pembelajaran tentunya bertujuan untuk dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik. (Daryanto, 2010) Penggunaan berbagai jenis media, yakni berupa multimedia, dapat memberikan berbagai pengalaman belajar melalui berbagai format media.

Penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi android ini juga dapat mudah digunakan siswa karena bisa diakses menggunakan *handphone*, siswa hanya perlu mengunduh aplikasinya dan dapat langsung menggunakannya. Dengan multimedia interaktif berbasis aplikasi android siswa bisa menggunakannya kapan saja dan berlatih dimana saja secara mandiri tanpa perlu bimbingan dari guru, sehingga siswa mendapatkan kesempatan mempelajari materi-materi dasar Bahasa Inggris tanpa perlu menunggu adanya guru pengampu mata pelajaran. Aplikasi ini juga dapat terus digunakan sekolah sebagai sumber belajar untuk siswa mengenai materi pelajaran Bahasa Inggris selama guru pengampu mata pelajaran belum tersedia.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian ini memiliki beberapa asumsi yang meyakinkan untuk mengembangkan suatu produk yaitu:

1.9.1 Siswa sudah terbiasa menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari, termasuk mengakses beberapa aplikasi.

1.9.2 Siswa lebih mudah mengenal kosa kata bahasa Inggris apabila ia terlibat langsung dalam proses pembelajarannya melalui multimedia interaktif berbasis aplikasi android.

1.9.3 Melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi android ini siswa mendapatkan kesempatan belajar mengenai materi-materi dasar Bahasa Inggris untuk mempersiapkan diri ketika masuk pada jenjang sekolah menengah.

1.9.4 Siswa dapat belajar lebih leluasa dimanapun dan kapanpun secara mandiri sehingga proses belajar lebih tenang dan menyenangkan.

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan antara lain sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif berbasis aplikasi android hanya memuat mata pelajaran Bahasa Inggris.
2. Produk yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif berbasis aplikasi android ini dimanfaatkan untuk siswa kelas tinggi khususnya kelas VI.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang dirancang untuk menghasilkan produk yang nantinya dapat di uji keefektifan produknya dalam pembelajaran di kelas.

1.10.2 Multimedia interaktif adalah multimedia yang memiliki alat kontrol yang dapat digunakan oleh pengguna sehingga memiliki keleluasaan dalam penggunaannya, multimedia interaktif dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan memiliki interaktifitas bagi penggunanya. Multimedia interaktif menggabungkan antara teks, grafik, video, animasi dan suara.

1.10.3 Berbasis aplikasi android artinya multimedia interaktif tersebut berbentuk aplikasi yang dapat diunduh atau di *download* pada *smartphone* berbasis android dan dapat dijalankan pada *smartphone* bersistem operasi android.

