

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris telah menjadi kebutuhan yang sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan setiap siswa. Selain itu, kebutuhan akan kemampuan berbahasa Inggris saat ini sudah menjadi hal yang wajib saat mendapatkan pekerjaan (Sondakh & Sya, 2022). Bahasa Inggris adalah bahasa sains dan teknologi. Oleh karena itu, seseorang yang tidak memiliki kemampuan berbahasa Inggris menghadapi kesulitan di dunia yang semakin terbuka, cepat, dan tidak terkendali (Danis & Sya, 2022). Bahasa Inggris sangat perlu diajarkan di sekolah, terutama pada jenjang sekolah dasar. Hal ini karena penangkapan bahasa lebih mudah diajarkan pada siswa sekolah dasar (Maili, 2018).

Masa sekolah dasar adalah masa yang tepat untuk memperkenalkan Bahasa Inggris pada anak-anak dikarenakan kapasitas belajar bahasa pertama akan hilang jika tidak dilatih pada masa kritis (*critical period*) yang berkisar antara usia 2 sampai 13 tahun (Maili, 2018). Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di SD adalah pemraktekkan, mendidik, dan berbudaya (Maduwu, 2016). Dalam suatu pembelajaran Bahasa Inggris, pemraktekkan dari bahasa yang dipelajari adalah yang terpenting yang harus dilakukan oleh siswa. Artinya, guru bukan hanya memberikan pengetahuan tentang pengucapan, susunan atau tatanan kalimat, tapi juga menciptakan suatu interaksi berbahasa terutama dari bahasa Inggris yang telah didapatkan oleh siswa, hal ini bertujuan untuk memperoleh dorongan mental

juga mempertajam pengembangan pengetahuan siswa. Pengajaran bahasa Inggris di Sekolah dasar meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu, membaca (*reading*), menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), dan menulis (*writing*). Semua itu didukung oleh unsur-unsur bahasa lainnya yaitu, kosa kata, tata bahasa, dan *pronunciation* sesuai dengan tema sebagai alat pencapai tujuan (Naiborhu, 2019).

Dari keempat keterampilan berbahasa di atas, keterampilan berbicara ternyata belum dapat berjalan sebagaimana mestinya. Siswa belum mampu berkomunikasi walaupun dalam bahasa Inggris yang sangat sederhana (Maduwu, 2016). Keterampilan berbicara merupakan proses interaktif membangun makna yang meliputi menghasilkan, menerima, memproses dan menggunakan baik komponen verbal dan nonverbal (Yayah dkk., 2022). Pengajaran keterampilan berbicara sebagai keterampilan berbahasa semestinya dipraktikkan seperti pelafalan kata dengan benar, menghasilkan kalimat yang benar dan menciptakan kalimat logis. Tujuan pembelajaran *speaking* sebenarnya, agar para siswa dapat berpartisipasi dalam percakapan singkat, memberi dan menjawab pertanyaan, menemukan cara untuk menyampaikan maksud, serta mengumpulkan informasi dari yang lain. Keterampilan berbicara (*speaking skill*) yang rendah ditambah kurangnya motivasi dan rasa percaya diri berbicara dalam bahasa Inggris menyebabkan minimnya prestasi siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking skill*), motivasi dan rasa percaya diri siswa, maka perlu diciptakan proses belajar-mengajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan lebih praktis (Hasibuan & Silvy, 2019). Agar hal tersebut dapat tercapai, maka dibutuhkan pembelajaran yang baik dan sistematis.

Selain pembelajaran yang baik dan sistematis terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan sebagai faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut yaitu suasana pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan praktis disebut *edutainment* yaitu suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Yunailis dkk., 2019). Akan tetapi, kerap terjadi pembelajaran yang kurang efektif dikarenakan pembelajaran yang belum mampu menarik minat siswa dalam belajar dengan ditandai siswa cepat merasa bosan, cenderung bermain, dan tidak berpartisipasi aktif di dalamnya sehingga dapat menghambat proses tercapainya tujuan pembelajaran. Agar pembelajaran berlangsung secara menyenangkan, menarik, dan praktis serta siswa berperan sebagai pelaku belajar, maka guru hendaknya merencanakan kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai seperti media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Rizki Wahyuningtyas, 2020). Jika proses pembelajaran memanfaatkan media, ada banyak kontribusi positif, diantaranya menghemat waktu dalam penjelasan, meningkatkan minat belajar, menarik perhatian,

menjernihkan ide, memperjelas konsep, dan memperkuat ingatan siswa (Wahyu dkk., 2020).

