

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada Bab I, akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, asumsi dan keterbatasan penelitian, dan rencana publikasi.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di Indonesia, Bahasa Inggris telah dimasukkan dalam kurikulum sebagai mata pelajaran. Namun, mata pelajaran ini hanya dimasukkan dan diperkenalkan di sekolah menengah. Selain itu, kurikulum resmi memungkinkan Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran resmi mulai dari kelas tujuh hingga dua belas dan perguruan tinggi. Namun, globalisasi membuat orangtua dan masyarakat menuntut peningkatan dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, muncul sebuah kebijakan yang membahas tentang mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Surat Keputusan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 22/2006 tentang Struktur Kurikulum Nasional menjelaskan bahwa Bahasa Inggris dapat menjadi mata pelajaran konten lokal di sekolah dasar. Kebijakan ini membuat Bahasa Inggris menjadi pilihan bagi sekolah dasar. Oleh karena itu, mereka bebas memilih apakah menyertakan Bahasa Inggris dalam kurikulum mereka atau tidak. Fenomena globalisasi yang tak terbantahkan dan tuntutan orang tua akhirnya mendorong pengajaran Bahasa Inggris sebagai kebutuhan bagi semua orang (Mutiah dkk., 2020).

Di sisi lain, seorang guru yang memiliki latar belakang dari departemen pendidikan Bahasa Inggris hanya dipersiapkan untuk menjadi guru profesional untuk tingkat sekolah menengah. Oleh karena itu, ini bisa menjadi tantangan besar bagi guru Bahasa Inggris yang mengajar di tingkat sekolah dasar. Mengajar siswa tingkat sekolah dasar tidak sama seperti mengajar orang dewasa, hal ini memerlukan teknik dan strategi yang berbeda. Guru perlu memanipulasi beberapa strategi untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, guru perlu kreatif dalam menggunakan media yang sesuai untuk membuat siswa terlibat dengan topik yang diajarkan. Siswa sekolah dasar adalah anak-anak yang masih suka bermain, maka diharapkan guru bersifat imajinatif dan kreatif dalam mengembangkan strategi pengajaran mereka agar pelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menarik (Deni & Fahriany, 2020).

Menurut Nurdyansyah dkk., (2020), masalah lain yang dihadapi di sekolah dasar adalah pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris yang masih sangat rendah. Hal ini sebagian disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang tidak sesuai bagi mereka, karena pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak di sekolah dasar tidak sama seperti di tingkat yang lebih tinggi yang disebabkan oleh perbedaan perkembangan fisik dan fisiologis mereka. Pengajaran Bahasa Inggris untuk sekolah dasar berfokus pada pengenalan lingkungan sekitar, perubahan iklim, sebagaimana yang tertera dalam kurikulum 2013. Masalah praktis yang dihadapi oleh guru di Sekolah Dasar adalah dalam pengembangan dan penerapan Bahasa Inggris, yang sejauh ini hanya terbatas pada penggunaan gaya pengajaran kuno: ceramah, tanya-jawab, dan pemberian tugas, dibandingkan dengan menggunakan media yang lebih kreatif dan penuh keceriaan. Pernyataan di atas merujuk pada

hasil studi oleh Nurdyansyah et al. (2017) yang menyatakan bahwa pendidikan berbasis teknologi dan media sangat penting dalam membantu proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif jika didukung oleh media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dengan tujuan untuk meminimalkan faktor-faktor yang menghambat dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan multimedia untuk pembelajaran.

Multimedia memiliki atribut unik seperti visualitas dan keterlibatan. Ketika diterapkan dalam pengajaran Bahasa Inggris, suara dan gambar dapat digabungkan, sehingga merangsang partisipasi dari pendidik dan murid. Saat memanfaatkan perangkat lunak multimedia, pendidik dapat mengenrich materi dengan gambar-gambar, dan sekaligus memberikan variasi kontekstual dalam proses belajar. Murid di kelas dapat memanfaatkan multimedia untuk memahami materi dengan cara yang lebih jelas. Melalui seluruh interaksi yang terbangun, terlihat jelas bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki potensi untuk menjaga minat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris, sekaligus meningkatkan semangat pendidik dalam menyampaikan materi tersebut. Lebih lanjut, pendekatan multimedia ini juga memiliki fleksibilitas yang tinggi. Terlihat jelas bahwa konteks pembelajarannya dapat dibentuk tidak hanya dalam ruang kelas, melainkan juga di luar kelas. Pendekatan pengajaran Bahasa Inggris yang mengintegrasikan multimedia juga mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang terpusat pada bimbingan pendidik dan orientasi pada murid (Suhardiana, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris SDN 14 Dangin Puri yang dilakukan pada hari Minggu, 3 September 2023

