

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang sepuluh pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan landasan penting dalam kehidupan manusia. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa “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.”. Lebih dari sekadar mendapatkan ilmu pengetahuan, pendidikan merupakan kunci untuk perkembangan individu, masyarakat, hingga dunia secara keseluruhan. Pendidikan yang juga disebut sebagai investasi masa depan ini sangat penting terutama pada aspek memperluas wawasan dan pengetahuan dengan berbagai informasi yang dapat diakses pada zaman modern ini. Selain itu, pendidikan juga berperan penting dalam menciptakan masyarakat yang lebih inklusif dan toleran karena mendapatkan didikan mengenai budaya dan perspektif dari berbagai sudut pandang sehingga mampu memahami dan menghargai orang lain.

Bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional saat ini dan dimasukkan ke dalam pelajaran menjadi faktor penting untuk kemajuan pendidikan yang lebih jauh lagi. Dalam pendidikan, bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di sekolah guna mempersiapkan mereka untuk menjadi generasi yang dapat membangun bangsa dan dapat bersaing pada tingkat internasional. Penggunaan bahasa Inggris tidak terbatas dalam dunia pendidikan saja, tetapi juga digunakan dalam dunia teknologi, ekonomi, bahkan hingga hukum. Dengan begitu, memahami dasar-dasar bahasa Inggris sejak dini dapat membantu meningkatkan kualitas individu dan masyarakat untuk mendapatkan pengetahuan yang tidak terbatas.

SD Negeri 3 Pacung adalah salah satu sekolah dasar yang berlokasi di Desa Pacung, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Sekolah ini didirikan pada tahun 1986 dan menjadi salah satu sekolah di Desa Pacung dengan banyak prestasi pada berbagai bidang mata pelajaran serta kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu yang menjadi tantangan sekolah ini adalah kurangnya minat dan kemampuan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris sehingga mempengaruhi salah satu aspek dalam perkembangan sekolah untuk mencapai kemajuan. Hal ini disampaikan Kepala Sekolah SD Negeri 3 Pacung Ni Luh Nyanyiani, S.Pd. dalam sesi wawancara yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 26 Maret 2024. Secara khusus kepala sekolah menyampaikan bahwa diantara semua kelas, yang paling kurang dalam mata pelajaran Bahasa Inggris adalah kelas V SD Negeri 3 Pacung.

Pada hari Kamis tanggal 28 Maret 2024 dan hari Selasa tanggal 23 April 2024 telah dilaksanakan observasi ke Kelas V SD Negeri 3 Pacung dengan melakukan wawancara bersama wali kelas V, Komang Widiartini, S.Pd. Pada observasi

tersebut, hasil yang didapatkan berupa informasi bahwa pembelajaran yang dilaksanakan khususnya dalam pelajaran Bahasa Inggris sama sekali tidak menggunakan media pembelajaran dimana proses pembelajaran yang terjadi masih berorientasi pada guru sehingga menjadikan siswa kurang memahami dan sering sekali melupakan materi yang sudah dibahas. Dengan kurangnya pemahaman siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, ditemukan hasil belajar siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, adapun data yang didapatkan dari Penilaian Tengah Semester (PTS) adalah dari jumlah siswa kelas V sebanyak 31 orang dengan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 75 sebagai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 4 orang sedangkan sisanya sebanyak 27 siswa tidak mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tersebut. Dengan begitu, dapat dianalisis bahwa kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang sehingga menghasilkan nilai siswa yang tidak dapat memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan.

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang berperan penting dalam mendukung sebuah pembelajaran sehingga dapat mencapai kompetensi pembelajaran. Pada setiap mata pelajaran, peran media pembelajaran adalah menjadi alat untuk membantu guru dalam mengajar dalam mempermudah proses pembelajaran dan sebagai alat bantu untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berbagai media pembelajaran saat ini dikembangkan untuk mengatasi masalah yang terjadi dalam pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran, mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran yang ingin disampaikan

oleh guru sehingga mempermudah proses pembelajaran dan menjadikan waktu yang digunakan lebih efisien. Berdasarkan data dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, solusi yang dapat mengatasi masalah minat belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Pacung terhadap Bahasa Inggris dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 3 Pacung adalah media pembelajaran berbasis *website* karena mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan keunggulan yang dapat diakses menggunakan perangkat apapun serta bisa belajar kapanpun dan dimanapun. Penelitian ini bermaksud menjawab permasalahan yang saat ini sedang dihadapi oleh guru wali kelas V SD Negeri 3 Pacung sehingga dapat membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Dengan begitu, penelitian ini diberi judul “Pengembangan *Web Pembelajaran I Know English* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Pacung Tahun Pelajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Muncul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya. Beberapa masalah tersebut sebagai berikut.

