

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memuat sembilan hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pada bidang ilmu yang memasuki era serba digital yang mana pendidikan turut serta dalam perkembangan tersebut. Berbagai peningkatan teknologi dikembangkan untuk dapat membantu mencapai setiap kompetensi materi dalam pembelajaran. Perubahan penggunaan teknologi secara pesat akan mendatangkan kemajuan berbagai macam sumber belajar yang dapat diakses dengan mudah melalui internet yang menjadikan guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan. Melalui digitalisasi informasi kedalam pendidikan memerlukan sarana dan alat yang dibutuhkan untuk mengelola dan penguasaan mengenai teknologi yang berkembang (Putri et al., 2021). Dengan adanya teknologi juga dapat memecahkan permasalahan yang terjadi dan meningkatkan taraf kesejahteraan pendidikan salah satunya dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan penerapan materi untuk peserta didik. Media pembelajaran tersebut dikemas dalam media digital yang memuat materi, karena memiliki kelebihan yang dikemas dalam bentuk yang lebih menarik dapat diakses lebih fleksibel dan diputar secara berulang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media

digital yang memiliki peran sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa digunakan ketika pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi juga dapat diterapkan pada peserta didik. Kenyataannya, perubahan-perubahan yang muncul karena pesatnya perkembangan teknologi dalam rentang 5 tahun terakhir bukan hanya efek yang diterapkan oleh guru saja, standar yang diberlakukan di sekolah juga dapat menjadi factor, terutama penggunaan media yang digunakan saat pembelajaran yang dapat menjadi jendela bagi siswa mempelajari keilmuan yang baru untuk menciptakan pembelajaran digital yang memiliki karakteristik sesuai dengan perkembangan siswa yang tumbuh berampingan dengan dunia digital (Afif, 2019).

Komputer dan laptop termasuk alat bantu yang digunakan dalam media digital ketika menggunakan media pembelajaran. Dalam perkembangannya media pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk *software* atau perangkat lunak dalam computer yang kemudian dapat dikembangkan dengan inovatif dan dimanfaatkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dapat dikemas dalam media digital. Selaras dengan hal tersebut, (Miftah, 2014) berpendapat bahwa pemanfaatan media untuk pembelajaran berbasis komputer akan memberikan keragaman bagi guru dapat mengelola dan mengendalikan kegiatan belajar siswa secara optimal. Selain itu, pemanfaatan media untuk pembelajaran akan mendukung pemerataan pendidikan yang semakin luas dengan penyelenggaraan pada jalur sekolah maupun luar sekolah. Media pembelajaran yang dapat menghasilkan teks, video, gambar, suara, dan data terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris media interaktif multimedia ini belum pernah dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Inggris dengan subtema *Home*.

Menurut Cecep Kusnadi dan Bambang Sutjipto (2011: 1), media adalah alat bantu mengajar yang berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media cukup banyak sehingga guru dapat memilih sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran termasuk pembelajaran Bahasa Inggris untuk peserta didik Sekolah Dasar. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Menurut (Tafonao, 2018) dengan media pembelajaran proses dalam kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas.

Ada beberapa factor yang menghambat proses komunikasi dalam pembelajaran, factor tersebut seperti factor psikologis, hambatan kultural dan hambatan lingkungan. Hambatan Psikologis seperti minat, sikap, intelegensi, motivasi, kepercayaan diri, gaya belajar dan lainnya (Tegeh, 2010:12). Para pengajar perlu mengenal dengan baik jenis media dengan karakteristik masing-masing agar para pengajar dapat memilih dan menggunakan media sesuai dengan kompetensi dasar, pengalaman belajar, serta materi yang telah disusun para pengajar agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik (Moto, 2019).

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2022 di SD Al Hijriyah Kerobokan, media pembelajaran semestinya dapat digunakan dan dapat dijumpai dengan mudah di beberapa ruang kelas karena pada masa ini pembelajaran sedang gencar menggunakan alat peraga dan media pembelajaran, namun fakta dilapangan yang digunakan masih cukup sedikit hanya

ada beberapa poster di dinding kelas. Namun ketersediaan alat penunjang media pembelajaran sudah cukup memumpuni seperti adanya Proyektor LED. Maka dari itu, penulis mengembangkan media pembelajaran digital yang menggunakan sarana yang telah disediakan oleh sekolah.

Hasil dari wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2022 dengan ibu Puji Setyawati S.Pd selaku Walikelas IV, bahwa siswa 9% siswa yang memiliki keaktifan dalam pembelajaran dalam kelas. Hal ini karena siswa cenderung sulit memahami materi khususnya materi bahasa Inggris tema *Home*. Hal lain dapat dilihat melalui tugas harian yang diberikan, 11 dari 23 siswa masih mendapatkan nilai dibawah rata-rata untuk materi tersebut yang berarti ketuntasan minimum dengan standar nasional yaitu 75 jumlah siswa tidak tuntas mencapai 47,8% . Maka, dapat diketahui bahwa dari hasil penelitian yang dilakukan berkaitan dengan hasil observasi yang dapat menjadi pengaruh dalam belajar siswa.

