

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas delapan aspek kunci, yaitu (1) konteks masalah, (2) pengakuan masalah, (3) keterbatasan masalah, (4) ekspresi masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) kriteria produk yang diharapkan, (7) premis dan batasan pengembangan, (8) klarifikasi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Abad ke-21 ditandai dengan kemajuan pesat di berbagai bidang seperti pada bidang pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi, serta tingginya mobilitas manusia (Jaya et al., 2023; Mahrunnisya, 2023). Pesatnya kemajuan di berbagai bidang tersebut mendorong setiap individu untuk menguasai berbagai keterampilan esensial agar mampu beradaptasi sesuai dengan kebutuhan zaman, salah satunya yaitu keterampilan berbahasa asing seperti Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi di seluruh dunia, tetapi juga sebagai cara untuk mengakses informasi dan ilmu pengetahuan yang tersedia dalam bahasa tersebut. Peran strategis Bahasa Inggris mendorong sistem pendidikan nasional untuk mengintegrasikan belajar Bahasa Inggris secara efisien bahkan sejak jenjang pendidikan dasar (Hamzah et al., 2023; Ummah et al., 2022). Di Indonesia, pengajaran bahasa Inggris termasuk dalam kurikulum nasional untuk sekolah dasar; meskipun demikian, kemampuan berbahasa Inggris masyarakat Indonesia masih rendah. Indeks Kemampuan Berbahasa Inggris (EF-EPI) English First 2024 menunjukkan bahwa Indonesia mencapai skor 468, yang

diklasifikasikan sebagai "rendah," di bawah rata-rata global 477, menempatkannya di peringkat ke-80 dari 113 negara. Data EF-EPI 2024 juga menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia berdasarkan kelompok usia 18–20 tahun memperoleh skor 411 dengan kategori “sangat rendah” (EF EPI, 2024). Fakta ini menunjukkan bahwa penguasaan Bahasa Inggris sejak dini belum optimal sehingga terdapat urgensi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya di jenjang sekolah dasar.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dasar berfungsi sebagai landasan bagi pendidikan menengah. Pada tahap ini, siswa diharapkan mencapai kemahiran dalam keterampilan dasar, termasuk kemampuan berbahasa dalam bahasa nasional, dialek daerah, dan bahasa asing seperti bahasa Inggris. Tujuan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah untuk membiasakan siswa dengan kosakata dan struktur bahasa dasar sekaligus menumbuhkan minat dan antusiasme mereka untuk mempelajari bahasa asing. Pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar harus menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan Bahasa Inggris secara efektif (Aulia et al., 2024; Billah, 2024). Meskipun demikian, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar terus menghadapi kesulitan. Beberapa sekolah secara eksklusif menerapkan teknik ceramah atau tugas dari buku teks yang mudah diakses, kurang memiliki alat pembelajaran kreatif yang sesuai dan melibatkan kebutuhan siswa (Abshari dkk., 2023; Fisma, 2023). Hal ini dapat menyebabkan hasil belajar siswa yang tidak memadai (Susanti dkk., 2024; Yustisio dkk., 2022), seperti yang ditunjukkan oleh pengajaran bahasa Inggris kelas lima di SD Tangguwisia 1.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak I Made Sukarya, S.Pd selaku kepala SD Negeri 1 Tangguwisia pada tanggal 18 Maret 2025, siswa sudah mendapat pelajaran Bahasa Inggris di kelas tinggi. Meskipun pengajaran bahasa Inggris dimulai di kelas IV, Pembelajaran Bahasa Inggris masih menjadi tantangan pada jenjang kelas tersebut, seperti yang terjadi di kelas V. Hasil wawancara bersama Ibu Ni Kadek Budiasih, S.Pd. sebagai guru pengampu kelas V yang juga sebagai pengajar Bahasa Inggris kelas V SD Negeri 1 Tangguwisia menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris memang menjadi kendala di kelas V. Pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V menggunakan metode ceramah atau penugasan melalui buku cetak Bahasa Inggris Kurikulum Merdeka yang disediakan oleh pemerintah. Selama ini pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V belum pernah menerapkan inovasi media pembelajaran seperti media digital. Minimnya variasi dalam penyampaian materi dapat membuat siswa mengalami kejenuhan dalam mempelajari Bahasa Inggris (Dewaele et al., 2023). Dampak dari metode pembelajaran yang monoton dan ketidaksesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa tercermin dari hasil belajar siswa. Berdasarkan data Penilaian Tengah Semester (PTS) kelas V, nilai rata-rata Bahasa Inggris hanya 35,6 yang merupakan nilai rerata terendah dibandingkan dengan mata belajar lain seperti Matematika (45), Bahasa Indonesia (50,5), dan IPAS (55,5).