1. Minat siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Inggris masih kurang.
2. Pembelajaran yang dilaksanakan masih berorientasi pada guru.
3. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran dalam setiap pembelajaran yang dilakukan.
4. Hasil belajar siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti perlu melakukan pembatasan masalah dikarenakan adanya penemuan beberapa masalah agar tidak menyebabkan perluasan masalah sehingga penelitian ini menjadi terarah. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh siswa kelas V SD Negeri 3 Pacung pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

1.4 Rumusan Masalah

Setelah dilakukan pembatasan masalah, dapat ditarik beberapa masalah yang telah dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri 3 Pacung?
2. Bagaimana hasil uji validitas media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri 3 Pacung?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V SD Negeri 3 Pacung?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui rancang bangun pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri 3 Pacung.
2. Mengetahui hasil uji validitas media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri 3 Pacung.

3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V SD Negeri 3 Pacung.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak. Sehingga, manfaat yang diharapkan peneliti dengan adanya penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Peneliti berharap penelitian “Pengembangan *Web* Pembelajaran *I Know English* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Pacung Tahun Pelajaran 2023/2024” ini dapat berkontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *website*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Peneliti mengharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris dengan adanya pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini. Selain itu, peneliti juga berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan memudahkan siswa untuk belajar Bahasa Inggris kapanpun dan dimanapun.

- b. Bagi Guru

Media pembelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan pada penelitian ini dapat membantu guru khususnya guru kelas 5 SD dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat dijadikan motivasi kepada guru-guru oleh kepala sekolah dalam meningkatkan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai peneliti, tentu penelitian ini dapat bermanfaat untuk dijadikan referensi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran sehingga mendapatkan hasil penelitian yang maksimal.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbentuk *website* dengan nama “*I Know!*” dan berisi materi yang dilengkapi dengan gambar, video pembelajaran, *game* edukasi, dan juga evaluasi yang berperan untuk menilai hasil belajar yang telah dilakukan oleh siswa. Produk media pembelajaran *website* ini dikembangkan menggunakan *Google Sites* dengan bantuan *Microsoft PowerPoint* untuk menghasilkan desain elemen-elemen pada *website*. Untuk video pembelajaran, menggunakan fitur integrasi antara *Google Sites* dan *YouTube*. Pada bagian *game* edukasi, memanfaatkan *website* penyedia *game* pembelajaran *Interacty*. Pada bagian evaluasi, juga menggunakan fitur integrasi antara *Google Sites* dan *Google Form*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berbagai masalah pada proses pembelajaran menyebabkan hasil yang didapatkan tidak maksimal dan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, terlebih

lagi pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang selalu diminati paling rendah oleh siswa dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Oleh sebab itu, adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini dapat menjadi pilihan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran karena memberikan cara baru bagi siswa untuk belajar dan diharapkan dapat berkontribusi dalam peningkatan hasil belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan akan membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.
3. Mempermudah siswa dengan belajar kapanpun dan dimanapun.
4. Pembelajaran akan menjadi lebih efisien sehingga target pembelajaran dapat tercapai.

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini memiliki keterbatasan sebagai berikut.

1. Peneliti memiliki waktu yang singkat dan biaya yang terbatas untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* ini sehingga berdampak pada ketidak banyaknya fitur yang disediakan khususnya *game* edukasi.
2. Fitur *Google Sites* yang tidak memungkinkan untuk dieksplor lebih banyak.
3. Pengembangan media pembelajaran yang berbentuk *website*

menyebabkan media pembelajaran hanya dapat diakses jika terhubung dengan jaringan internet.

4. Media pembelajaran dapat diakses jika menggunakan perangkat seperti *Smartphone, Tablet, Laptop* atau perangkat yang dilengkapi dengan *browser*.

1.10 Definisi Istilah

Agar memudahkan dalam memahami dan menepis kesalahpahaman yang mungkin akan terjadi, peneliti memberikan penjelasan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan, atau sering juga disebut dengan istilah *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses sistematis yang dilakukan dengan melalui beberapa tahapan untuk menciptakan atau meningkatkan produk, layanan, atau proses baru.
2. Media pembelajaran, adalah alat, bahan, atau teknik yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk dan format, mulai dari media tradisional seperti buku dan papan tulis, hingga media digital yang modern seperti video, presentasi multimedia, dan aplikasi pembelajaran berbasis *web*. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memperjelas, memperkaya, dan memfasilitasi pemahaman materi oleh siswa.
3. *Website*, adalah kumpulan halaman *web* yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet menggunakan peramban. Sebuah *website* memiliki beragam konten seperti teks, gambar, video, dan elemen

interaktif lainnya yang disusun untuk menyampaikan informasi atau menyediakan layanan tertentu kepada pengguna.

