

# BAB 1

## PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas sembilan poin utama mengenai (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) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di era modern. Kurikulum Merdeka yang diterapkan secara nasional menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, berbasis aktivitas, serta mendorong integrasi teknologi sebagai sarana pendukung proses belajar. Salah satu kompetensi yang ditekankan adalah penguatan literasi bahasa asing, khususnya Bahasa Inggris, yang menjadi keterampilan penting dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, penguasaan kosakata (*vocabulary*) merupakan fondasi utama karena menjadi dasar bagi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Namun, pada praktiknya pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Peserta didik cenderung menghafal kata tanpa memahami makna dan konteks penggunaannya sehingga kosakata mudah dilupakan dan sulit diterapkan dalam situasi nyata. Kondisi ini juga ditemukan pada siswa kelas 3 SD Negeri 2 Blahkiuh. Hasil observasi awal yang dilakukan pada

Maret 2025 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan memahami kosakata pada topik *Hobby*. Siswa belum mampu menyebutkan maupun menggunakan kosakata hobi sederhana dalam kalimat secara tepat. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket, serta belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif, terutama media digital.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas, diketahui bahwa sekolah belum memiliki guru Bahasa Inggris khusus sehingga pembelajaran dilaksanakan oleh guru kelas dengan sumber belajar yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Padahal, Kurikulum Merdeka pada fase B menuntut siswa mampu menggunakan kosakata sederhana dalam konteks sehari-hari. Ketidaksiharian antara tuntutan kurikulum dan kondisi pembelajaran di lapangan menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Rincian acuan KKTP elemen kosakata fase B yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Lampiran 10.

Secara teoretis, penggunaan media *HOBIPOPID* sejalan dengan teori belajar yang menekankan keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, media visual interaktif membantu siswa mengaitkan kata dengan makna secara lebih konkret dan kontekstual. Berbagai temuan empiris juga menunjukkan bahwa penggunaan media *pop-up book* visual mampu meningkatkan penguasaan kosakata serta keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Selain itu, pengembangan media berbasis multimedia didukung oleh teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika

informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal secara terpadu (Mayer, 2024). Penyajian materi dalam bentuk gambar, animasi, teks, dan audio membantu siswa memahami kosakata dengan lebih jelas dan menarik, sehingga proses belajar menjadi lebih optimal dan bermakna.

Media digital interaktif juga diketahui mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Fadilla dkk., 2025). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam bentuk media pembelajaran *HOBIPOPID (Hobby Pop-Up Book Interactive Digital)*, interaktif menjadi salah satu solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Berdasarkan permasalahan dan landasan teoretis tersebut, dikembangkan media yaitu inovasi *pop-up book* konvensional yang dikembangkan menjadi media digital interaktif. Media ini memadukan unsur teks, gambar, animasi, suara, serta efek *pop-up digital* yang dapat diakses melalui laptop maupun ponsel. Pengembangan media ini dirancang agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, serta lebih mudah memahami dan mengingat kosakata hobi.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *pop-up book* berbentuk digital interaktif yang secara khusus difokuskan pada kosakata Bahasa Inggris topik *Hobby* untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. Media sejenis untuk konteks tersebut belum tersedia secara spesifik, sehingga pengembangan *HOBIPOPID* diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, praktis, dan sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *HOBIPOPID* dalam Materi Bahasa Inggris Topik *Hobby* untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Siswa Kelas 3 SDN 2 Blahkiuh.” Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar serta membantu meningkatkan pemahaman kosakata siswa secara lebih efektif dan bermakna.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 2 Blahkiuh sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, karena pembelajaran masih bergantung pada metode ceramah dan hafalan tanpa pemanfaatan media digital.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata Bahasa Inggris, akibat metode pembelajaran yang kurang melibatkan aktivitas belajar yang menyenangkan dan bermakna.
3. Konsentrasi siswa dalam pembelajaran rendah, karena pembelajaran berlangsung secara monoton tanpa dukungan elemen visual dan interaktif.
4. Minimnya interaksi siswa dengan materi pembelajaran secara langsung, yang menyebabkan pemahaman kosakata menjadi kurang optimal.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penelitian ini difokuskan agar tidak melebar dari tujuan utama. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*, serta menggunakan pendekatan *mixed methods*.

Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *HOBİPOPİD* yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas 3 SD. Materi yang dikembangkan dibatasi pada kosakata Bahasa Inggris dengan topik "*Hobby*", sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SDN 2 Blahkiuh. Penelitian ini hanya memfokuskan kajian pada aspek pemahaman kosakata (*vocabulary comprehension*) dalam bentuk kemampuan menyebutkan, menggunakan, dan merespons kosakata hobi dalam kalimat sederhana secara tertulis. Penelitian ini tidak mengukur keterampilan berbahasa lain seperti *speaking*, *listening*, *reading*, dan *writing* secara komprehensif. Efektivitas media diukur melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest* menggunakan soal esai sederhana dengan rubrik penilaian. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas 3 SDN 2 Blahkiuh.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses rancang bangun media *HOBİPOPİD* pada materi Bahasa Inggris topik *Hobby* untuk siswa kelas 3 SDN 2 Blahkiuh?