Namun ternyata, masih banyak guru yang mengabaikan terkait penggunaan media pembelajaran (Budiyono, 2020). Hal tersebut mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, kegiatan pembelajaran yang kurang terstruktur, kegiatan pembelajaran yang tidak bervariasi, dan kurangnya aksesibilitas yang lebih luas kepada siswa. Selain itu, penelitian sebelumnya menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran juga akan mempengaruhi motivasi belajar siswa (Megantari dkk., 2021). Hal tersebut sejalan dengan keadaan yang terdapat di lapangan ketika penulis mengikuti program MBKM di SDN 4 Kaliuntu yang diselenggarakan oleh Gugus Merdeka Belajar Kampus Merdeka FIP Undiksha. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris, didapatkan bahwa para siswa sering mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya pembelajaran *speaking* dikarenakan siswa belum begitu menguasai *pronunciation* dan *vocabulary* dalam bahasa Inggris. Hal ini didukung juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saputra, 2017) yang mana dikatakan bahwa pembelajaran *speaking* belum dikuasai oleh siswa dikarenakan terbatasnya *vocabulary* atau kosa kata yang siswa miliki. Selain itu, siswa juga merasa kurang percaya diri untuk mencoba berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris. Permasalahan ini juga didukung dengan studi dokumen hasil belajar psikomotor yang telah penulis lakukan di SDN 4 Kaliuntu mengenai keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang masih rendah.

Tabel 1. 1

Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas IV

Nama Sekolah	Kelas	Skor Minimal	Jumlah Siswa	Siswa yang Sudah Mencapai Skor Minimal		Siswa yang Belum Mencapai Skor Minimal	
				Siswa	%	Siswa	%
SDN 4 Kaliuntu	IV	60	35	5	14,29%	30	85,71%

Berdasarkan tabel 1.1, sebagian besar skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa masih tergolong rendah dengan persentase 85,71%. Untuk menunjang hal tersebut, sudah seharusnya terdapat media yang dapat mendukung pembelajaran bahasa Inggris khususnya pembelajaran *speaking*.

Namun pada kenyataannya, terdapat beberapa guru yang tidak menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar bahasa Inggris siswa. Hal tersebut mengakibatkan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran masih terbatas, siswa cenderung bosan mengikuti pembelajaran, dan tidak tersampainya pesan atau materi dengan baik kepada siswa. Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa guru kesulitan dalam mengembangkan media yang sesuai dan inovatif (Latifah dkk., 2020). Guru hanya menggunakan buku sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran terlaksana kurang efektif sehingga mempengaruhi keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa. Ditambah dengan hasil wawancara pada Kamis,

20 Juli 2023 bersama Ibu Gusti Ayu Arya Udayanti, S.Pd. selaku guru bahasa Inggris didapatkan bahwa ruang kreativitas dan inovasi guru dalam penggunaan serta pengembangan media pembelajaran yang menarik selama ini tergolong rendah. Hal ini juga dikarenakan minimnya waktu yang dimiliki oleh guru dan terbatasnya perangkat yang dimiliki untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut sehingga berpengaruh pada efektivitas pembelajaran di kelas.

Menanggapi permasalahan yang ada, maka diperlukan solusi berupa media pembelajaran *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) berbasis masalah kontekstual yang nantinya dapat memudahkan siswa selama mengikuti pembelajaran bahasa khususnya Bahasa Inggris. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Widiawati, 2022) bahwa penggunaan MALL dalam proses pembelajaran *speaking* sangat efektif dan didapatkan data bahwa nilai berbicara Sangat Baik (87%) dan Baik (13%) dalam latihan berbicara menggunakan MALL. MALL merupakan pendekatan pembelajaran bahasa yang dibantu atau ditingkatkan melalui penggunaan perangkat seluler genggam. MALL adalah bagian dari Pembelajaran Mobile (*m-learning*) dan pembelajaran bahasa dibantu Komputer (CALL). MALL adalah pembelajaran bahasa menggunakan perangkat seluler seperti, ponsel seluler (ponsel) (termasuk iPhone atau iPad.), MP3 atau MP4 *player* (misalnya iPod), *Personal Digital Assistants* (PDA). Dengan MALL, siswa dapat mengakses materi pembelajaran bahasa, kuis-kuis yang berkaitan dengan materi ajar dan berkomunikasi dengan guru dan rekan mereka kapan saja, di mana saja (Juniarta, 2019).