Pkl. 18.00 WITA di SDN 14 Dangin Puri, diketahui bahwa kesulitan utama dari guru dalam mengajar Bahasa Inggris di kelas 1 adalah sifat anak-anak itu sendiri. Dimana anak-anak masih lebih banyak bermain daripada mendengarkan penjelasan guru, apalagi bahasa yang tidak mereka kenal sebelumnya. Sedangkan untuk media pembelajaran guru hanya menggunakan media LKS, buku paket BOS, dan sesekali menayangkan video dari YouTube. Jadi dirasa perlu untuk membuat sebuah media belajar yang disukai oleh siswa.

Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah komik digital. Komik digital atau *e-comic* merupakan media yang berupa gambar-gambar diam dan tulisan yang membentuk rangkaian cerita dan mampu memberikan gambaran yang lebih konkrit dan nyata sehingga dapat menarik perhatian serta minat siswa untuk belajar serta dapat dibaca di perangkat elektronik seperti *handphone*, *laptop*, dan komputer (Indriasih dkk., 2020). Media komik digital berbeda dengan media komik konvensional karena media komik digital disajikan dengan perangkat elektronik untuk dapat diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun (Yuswantara & Wibawa, 2021). Media *e-comic* umumnya lebih diminati siswa yang berusia 6-12 tahun karena di dalamnya terdapat gambar-gambar menarik (Ghufron dkk., 2024; Rahmasari dkk., 2024). Media *e-comic* dapat menjadi salah satu media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran dan berdampak terhadap keberhasilan belajar siswa (Mulyani dkk., 2024).

Pengembangan *e-comic* Bahasa Inggris ini dirancang dengan berbasis model pembelajaran SAVI. Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran dengan 4 elemen utama yaitu *Somatic Auditory Visual* dan *Intlectual* (Leo dkk.,

2023; Widiyanti dkk., 2022). Penggunaan model pembelajaran SAVI dalam pengembangan *e-comic* ini dipertimbangkan karena berbagai kelebihan yang diberikan model pembelajaran tersebut. Kelebihan Model pembelajaran SAVI melalui penyatuan gerak fisik dengan kegiatan intelektual, kita dapat merangsang perkembangan kecerdasan yang komprehensif pada siswa; menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, efektif, dan kondusif; menginspirasi kreativitas dan meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa. Sementara, kekurangan model pembelajaran SAVI diperlukan seorang guru yang sangat kompeten agar dapat mengintegrasikan secara keseluruhan keempat komponen dalam SAVI (Marpaung dkk., 2024). Implementasi model ini memerlukan fasilitas pembelajaran yang lengkap serta menyesuaikan kebutuhan secara menyeluruh.

Solusi yang ditawarkan dari penjabaran masalah di atas antara lain yaitu: 1) Pengembangan media pembelajaran *e-comic* untuk mengoptimalkan kegiatan belajar terutama media yang menyenangkan bagi anak-anak; 2) Dengan adanya *e-comic* maka pembelajaran tidak lagi terbatas dengan ruang dan alokasi waktu. Sehingga dapat diterapkan strategi siswa mempelajari terlebih dahulu materi di media sebelum melaksanakan tatap muka; 3) *E-comic* dibuat dengan berbasis kepada model pembelajaran SAVI (*Semantic, Auditory, Visual, Intellectual*). Dengan menggunakan model ini diharapkan siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan maksimal sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai; 4) Diharapkan dengan media pembelajaran yang menarik untuk anak-anak maka motivasi untuk belajar bisa meningkat dan lebih mudah untuk menangkap maksud materi yang diberikan. Sehingga hasil evaluasi pembelajaran dapat lebih meningkat dan lebih baik lagi.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Kesulitan dalam belajar Bahasa Inggris yang dihadapi oleh siswa kelas 1 SD Negeri 14 Dangin Puri dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain sebagai berikut.

