

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat Penelitian Pengembangan, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi dan Keterbatasan, dan (10) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan sebagai usaha untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, sehingga memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya (Nurkholis, 2013).

Dalam menyelenggarakan pendidikan, pembelajaran menjadi suatu sarana untuk memenuhi terwujudnya suatu pendidikan. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan sekitar peserta didik untuk menumbuhkan dan mendorong peserta didik menjalankan

proses belajar (Pane et al, 2017). Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari guru sebagai tenaga pendidik yang memberikan pengajaran kepada peserta didik.

Tenaga pendidik dalam memberikan pengajaran perlu melakukan inovasi sehingga pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik. Inovasi dalam pembelajaran dibutuhkan seiring berkembangnya zaman. Pada zaman yang semakin berkembang dimana perkembangan teknologi dan informasi semakin meningkat, tenaga pendidik perlu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.. Suhardjono (dalam Tegeh et al, 2018) mengungkapkan bahwa penerapan Teknologi Pendidikan dalam praktik kegiatan mengajar guru bermaksud untuk mencapai dua hal utama. Pertama, mengembangkan rencana pembelajaran yang lebih rasional, menyediakan materi pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, serta mengevaluasi hasil belajar siswa melalui cara yang lebih obyektif, adil, dan transparan. Dengan hal ini maka diharapkan efektivitas dan efisiensi seluruh proses pembelajaran meningkat. Kedua, memungkinkan siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, lebih mudah, cepat, dan ekonomis, sehingga terwujudnya proses dan hasil belajar yang lebih efektif dan efisien, juga mendorong minat siswa dalam mempelajari materi yang dipelajari.

Teknologi dalam pendidikan dapat diimplementasikan oleh guru pada saat melakukan pengajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu, guru sebagai tenaga pendidik perlu memahami penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran, salah satunya guru dapat memanfaatkan maupun mengembangkan media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam

memfasilitasi proses belajar peserta didik. Arief (dalam Yuliana et al, 2022) menyampaikan bahwa media dapat digunakan sebagai penyampai pesan kepada penerima sehingga dapat merangsang kemampuan berpikir, keinginan, perasaan, serta ketertarikan anak didik yang menjadikan terjadinya proses belajar.

Pengembangan media dalam pembelajaran disesuaikan dengan mata pelajaran. Pada kurikulum merdeka, terdapat berbagai mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa, salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Inggris. Menurut Kasihani K.E. Suyanto (dalam Latifah et al, 2015) bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama yang dianggap penting bagi pengaksesan informasi, penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan pembinaan hubungan dengan berbagai bangsa. Pada zaman yang semakin berkembang, penggunaan Bahasa Inggris menjadi hal yang penting untuk dikuasai. Chodijah (dalam Hartono, 2022) mengatakan bahwa pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa internasional untuk dipelajari tidak hanya oleh anak-anak tetapi juga orang dewasa dan semua lapisan masyarakat.

Menurut Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/H/KR/2022 disampaikan bahwa mata pelajaran bahasa Inggris bertujuan untuk memastikan peserta didik dapat melakukan hal-hal sebagai berikut (1) mengembangkan kompetensi komunikatif dalam bahasa Inggris dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulisan, visual, dan audiovisual), (2) mengembangkan kompetensi interkultural untuk memahami dan menghargai perspektif, praktik, dan produk budaya Indonesia dan budaya asing, (3) mengembangkan kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang mandiri dan bertanggung jawab, dan (4) mengembangkan keterampilan bernalar kritis dan

kreatif. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran bahasa Inggris perlu dilakukan dengan inovatif dan kreatif sehingga akan menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian serta siswa juga dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran bahasa Inggris juga harus dapat memfasilitasi pembelajaran multimodal sesuai yang disebutkan dalam Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/H/KR/2022 sehingga tujuan mata pelajaran bahasa Inggris ini tercapai. Menurut Sankey et al (2010) menyatakan bahwa pembelajaran multimodal dapat didefinisikan sebagai lingkungan belajar yang memungkinkan elemen instruksional ditampilkan dalam lebih dari satu mode sensorik (visual, audio, tertulis). Untuk mendapatkan informasi bagaimana proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas, maka dilakukan pengambilan data dengan melakukan observasi, wawancara, dan pencatatan dokumen pada kelas V di SDN 2 Banjar Tegal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Kadek Meta Udayani, S.Pd. selaku guru bahasa Inggris kelas V SDN 2 Banjar Tegal pada tanggal 3 September 2023, pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan media berbasis cetak berupa buku cetak sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbantuan teknologi belum dilakukan dan metode yang digunakan guru cenderung ceramah. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran terutama jika hanya diarahkan untuk membaca buku dan pembelajaran menjadi kurang inovatif. Padahal berdasarkan observasi, diperlukan media yang dapat memfasilitasi pembelajaran multimodal dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris.