Tabel 1.1 Hasil PTS Siswa Kelas V

BAHASA INGGRIS	MATEMA TIKA	BAHASA INDONESIA	BAHASA BALI	IPAS	PANCA SILA	SENI RUPA
35,6	45	50,5	48,3	55,5	61,25	43,43

Hal ini menunjukkan bahwa kondisi belajar Bahasa Inggris di kelas V SD Negeri 1 Tangguwisia belum berjalan secara optimal. Rendahnya hasil belajar

menunjukkan bahwa pembelajaran yang telah dilakukan belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, inovasi sangat penting untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran; salah satu contohnya adalah kemajuan media pembelajaran.

Kemajuan dalam format pembelajaran, terutama digital untuk enseñanza de idiom dalam pendidikan dasar, dapat meningkatkan partisipasi aktif alumni dalam proses pendidikan (Sudarma dkk., 2023) (Fidya dkk., 2021; Suciani dkk., 2022). Hasil dari tugas-tugas yang berkaitan dengan pembelajaran yang diterapkan kepada para alumni mengungkapkan bahwa 45% memiliki keterampilan belajar visual, 31% memiliki keterampilan kinestetik, dan 24% memiliki keterampilan audit. Data ini diperlukan agar alumni tingkat quinto menyajikan berbagai tingkat pendidikan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran dengan memadukan aspek visual, audio, dan bersifat interaktif, seperti multimedia pembelajaran interaktif.

Pembelajaran multimedia yakni metode yang mengintegrasikan komponen tekstual dan visual untuk meningkatkan pendidikan (Mayer, 2024). Pembelajaran multimedia interaktif (IMM) mengacu pada media yang mengintegrasikan berbagai komponen, termasuk teks, gambar, audio, animasi, dan fitur pendukung tambahan, yang memfasilitasi keterlibatan langsung antara pengguna dan materi pendidikan (L. D. Kusumawati dkk., 2021; Zulfa dkk., 2023). Manfaat IMM terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan menyajikan materi secara visual dan interaktif, MPI dapat memperjelas konsep-konsep abstrak, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, serta Memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pengalaman pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Amelinda dkk. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran multimedia interaktif yang berlandaskan pembelajaran berbasis masalah valid dan efisien dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas lima dalam bahasa Inggris di SD Negeri 2 Banjar Tegal.

Selain kemajuan dalam materi pendidikan, metode atau teori yang diterapkan juga memengaruhi proses pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu teori penting adalah *Second Language Acquisition (SLA) Theory* oleh Krashen (Krashen, 1986). Teori ini menekankan lima hipotesis utama yang dapat dijadikan acuan dalam menciptakan pembelajaran bahasa yang optimal (Rohmah, 2024; Wu, 2023), Secara khusus: (1) Teori Akuisisi-Pembelajaran. Krashen membedakan antara proses memperoleh bahasa dan mempelajarinya. Pemerolehan adalah proses bawah sadar yang terjadi ketika siswa terlibat dalam komunikasi yang bermakna, sementara pembelajaran adalah proses sadar yang melibatkan pengetahuan eksplisit tentang aturan bahasa. Krashen menekankan bahwa pemerolehan lebih efektif dalam mengembangkan kompetensi berbahasa, terutama bagi siswa sekolah dasar yang belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi alami. Dalam konteks ini, multimedia interaktif dapat menyediakan lingkungan yang mendukung Hipotesis Masukan. Krashen menekankan bahwa pembelajar akan memperoleh keterampilan bahasa secara efisien ketika mereka menghadapi masukan yang sedikit lebih maju daripada kemampuan mereka saat ini ($i+1$). Input ini harus dapat dipahami dan disampaikan dalam konteks yang bermakna. Multimedia pembelajaran interaktif dapat dirancang untuk menyediakan input melalui penggunaan gambar, audio, dan video yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga mendukung proses