Media pembelajaran MALL ini akan berisikan pertanyaan serta pernyataan Bahasa Inggris yang berupa persoalan dalam dunia nyata yang dekat dengan

keseharian siswa atau biasa disebut dengan masalah kontekstual. Masalah kontekstual adalah permasalahan yang sesuai dengan situasi yang dialami siswa dan sesuai dengan kehidupan nyata serta dekat dengan siswa (Siti dkk., 2019). Masalah-masalah kontekstual disajikan dalam MALL dan didukung dengan penyajian gambar-gambar. Pemberian masalah dalam MALL sangat layak digunakan dalam pembelajaran terutama di sekolah dasar (Wiranata & Sujana, 2021).

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan, sebagai mahasiswa dalam disiplin ilmu pendidikan tentunya turut berupaya dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dengan upaya yang praktis dan efisien yang nantinya akan mampu memajukan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Maka penulis tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) Berbasis Masalah Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, teridentifikasi permasalahan yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1.2.1 Keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa sekolah dasar cenderung rendah dengan presentase 85,71% siswa belum mencapai skor minimal. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya *vocabulary* atau kosa kata dan kurangnya rasa percaya diri siswa untuk mencoba berbicara dalam bahasa Inggris.

1.2.2 Guru mengabaikan penggunaan media pembelajaran sehingga mempengaruhi partisipasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

1.2.3 Keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas karena siswa tidak memiliki motivasi belajar akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran.

1.2.4 Guru hanya menggunakan buku sebagai penunjang kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran terlaksana kurang efektif dan mempengaruhi keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa.

1.2.5 Ruang kreativitas dan inovasi guru dalam penggunaan serta pengembangan media pembelajaran yang menarik selama ini tergolong rendah dikarenakan minimnya waktu yang dimiliki oleh guru dan terbatasnya perangkat yang dimiliki.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada penanganan masalah yaitu keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa sekolah dasar yang cenderung rendah dan guru mengabaikan penggunaan media pembelajaran sehingga mempengaruhi partisipasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Berkaitan dengan pembatasan masalah tersebut, maka pilihan yang dapat dilaksanakan adalah pengembangan media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) berbasis masalah kontekstual untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimana rancang bangun media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) berbasis masalah kontekstual untuk siswa kelas IV sekolah dasar?

1.4.2 Bagaimana validitas media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) berbasis masalah kontekstual untuk siswa kelas IV sekolah dasar?

1.4.3 Bagaimana kepraktisan media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) berbasis masalah kontekstual untuk siswa kelas IV sekolah dasar?

1.4.4 Bagaimana efektivitas media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) berbasis masalah kontekstual untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, adapun tujuan utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) berbasis masalah kontekstual.

1.5.2 Untuk mengetahui validitas media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) berbasis masalah kontekstual.

1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) berbasis masalah kontekstual.

1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) berbasis masalah kontekstual untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan manfaat secara teoritis yang dapat dijadikan pedoman ataupun acuan khususnya di sekolah dasar agar mampu menciptakan kualitas guru yang kompeten dan mampu untuk menuntun siswa dalam kegiatan pembelajaran yang praktis dan menyenangkan. Manfaat teoritis lainnya yang diperoleh berdasarkan penelitian ini adalah mampu memanfaatkan teknologi yang terus semakin maju agar nantinya guru dapat menyesuaikan dengan kemajuan teknologi. Hasil penelitian ini diupayakan mampu untuk memberikan manfaat dalam bidang pendidikan dalam memajukan kualitas dan efektifitas kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat pengembangan media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) berbasis masalah kontekstual bagi siswa adalah dapat membantu pada saat proses pembelajaran karena *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) berbasis masalah kontekstual ini dapat diakses tanpa adanya

batasan waktu sehingga siswa dapat memanfaatkan media ini dimanapun dan kapanpun sehingga lebih efisien.

b. Bagi Guru

Manfaat media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) yang berupa produk pengembangan dari penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi guru, salah satunya dapat membantu guru dalam mempersiapkan media pembelajaran yang praktis dan relevan dalam penyusunan bahan ajar terutama dalam pembelajaran di kelas agar kegiatan pembelajaran tidak monoton.

c. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat praktis berdasarkan penelitian ini bagi kepala sekolah adalah dapat dijadikan suatu ide atau bahan dalam menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran lain yang nantinya dapat terselenggarakan dengan baik melalui berbagai macam pelatihan tenaga pendidik demi terciptanya pembelajaran yang inovatif.