Pada mata pelajaran bahasa Inggris, diketahui juga bahwa hasil belajar siswa termasuk rendah. Hal ini disampaikan guru bahwa siswa mengalami kesulitan

belajar khususnya pada kemampuan menulis dan berbicara dalam bahasa Inggris. Diketahui dari pencatatan dokumen pada hasil penilaian akhir semester ganjil mata pelajaran bahasa Inggris, banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 74. Adapun hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) siswa kelas V SDN 2 Banjar Tegal pada semester ganjil dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Hasil Penilaian Akhir Semester Ganjil (PAS) Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SDN 2 Banjar Tegal.

No.	Nilai Siswa	Jumlah Siswa
1.	>74	3
2.	<74	19

Dalam mengatasi hal tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran khususnya pada terbatasnya media yang tersedia dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berbantuan teknologi yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta memfasilitasi pembelajaran multimodal dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

Dalam menetapkan pengembangan media yang tepat, maka dilakukan analisis kebutuhan siswa dengan menyebarkan angket gaya belajar pada siswa kelas V di SDN 2 Banjar Tegal. Berdasarkan penyebaran angket, diketahui 15 dari 22 siswa atau 68% siswa memiliki gaya belajar visual, 5 dari 22 siswa atau 22% siswa memiliki gaya belajar auditorial, 1 dari 22 siswa atau 5% siswa memiliki gaya belajar kinestetik, dan 1 dari 22 siswa atau 5% siswa memiliki gaya belajar visual-auditorial, sehingga disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN 2 Banjar Tegal cenderung kepada gaya belajar visual dan auditorial. Untuk memfasilitasi gaya

belajar yang dimiliki siswa, maka dapat dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

Multimedia adalah gabungan beragam media seperti teks, gambar, suara, video, animasi, dan interaksi suatu bentuk konten atau presentasi (Setiawan et al, 2023). Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan. Munir (2012) mengemukakan beberapa keunggulan multimedia interaktif yaitu: (1) sistem pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif; (2) pendidik dituntut untuk selalu kreatif inovatif dalam mencari kebaruan pembelajaran; (3) mampu memadukan antara teks, gambar, suara, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; (4) meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan; (5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; (6) melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Multimedia interaktif dapat menjadi salah satu sarana dalam pelaksanaan pembelajaran multimodal sehingga kemampuan menulis dan berbicara siswa dalam bahasa Inggris dapat terfasilitasi serta multimedia interaktif juga mendukung pembelajaran mandiri siswa karena dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

Selain mengembangkan media pembelajaran, diperlukan juga suatu model pembelajaran yang dapat mendukung keterampilan bernalar kritis siswa. Hal ini sejalan dengan salah satu tujuan mata pelajaran bahasa Inggris yaitu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dalam pembelajaran akan diberikan suatu permasalahan yang dapat dipecahkan siswa sehingga melalui

kegiatan pemecahan masalah ini akan mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* pada proses pembelajaran bahasa Inggris. Model *problem based learning* adalah model yang mengikutsertakan siswa ke dalam suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan dengan langkah-langkah metode ilmiah sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan yang relevan dan kemampuan dalam memecahkan masalah. (Syamsidah, 2018).

Menurut Botirovich et al (2023) pembelajaran bahasa Inggris menggunakan *problem based learning* mendukung siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dimana siswa dapat menganalisis permasalahan, menemukan solusi, dan mempresentasikan informasi yang telah dikumpulkan. Berdasarkan pernyataan tersebut, *problem based learning* juga dapat mendukung keterampilan menulis dan berbicara siswa dalam bahasa Inggris dengan menganalisis dan mempresentasikan informasi yang disusun atau dikerjakan oleh siswa sehingga kesulitan siswa dalam menulis dan berbicara dalam bahasa Inggris dapat diatasi. Penerapan model *Problem Based Learning* menurut Indriani (2022) juga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Inggris.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* dapat menjadi solusi bagi guru dalam melakukan pembelajaran multimodal yang mampu memfasilitasi keterampilan berbicara dan menulis siswa dalam bahasa Inggris dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif dengan memberikan suatu permasalahan untuk dipecahkan pada pembelajaran sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh

Rahmawati et al (2024) model belajar berbasis masalah berbantuan multimedia padlet mempengaruhi keterampilan berpikir kritis siswa.

Pengembangan multimedia interaktif perlu didukung dengan fasilitas atau alat yang dapat menampilkan media pada saat kegiatan pembelajaran. Adapun beberapa fasilitas di SDN 2 Banjar Tegal yang dapat digunakan untuk mendukung penerapan multimedia pembelajaran meliputi 1 proyektor, 5 laptop, dan 1 speaker yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SDN 2 Banjar Tegal, diperlukannya media yang bersifat multimodal untuk memfasilitasi gaya belajar, kemampuan siswa, dan tuntutan pembelajaran sehingga perlu dilakukan pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* dengan memadukan gambar, video, teks, audio, dan kuis pada mata pelajaran Bahasa Inggris sehingga dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dilakukan “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V di SDN 2 Banjar Tegal Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan siswa mengalami kesulitan belajar Bahasa Inggris khususnya dalam menulis dan berbicara menggunakan bahasa Inggris.