pemerolehan bahasa secara alami; (3) Hipotesis Filter Afektif (*Affective Filter Hypothesis*). Disebutkan bahwa faktor emosional seperti motivasi, rasa percaya diri, dan stres dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam memperoleh bahasa. Lingkungan belajar yang positif dan bebas stres akan menurunkan filter afektif, memungkinkan input bahasa untuk diproses secara lebih efektif. Multimedia interaktif yang menarik dan menyenangkan dapat membantu membangun lingkungan pendidikan yang mendukung, meningkatkan antusiasme siswa, dan meredakan stres mereka dalam menguasai bahasa Inggris; (4) Hipotesis Urutan Alami. Krashen menunjukkan bahwa struktur bahasa diperoleh dalam urutan alami yang tidak dapat dipaksakan. Media yang dirancang dengan penyusunan materi secara bertahap, dari struktur yang sederhana ke kompleks, dapat mendukung terjadinya pemerolehan bahasa sesuai dengan urutan alami perkembangan siswa; (5) Hipotesis Monitor (*Monitor Hypothesis*). Krashen mengungkapkan bahwa kesadaran siswa terhadap aturan bahasa berperan sebagai monitor yang mengoreksi bahasa mereka. Dalam praktik pembelajaran, guru tetap berperan penting untuk memberikan koreksi eksplisit, sementara fitur evaluasi dalam multimedia dapat mendukung penguatan bentuk bahasa yang benar. Dengan mengintegrasikan kelima hipotesis ini, pengembangan multimedia interaktif berbasis Teori SLA oleh Krashen dapat menjadi solusi dalam mengoptimalkan proses pembelajaran Bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Implementasi multimedia pembelajaran interaktif memerlukan dukungan fasilitas yang memadai (Simatupang et al., 2024; Winarni et al., 2022). Berdasarkan hasil observasi, SD Negeri 1 Tangguwisia memiliki fasilitas yang dapat mendukung penggunaan multimedia interaktif, yaitu satu proyektor, enam laptop, dan satu

speaker. Dengan memanfaatkan fasilitas ini secara optimal, guru dapat mengintegrasikan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

Karena adanya permasalahan yang dialami di kelas V SD Negeri Tangguwisia 1, Terdapat permintaan akan materi pendidikan inovatif yang dapat meningkatkan proses pemerolehan bahasa Inggris. Oleh karena itu, para akademisi tertarik untuk meneliti "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Krashen's Second Language Acquisition Theory pada Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar".

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan konteks yang telah disebutkan di atas, beberapa masalah dapat dikenali, terutama:

1. Hasil belajar Bahasa Inggris siswa menunjukkan skor rerata terendah di antara mata pelajaran lainnya.
2. Pendekatan pengajaran yang digunakan oleh para pendidik sebagian besar berpusat pada teknik ceramah dan penugasan sehingga pembelajaran menjadi kurang relevan dengan karakteristik pembelajaran Bahasa Inggris yang membutuhkan partisipasi aktif siswa.
3. Belum adanya media pembelajaran yang relevan dan inovatif, bahan ajar yang tersedia terbatas pada papan tulis dan buku fisik.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan mempertimbangkan konteks dan mengenali masalah yang diberikan, penulis mempersempit masalah tersebut menjadi kurangnya media pembelajaran

yang relevan dan kreatif. Jawabannya adalah menciptakan multimedia untuk pembelajaran interaktif yang berakar pada Teori Akuisisi Bahasa Kedua Krashen.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, masalah tersebut dapat dirumuskan dengan cara berikut.

1. Merancang multimedia interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar berdasarkan Teori Akuisisi Bahasa Kedua Krashen?
2. Sejauh mana multimedia interaktif efektif menurut Teori Akuisisi Bahasa Kedua Krashen dalam kelas bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar?
3. Seberapa efektifkah multimedia interaktif yang berlandaskan Teori Akuisisi Bahasa Kedua Krashen untuk kelas Bahasa Inggris di sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian masalah yang telah diberikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut..