d. Bagi Peneliti Lain

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini bagi peneliti lain yaitu dapat menjadi pembelajaran ataupun titik tumpu untuk penelitian selanjutnya agar lebih maksimal. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini juga dapat dijadikan bahan referensi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam fokus penelitian ini menghasilkan produk yang akan membantu proses pembelajaran dengan efisien yang berupa aplikasi media pembelajaran

MALL berbasis masalah kontekstual. Media pembelajaran MALL ini lebih memfokuskan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Untuk spesifikasi produk yang diharapkan akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Untuk membuat media pembelajaran MALL, dapat menggunakan Flutter Developer yang dapat bekerja pada perangkat android.
2. Memiliki fitur yang meliputi beranda dan menu topik.
3. Pada bagian beranda akan memuat *button* mulai dan percakapan singkat mengenai topik pembelajaran.
4. Ketika siswa mengklik *button* mulai, akan muncul video singkat mengenai materi pembelajaran, kemudian aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa seperti menyimak video materi pembelajaran, menyusun kata, menjawab soal masalah kontekstual, mendengar percakapan, dan merekam suara.
5. Pada topik 1 siswa diminta untuk menyusun kata sesuai dengan gambar yang ditampilkan, setelah itu siswa dapat mengklik ikon *sound* untuk mendengarkan *pronunciation* yang benar.
6. Pada topik 2 siswa diminta memberikan 3 jawaban sesuai dengan masalah kontekstual yang ditampilkan.
7. Pada topik 3 siswa diminta untuk mendengarkan percakapan dari aplikasi terlebih dahulu, selanjutnya siswa diminta merekam suara untuk mengetahui kebenaran *pronunciation* yang diucapkan oleh siswa.
8. Pada bagian tiap akhir topik akan ditampilkan notifikasi bahwa siswa telah menyelesaikan soal.
9. Untuk desain pada *background* setiap bagian-bagian akan didesain menggunakan gambar dan animasi yang menarik sesuai dengan topik materi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik (Susanti, 2019). Semakin banyak berlatih, semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Keterampilan berbicara pada anak harus didukung dengan perbendaharaan kata atau kosakata yang sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa. Keterampilan berbicara siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat (Murniati & Anitra, 2019). Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran apabila dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa serta dimanfaatkan secara benar akan merupakan salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, maka guru akan mudah menyampaikan materi sesuai dengan RPP yang telah dibuat sehingga siswa dapat lebih mengerti dengan bahan materi yang diajarkan (Magdalena dkk., 2021).

Oleh karena itu sangat diperlukan sebuah inovasi baru dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) ini merupakan media pembelajaran yang memuat pertanyaan dan pernyataan berupa kasus dalam kehidupan nyata siswa atau bisa disebut dengan masalah kontekstual. Sehingga media pembelajaran ini nantinya mampu menunjang kegiatan belajar siswa dimanapun dan kapanpun. Selain itu, manfaat

yang didapat dengan pengembangan media pembelajaran ini adalah pembelajaran menjadi lebih berkualitas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Berikut merupakan penjabaran asumsi dari pengembangan media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL).

- a. Guru dan siswa sudah menguasai penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.
- b. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien karena dilengkapi berbagai fitur menarik pada media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) yang mengemas pembelajaran Bahasa Inggris secara efisien.
- c. Media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- d. Media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

- a. Media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) ini hanya memuat materi Bahasa Inggris *Unit 1: What Are You Doing?*
- b. Pengembangan media *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) ini hanya dirancang untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Selain itu, penelitian pengembangan juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang digunakan dalam pengembangan suatu produk yang baru dan mengukur keefektifan produk yang dikembangkan (Krismony dkk., 2020).
2. *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) berbasis masalah kontekstual merupakan pembelajaran bahasa menggunakan perangkat seluler sehingga dapat memberikan pembelajaran kapan saja dan dimana saja (Ramadhanti dkk., 2019). *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) berbasis masalah kontekstual ini nantinya akan memuat pertanyaan dan pernyataan berupa kasus dalam kehidupan siswa kemudian nantinya siswa diminta untuk mencari solusi permasalahan tersebut.
3. Keterampilan berbicara bahasa Inggris dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan dan mengungkapkan diri dengan lancar dan efektif dalam bahasa Inggris secara lisan. Hal ini melibatkan kemampuan untuk menghasilkan suara, mengartikulasikan kata-kata dengan jelas, menggunakan tata bahasa dan kosakata yang tepat, serta berkomunikasi dengan baik dalam berbagai situasi dan konteks.

4. Model Penelitian ADDIE merupakan model yang digunakan dalam penelitian khususnya penelitian pengembangan. Model ini memiliki 5 bagian atau urutan yaitu *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*.