2. Metode pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran kurang menarik.
3. Belum adanya media pembelajaran berbantuan teknologi pada mata pelajaran bahasa Inggris, selama ini media yang digunakan yaitu hanya buku cetak sehingga pembelajaran kurang inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penulis melakukan pembatasan masalah yang diteliti. Penelitian ini membatasi masalah belum adanya media pembelajaran berbantuan teknologi pada mata pelajaran bahasa Inggris. Pemecahan yang dilakukan dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dibuat dengan dibatasi pada materi unit 10: *I Like Playing "Balap Karung"* (materi *ordinal number* dan penulisan tanggal dan bulan) untuk kelas V di SDN 2 Banjar Tegal.

1.4 Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SDN 2 Banjar Tegal?

2. Bagaimana validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas V SDN 2 Banjar Tegal?
3. Bagaimana efektivitas penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SDN 2 Banjar Tegal?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka disusun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SDN 2 Banjar Tegal.
2. Untuk mengetahui validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas V SDN 2 Banjar Tegal.
3. Untuk mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SDN 2 Banjar Tegal.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dapat

diterapkan dalam proses pembelajaran dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat baik bagi siswa, karena melalui penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif, siswa memperoleh pengalaman menggunakan multimedia dalam pembelajaran sehingga pemahaman siswa tentang materi pelajaran akan bertambah dan siswa dapat kembali mempelajari materi di rumah serta memberikan pengalaman siswa untuk beradaptasi dengan teknologi.

2. Bagi Guru Bahasa Inggris

Sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.

3. Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran sehingga membantu sekolah untuk dapat membantu meningkatkan mutu pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada peneliti lain untuk mengembangkan multimedia interaktif yang lebih inovatif. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian lain yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Penelitian ini menghasilkan produk multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Berikut spesifikasi produk pada penelitian pengembangan ini.

1. Multimedia pembelajaran interaktif mengombinasikan model *problem based learning* yang terletak pada menu latihan. Terdapat soal latihan yang harus dipecahkan oleh siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis dalam bahasa Inggris dan kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* dikembangkan untuk menunjang pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran bahasa Inggris. Adapun materi dalam media yang dikembangkan yaitu materi unit 10: *I Like Balap Karung* untuk kelas V.
3. Multimedia pembelajaran interaktif ini didesain dengan beberapa menu, gambar, audio, dan video yang dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Inggris serta dengan adanya audio dan video maka dapat membantu siswa berlatih pengucapan bahasa Inggris.
4. Terdapat beberapa menu utama dalam multimedia pembelajaran interaktif yang terdiri dari informasi tombol, petunjuk penggunaan, profil pengembang, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, dan kuis. Multimedia ini dirancang interaktif supaya memberikan kemudahan akses bagi penggunanya.
5. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan *software Articulate Storyline 3* dengan bantuan aplikasi Canva yang kemudian dikemas ke dalam bentuk *website* sehingga pemakaiannya dapat menggunakan perangkat *smartphone* atau komputer.

Adapun kelebihan pada multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* ini adalah multimedia pembelajaran interaktif dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan media ini baik di sekolah maupun di rumah.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran bahasa Inggris yang kurang inovatif karena belum adanya penggunaan media pembelajaran selama pembelajaran Bahasa Inggris membuat siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena pembelajaran hanya menggunakan buku cetak saja. Adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* untuk pembelajaran bahasa Inggris diharapkan menjadi sarana yang mendukung terjadinya pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, menarik minat dan motivasi belajar siswa serta memfasilitasi belajar mandiri siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah.

1. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* dikembangkan untuk memfasilitasi belajar siswa dalam mempelajari materi unit 10: *I Like Balap Karung*.
2. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* yang dikembangkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kemudian, keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan media multimedia interaktif terbatas hanya pada satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran Bahasa Inggris pada materi *I Like Playing* “Balap Karung” (materi *ordinal number* dan penulisan tanggal dan bulan).

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul skripsi ini:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu upaya untuk membuat sehingga menjadi suatu produk yang dapat bermanfaat dan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan berupa teks, video, gambar, audio yang dibangun untuk memberikan informasi atau pesan dan mempunyai tampilan yang interaktif bagi penggunanya.

3. *Problem Based Learning*

Problem Based Learning merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan cara menghadapkan para siswa dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya.

4. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan sebagai bahasa pengantar antar negara. Pelajaran bahasa Inggris adalah pemberian

materi kepada peserta didik berupa kosa kata dan tata bahasa dalam bahasa Inggris.

5. *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 merupakan *software* yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan mengombinasikan unsur teks, gambar, grafik, suara, dan video.