1. Untuk menguraikan lebih lanjut tentang desain multimedia interaktif yang berlandaskan Teori Akuisisi Bahasa Kedua Krashen untuk Topik bahasa Inggris dalam pendidikan dasar.
2. Untuk menilai efektivitas multimedia interaktif menurut Teori Akuisisi Bahasa Kedua Krashen dalam Topik bahasa Inggris dalam pendidikan dasar untuk siswa sekolah dasar.
3. Untuk menilai efektivitas multimedia interaktif yang selaras dengan Teori Akuisisi Bahasa Kedua Krashen Topik bahasa Inggris dalam pendidikan dasar untuk siswa sekolah dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Studi ini menghasilkan alat pendidikan multimedia interaktif yang bertujuan untuk mempelajari bahasa Inggris. Rincian produk yang dibuat diuraikan di bawah ini.

1. Multimedia pembelajaran interaktif ini dirancang dengan mengintegrasikan *Krashen's Second Language Acquisition Theory* pada menu belajar. Dalam penerapannya, multimedia ini menekankan pada latihan penggunaan Bahasa Inggris yang dapat dipahami oleh siswa melalui aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan siswa.
2. Multimedia untuk pembelajaran interaktif yang dibuat dengan penekanan pada konten Bahasa Inggris untuk Kelas V, Semester Genap, khususnya pada Topik 10 dengan muatan materi yang disesuaikan menjadi 'Birthday' (Hari Ulang Tahun) untuk memenuhi capaian pembelajaran mengenai nama-nama bulan, *ordinal numbers*, dan penggunaan kata tanya *when*.
3. Multimedia pembelajaran interaktif ini menampilkan berbagai elemen pendukung seperti gambar, suara, serta animasi guna menarik perhatian peserta didik.
4. Dalam produk multimedia ini, terdapat sejumlah menu seperti menu panduan penggunaan, tujuan pembelajaran, belajar, kuis, dan profil pengembang. Seluruh menu tersebut disusun secara metodis dan menarik untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih mudah dan lebih memikat bagi siswa.
5. Produk ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3* dan *Canva*. Hasil akhir produk dikemas dalam bentuk *website*, sehingga dapat diakses melalui laptop.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Premis mendasar dari penelitian ini adalah memanfaatkan multimedia untuk pembelajaran didasarkan pada *Krashen's Second Language Acquisition Theory* yang menekankan pentingnya aspek interaktifitas dan input yang dapat dipahami dalam lingkungan belajar menyenangkan untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Adapun pembatasan pada penelitian ini yaitu pengembangan multimedia ini terbatas pada modifikasi konten Topik 10. Konten yang semula bertajuk '*I Like Balap Karung*' pada buku panduan disesuaikan menjadi topik '*Birthday*', hal ini dilakukan agar topik yang diajarkan memiliki konteks situasi yang lebih kontekstual dan relevan bagi siswa SD.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran makna oleh pembaca, maka terdapat beberapa penjelasan istilah pada penelitian ini.

1. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia interaktif adalah jenis konten digital yang menggabungkan berbagai komponen Sumber daya seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dengan materi pendidikan.

2. *Krashen's Second Language Acquisition Theory* (Teori Akuisisi Bahasa Kedua oleh Krashen)

Sebuah konsep yang dirumuskan oleh Stephen Krashen yang menjelaskan bagaimana pemerolehan bahasa kedua terjadi melalui beberapa hipotesis utama

yaitu (1) Hipotesis Akuisisi-Pembelajaran; (2) Hipotesis Input; (3) Hipotesis Tatanan Alami; (4) Hipotesis Monitor; dan (5) Hipotesis Filter Afektif.

3. Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar

Dalam konteks ini, bahasa Inggris merujuk pada mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Tujuan belajar bahasa Inggris adalah untuk mempersiapkan siswa agar dapat berkomunikasi dalam bahasa tersebut sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.

4. Articulate Storyline 3

Articulate Storyline 3 adalah alat yang digunakan untuk mengembangkan materi interaktif. Dalam proyek ini, Articulate Storyline 3 digunakan untuk membuat dan memproduksi Multimedia interaktif yang dibuat khusus untuk anak-anak sekolah dasar.