Tabel.1.1
Rangkuman penilaian harian Bahasa Inggris

No.	Nilai	Jumlah siswa	KKM
1.	<75	12	Tuntas
2.	>75	11	Tidak tuntas

Dalam materi Bahasa Inggris pada tema *home* merupakan materi yang menunjukkan bagian-bagian apa saja yang ada di rumah beserta isinya yang masing-masing diterjemahkan menjadi Bahasa Inggris yang ditampilkan melalui sebuah gambar datar dengan skala tertentu. Peserta didik tentunya akan sulit mendapatkan gambaran tanpa media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi tersebut maka dikembangkan media pembelajaran agar peserta didik mampu mempunyai gambaran nyata mengenai materi tersebut.

Penelitian ini akan mengembangkan media interaktif multimedia berpendekatan kontekstual untuk pembelajaran bahasa Inggris tema *Home* yang dilengkapi dengan gambar dan animasi yang dikemas dalam visualisasi tiga dimensi. Produk yang dikembangkan bernama “*My Home*” karena produk ini menampilkan bentuk rumah dan bagian dalam tiga dimensi sesuai dengan materi. Media ini diperuntukkan bagi peserta didik Sekolah Dasar agar meningkatkan kualitas belajar siswa yang disesuaikan dengan gaya belajarnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran bahasa Inggris tema *Home* memerlukan media pembelajaran yang dapat memberikan visualisasi kepada peserta didik.
2. Materi bahasa Inggris tema *Home* dapat disajikan dengan Media interaktif multimedia berpendekatan kontekstual, akan tetapi belum ada yang membuatnya.
3. Keterbatasan media pembelajaran yang ada di kelas masih kurang digunakan dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, pada penelitian ini permasalahan dibatasi sebagai berikut.

Oleh karena keterbatasan waktu, biaya dan bertitik tolak pada identifikasi masalah, maka penelitian ini terbatas pada kurangnya pengembangan dalam mengaplikasikan media pembelajaran pada materi tema *home* mata pelajaran

Bahasa Inggris untuk siswa kelas IV di SD AL-Hijriyah Kerobokan. Maka dari itu, perlu adanya upaya dalam mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dengan keterbatasan yang hanya memuat materi dalam pelajaran Bahasa Inggris.

1.4 Rumusan Masalah

Peneliti ini akan menfokuskan permasalahan yang akan diteliti dengan rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun Media Interaktif Multimedia Berpendekatan Kontekstual Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Al-Hijriyah Kerobokan Tahun Ajaran 2022/2023
2. Bagaimana validitas Media Interaktif Multimedia Berpendekatan Kontekstual Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Al-Hijriyah Kerobokan Tahun Ajaran 2022/2023?
3. Bagaimana efektivitas Media Interaktif Multimedia Berpendekatan Kontekstual Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Al-Hijriyah Kerobokan Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan rancangbangun Pengembangan Multimedia Interaktif Berpendekatan Kontekstual Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IVSD Al-Hijriyah Kerobokan Tahun Ajaran 2022/2023

2. Mengetahui validitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berpendekatan Kontekstual Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Al-Hijriyah Kerobokan Tahun Ajaran 2022/2023
3. Mengetahui efektivitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berpendekatan Kontekstual Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Al-Hijriyah Kerobokan Tahun Ajaran 2022/2023

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat menjadi suatu kajian dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa dan pembelajaran pada mata pelajaran yang lain dan teori yang kedepannya dapat digunakan kembali terkait kawasan Teknologi Pendidikan yaitu lima kawasan yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian yang relevan dari hasil pengamatan mengenai pengembangan multimedia interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

2. Manfaat Praktis

Media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain.

1. Bagi Siswa menjadi lebih memfasilitasi agar siswa lebih menguasai dan terampil dalam pembelajaran Bahasa Inggris sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Guru menambah media pembelajaran Bahasa Inggris sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien.

3. Bagi Kepala Sekolah menambah sumber belajar alternatif dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan dalam materi bahasa Inggris sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik.
4. Bagi Peneliti lain sebagai bahan perbandingan pengembangan media yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran memahami materi bahasa Inggris.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil penelitian Media interaktif ini memiliki kriteria sebagai berikut.