2. Bagaimanakah validitas isi, desain, dan fitur media *HOBIPOPID* menurut penilaian para ahli?
3. Bagaimanakah kepraktisan penggunaan media *HOBIPOPID* menurut tanggapan siswa dan guru?
4. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media *HOBIPOPID* dalam meningkatkan pemahaman *vocabulary* Bahasa Inggris topik *Hobby* siswa kelas 3 SDN 2 Blahkiuh?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Setiap penelitian tentu memiliki arah dan sasaran yang ingin dicapai agar pelaksanaannya selaras dengan rumusan masalah yang telah ditentukan. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media *HOBIPOPID* pada materi bahasa Inggris topik *Hobby* untuk siswa kelas 3 SDN 2 Blahkiuh.
2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan validitas isi, desain, dan fitur media *HOBIPOPID* berdasarkan penilaian para ahli.
3. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan kepraktisan penggunaan media *HOBIPOPID* menurut tanggapan siswa dan guru.
4. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *HOBIPOPID* dalam meningkatkan pemahaman *vocabulary* Bahasa Inggris topik *Hobby* siswa kelas 3 SDN 2 Blahkiuh.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media *HOBIPOPID* materi bahasa Inggris topik *hobby* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 SDN 2 Blahkiuh dapat memberikan manfaat baik dari segi teori maupun praktik terhadap pemahaman *vocabulary* siswa. Berikut beberapa manfaat teoritis dan praktis yang dihasilkan dari penelitian.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap bidang ilmu pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris SD. Penelitian ini berperan dalam memperluas wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran yang esensial untuk meningkatkan efektivitas proses pengajaran di SD. Dengan demikian, temuan ini dapat dijadikan referensi yang berharga bagi para pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat ditinjau dari berbagai pihak sebagai berikut.

#### 1. Bagi Siswa

Pengembangan media *HOBIPOPID* memberikan manfaat bagi siswa, dimana melalui integrasi elemen *visual-verbal* dalam satu media digital interaktif yang mudah diakses. *Pop-Up Book* ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari melalui aktivitas seperti simulasi kosakata, latihan interaktif, dan proyek berbasis topik *hobby* yang membuat siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Keterlibatan aktif tersebut

secara efektif meningkatkan pemahaman *vocabulary*, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar Bahasa Inggris.

## 2. Bagi Pendidik

Media pembelajaran *HOBIPOPID* adalah media pembelajaran inovatif yang membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih kontekstual, menarik, dan menyenangkan. Dengan adanya fitur panduan, aktivitas interaktif, dan visualisasi terintegrasi, *Pop-Up Book* mendorong keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris khususnya materi topik *hobby* dengan kemudahan dan keefisienan pengaksesannya, sehingga mendukung peningkatan pemahaman *vocabulary* dan hasil belajar secara keseluruhan.

## 3. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi kepala sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dan inovasi di sekolah. *HOBIPOPID* dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari program penguatan kurikulum merdeka, yang menekankan pengembangan kompetensi abad ke- 21. Dengan demikian, kepala sekolah berkesempatan membangun budaya yang adaptif, kreatif, dan kolaboratif untuk menghadapi tantangan pendidikan masa depan, sekaligus mendukung peningkatan pemahaman *vocabulary* dan hasil belajar bahasa Inggris.

## 4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran sejenis atau sebagai landasan dalam pengembangan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini membuka potensi pengembangan lanjutan pada *HOBIPOPID*, seperti penciptaan media

adaptif, pemanfaatan kecerdasan buatan, atau integrasi dengan sistem asesmen digital, yang dapat berkontribusi pada peningkatan pemahaman *vocabulary* dan hasil belajar bahasa Inggris.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *HOBIPOPID* yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada topik *Hobby* bagi siswa kelas 3 SDN 2 Blahkiuh. Adapun spesifikasi dari produk yang dikembangkan dijabarkan sebagai berikut.

#### 1. Bentuk Media

Media dikembangkan dalam bentuk buku digital interaktif yang menggabungkan elemen visual tiga dimensi (3D) menyerupai *pop-up book*, dilengkapi dengan elemen suara/audio, serta interaktivitas berbasis tombol atau animasi.

#### 2. Isi Konten

Konten media memuat kosakata Bahasa Inggris tentang hobi yang telah disesuaikan dengan kurikulum dan buku ajar kelas 3 SD. Setiap kosakata dilengkapi dengan ilustrasi visual berwarna, audio pengucapan kosakata, serta contoh penggunaan kosakata dalam kalimat sederhana untuk membantu siswa memahami makna dan penggunaannya secara kontekstual.