1. Kurangnya media pendukung dan sumber belajar. Pembelajaran masih bergantung kepada kegiatan belajar yang konvensional atau tatap muka secara langsung, metode ceramah, dan masih bersifat *teacher-oriented* sehingga siswa tidak membangun pengetahuannya sendiri.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam penggunaan media belajar dalam pengajaran bahasa inggris.
3. Kondisi siswa kelas 1 SD yang masih banyak bermain dan belum dapat menangkap dengan baik materi yang diberikan.
4. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa inggris yang kurang maksimal.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, maka penelitian ini difokuskan pada batasan masalah sebagai berikut. 1) Kekurangan media pembelajaran dan monotonnya metode pembelajaran yang dialami oleh siswa kelas 1 SDN 14 Dangin Puri diatasi dengan pembuatan media pembelajaran *e-comic* berbasis model pembelajaran SAVI. 2) Media *e-comic* tersebut dibuat berdasarkan materi pembelajaran Bahasa Inggris Kurikulum Merdeka kelas 1 SD selama 1 semester. Peneliti mengukur kemajuan belajar siswa dengan metode evaluasi yang diukur dengan statistik Uji-t.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun *e-comic* berbasis model pembelajaran SAVI untuk pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas 1 SD?
2. Bagaimana validitas dari ahli isi, ahli desain, ahli media, dan tanggapan pengguna terhadap aplikasi *e-comic* yang telah dibuat?
3. Bagaimana efektivitas dari media *e-comic* yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar siswa?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk merancang dan membangun *e-comic* berbasis model pembelajaran SAVI untuk pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas 1 SD.
2. Untuk mengukur hasil validasi dari ahli isi, ahli desain, ahli media, dan tanggapan pengguna terhadap aplikasi *e-comic* yang telah dibuat.
3. Untuk mengukur efektivitas dari media *e-comic* yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar siswa.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan *e-comic* berbasis model pembelajaran SAVI untuk pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas 1 SD di SDN 14 Dangin Puri diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

## 1. Manfaat Teoretis

- a) Dapat bermanfaat sebagai kajian keilmuan tentang pembuatan *e-comic* untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas 1 SD.
- b) Memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mensukseskan tujuan proses kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan.

## 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa

Hasil pengembangan *e-comic* diharapkan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar Bahasa Inggris dengan lebih mudah dan menyenangkan.

- b) Bagi guru

Hasil pengembangan *e-comic* diharapkan dapat menjadi pilihan utama guru sebagai media pembelajaran dalam menunjang pembelajaran Bahasa Inggris kelas 1 SD. Diharapkan juga dapat menumbuhkan motivasi guru untuk membuat media lainnya guna menunjang pembelajaran.

- c) Bagi kepala sekolah

Hasil pengembangan *e-comic* ini diharapkan dapat menjadi salah satu aset media pembelajaran untuk sekolah yang dapat digunakan sewaktu-waktu dan dapat digunakan sebagai acuan bagi guru lainnya untuk mengembangkan media pembelajaran utamanya *e-comic*.

d) Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan pedoman dalam pengembangan penelitian media pembelajaran khususnya berbentuk *e-comic* pada bidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran di sekolah.

### 1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari kemungkinan timbulnya pemahaman berganda terhadap istilah yang digunakan dalam pengembangan *e-comic* Bahasa Inggris, maka perlu diberikan penegasan terhadap beberapa istilah.

1. Pengembangan adalah suatu proses dan upaya untuk menghasilkan dan melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan dalam pendidikan dan pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis *e-comic* biasanya menarik bagi siswa berusia 6-12 tahun karena *e-comic* merupakan buku digital menarik yang berisi gambar-gambar. Selain gambar, media belajar *e-comic* nantinya juga disisipkan suara, serta fitur lain yang dapat mendukung kemudahan siswa dalam belajar.
3. Model pembelajaran SAVI adalah akronim dari Somatis yaitu belajar harus berupa gerakan tubuh, Auditori yaitu belajar harus mendengar dan berbicara, Visual yaitu belajar harus melihat dan mengamati, dan Intelektual yaitu belajar harus melalui proses berpikir.

### 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian dilakukan didasarkan pada asumsi-asumsi berikut ini.

1. Di SDN 14 Dangin Puri terdapat listrik yang stabil.
2. Siswa/i kelas 1 SDN 14 Dangin Puri sudah mampu membaca, mengoperasikan perangkat elektronik terutama ponsel.
3. SDN 14 Dangin Puri terdapat perangkat seperti laptop dan proyektor untuk melakukan pengujian pemutaran media *e-comic*.

Keterbatasan penelitian yang ditemui adalah sebagai berikut.

1. Dalam mengisi instrumen penelitian siswa tetap dibantu oleh peneliti ataupun guru pengampu mata pelajaran.
2. Pemutaran media pembelajaran tidak dapat menggunakan perangkat secara personal, namun perangkat yang digunakan secara bersama-sama.