1. Berisi materi bahasa Inggris tema *Home* dalam visualisasi tiga dimensi.
2. Materi pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif merupakan hasil materi yang ditelaah melalui kajian buku pembelajaran dan jurnal.
3. Terdapat 5 menu utama yaitu kompetensi inti, petunjuk penggunaan, materi, latihan, profil pengembang.
4. Dimuat dalam buku petunjuk penggunaan media dan satu keeping CD untuk dijalankan pada perangkat elektronik.
5. Program yang digunakan untuk mengembangkan media interaktif Bahasa Inggris ini adalah *software* Corel Draw dan Aurora3D Presentation.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Adanya pengembangan media interaktif multimedia “*My Home Tour*” berpendekatan kontekstual untuk pembelajaran bahasa Inggris tema *Home* yang menjadikan pembelajaran di SD-AI Hijriyah lebih mudah dilaksanakan oleh guru dan peserta didik agar menjadi lebih aktif dalam memahami materi bahasa Inggris tema *Home*. Hasil penelitian pengembangan ini juga diharapkan dapat menambah

sumber belajar alternatif pembelajaran bahasa Inggris yang dapat digunakan sebaik mungkin dan meningkatkan kualitas belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan yang dilakukan memiliki asumsi pengembangan sebagai berikut:

- a. Media interaktif ini dikembangkan sesuai dengan alur dan prosedur penelitian pengembangan sehingga diasumsikan produk yang dihasilkan selaras dengan instruksi pengembangan yang baik dan benar.
- b. Ahli media diasumsikan seseorang yang memiliki pemahaman keterkaitan dan pengetahuan mengenai media pembelajaran dengan baik dan berkualitas.
- c. Ahli materi diasumsikan dosen Bahasa Inggris yang memiliki pengetahuan dibidang bahasa Inggris tema *Home* dan memiliki pemahaman tentang media pembelajaran Bahasa Inggris.
- d. Reviewer yaitu guru SD Al-Hijriyah yang diasumsikan memiliki pengetahuan dasar mengenai media interaktif dengan baik dan berkualitas serta akrab dengan pembelajaran dan teori pembelajaran tentang bahasa Inggris tema *Home*.
- e. Media yang dikembangkan layak digunakan bila hasil penilaian reviewer berada pada kategori baik atau sangat baik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Produk pengembangan yang dihasilkan memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- a. Media interaktif ini hanya dapat dioperasikan pada komputer atau laptop, dengan spesifikasi processor intel atau AMD 2.0 GHz, RAM 2 GB, tempat penyimpanan hard disk kosong sebesar 500 MB, dan laptop atau komputer telah terinstal graphics card driver.
- b. Memerlukan media tambahan untuk menjalankan media tersebut seperti proyektor yang digunakan didalam kelas.

1.10 Definisi Istilah

Untuk mempertegas ruang lingkup permasalahan serta agar penelitian menjadi lebih terarah maka istilah - istilah dalam judul penelitian ini diberi batasan, yaitu:

1.10.1 Pengembangan

Menurut kamus besar bahasa indonesia pengembangan merupakan cara, metode, aksi meningkatkan, pembangunan dengan cara berangsur- angsur serta tertib, serta yang menjurus ke target yang dikehendaki (Kamus Bahasa Indonesia 2008: 679). Dari penafsiran diatas bahwa pengembangan merupakan sesuatu sikap buat menghasilkan suatu ke arah ang lebih bagus. Dalam riset dimaksudkan dengan pengembangan alat pembelajaran berpendekatan kontekstual yang dipakai selaku pengganti bentuk pembelajaran.

1.10.2 Media Pembelajaran

Media merupakan wujud komunikasi, baik cetak ataupun audiovisual dengan perangkatnya. Media wajib dikendalikan, bisa diamati, didengar, serta

dibaca. Media merupakan seluruh suatu yang bisa digunakan guna mengantarkan catatan dari pengirim pada penerima, alhasil dapat memicu benak, perasaan, atensi, serta minat anak didik sedemikian rupa sehingga diperoleh proses pembelajaran.

1.10.3 AURORA 3D

Merupakan suatu software untuk membuat presentasi 3D melalui perangkat lunak ini dapat menghasilkan teks, data, model, video dan konten lain untuk dipresentasikan.

1.10.4 Bahasa Inggris tema *Home*

Pada pembelajaran ini membahas mengenai hal-hal yang ada di rumah dengan berbagai kosa kata dalam Bahasa Inggris baik itu didalam rumah. Peserta didik diharapkan dapat mengingat dan menerapkan kosa kata dalam Bahasa Inggris tersebut

1.10.5 Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep yang dibuat untuk membantu tenaga pendidik dalam menghubungkan materi yang disampaikan dengan relevansi dunia nyata sehingga pengetahuan siswa dapat dengan mudah mengingat pembelajaran dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

1.10.6 Multimedia Interaktif berpendekatan Kontekstual

Multimedia interaktif berpendekatan kontekstual merupakan salah satu media yang menerapkan nilai-nilai atau konsep yang termuat dalam pendekatan kontekstual. Hasil dari multimedia tersebut berbentuk software yang digunakan dalam materi.