#### 3. Komponen Media

Media yang dikembangkan memiliki tampilan *pop-up* digital yang menyerupai bentuk buku *pop-up* fisik sehingga memberikan pengalaman visual yang menarik dan realistis bagi siswa. Selain itu, media ini dilengkapi dengan audio pengucapan kosakata oleh penutur asli (*native speaker*) atau suara yang jelas

dan mudah ditiru guna membantu siswa melatih pelafalan secara tepat. Interaktivitas dalam media diwujudkan melalui penggunaan tombol klik, animasi, serta aktivitas sederhana seperti *drag and drop* yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Untuk mengukur pemahaman siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari, media juga menyediakan latihan interaktif atau kuis sebagai bentuk evaluasi pembelajaran.

#### 4. Desain Visual

Desain visual dan konten media disesuaikan dengan karakteristik kognitif dan psikologis siswa kelas 3 SD, yaitu menarik secara visual, berwarna, sederhana, dan mudah dioperasikan secara mandiri.

#### 5. Platform Penggunaan

Media dikembangkan untuk dapat dijalankan pada perangkat laptop atau tablet berbasis *Windows*, dan berfungsi secara offline, menyesuaikan dengan kondisi fasilitas dan jaringan internet yang tersedia di SDN 2 Blahkiuh.

#### 6. Bahasa yang digunakan dan Kesesuaian Usia Pengguna

Media ini menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa utama pada materi, serta bahasa Indonesia sebagai penjas tambahan apabila diperlukan, guna membantu pemahaman siswa terhadap isi materi.

### 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media *HOBIPPID* ini, terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan yang perlu diperhatikan, yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

### 1.8.1 Asumsi Pengembangan

#### 1. Asumsi Teoritik

- a) Siswa kelas 3 SDN 2 Blahkiuh telah memiliki pengetahuan dasar mengenai kosakata bahasa Inggris sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- b) Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat mempercepat pemahaman kosakata bahasa Inggris, sesuai dengan teori pembelajaran yang mendukung penggunaan media visual dan audio.

#### 2. Asumsi Empirik

- a) Guru mata pelajaran bahasa Inggris atau wali kelas bersedia mengintegrasikan media *HOBİPOPİD* dalam pembelajaran di kelas dan mendukung penggunaan media ini sebagai alat bantu yang inovatif.
- b) Siswa di SDN 2 Blahkiuh sudah familiar dengan teknologi dasar, seperti laptop atau tablet, dan mampu mengoperasikan media digital dengan bimbingan minimal.

#### 3. Asumsi Eliminatif

- a) Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat digunakan di perangkat berbasis *Windows* (laptop atau tablet) dengan koneksi internet untuk mengakses elemen-elemen tambahan misalnya *platform games quiz* interaktif berbasis *website wordwall*.
- b) Tidak ada gangguan teknis yang signifikan pada perangkat yang digunakan selama penggunaan media, yang dapat menghambat proses pembelajaran.

### 1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan ini perlu dipahami agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas dan hasil pengembangan dapat dievaluasi secara optimal.

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya mencakup topik *Hobby* pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris kelas 3 sekolah dasar, sehingga belum mencakup materi atau topik lainnya dalam kurikulum.
2. Media dapat digunakan secara *offline* apabila file *PowerPoint* telah diunduh sebelumnya. Namun, akses internet tetap diperlukan untuk membuka media melalui tautan serta mengakses fitur tambahan seperti game interaktif berbasis *website*.
3. Media hanya dapat diakses melalui perangkat yang mendukung aplikasi *Microsoft PowerPoint*, seperti laptop atau tablet. Penggunaan perangkat yang tidak kompatibel dapat menyebabkan tampilan animasi *pop-up* dan fitur interaktif tidak berjalan secara optimal.
4. Hasil penelitian ini terbatas pada konteks pembelajaran di SDN 2 Blahkiuh, sehingga generalisasi hasil ke sekolah lain perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan pembelajaran yang berbeda.
5. Pengembangan media dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai pada satu siklus model ADDIE tanpa uji coba skala luas, karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian.

## 1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut adalah penjelasan istilah-istilah yang perlu diberi batasan secara operasional.

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dimaksud adalah *HOBİPOPİD*, yang mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktivitas untuk memfasilitasi pemahaman kosakata bahasa Inggris.

### 2. *HOBİPOPİD*

*HOBİPOPİD* adalah media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan dengan mengadaptasi konsep *pop-up book* konvensional ke dalam bentuk digital. Media ini memuat elemen interaktif berupa animasi, tombol navigasi, audio pengucapan kosakata, serta dirancang untuk membantu pemahaman materi kosakata Bahasa Inggris topik *hobby*. *HOBİPOPİD* dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop maupun tablet yang mendukung pemutaran media berbasis multimedia interaktif.

### 3. Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata bahasa Inggris merujuk pada kata-kata dalam bahasa Inggris yang dipelajari oleh peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, kosakata yang difokuskan adalah kata-kata terkait dengan topik "*Hobby*" yang menjadi materi utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas 3 SD.

#### 4. Pemahaman Kosakata

Pemahaman kosakata adalah kemampuan siswa untuk mengenali, mengucapkan, dan menggunakan kata-kata dalam bahasa Inggris sesuai dengan konteks yang tepat. Dalam penelitian ini, pemahaman kosakata diukur berdasarkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menggunakan kosakata yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *HOBIPOPID*.

