

BAB I

PENDAHULUAN

Sajian materi dalam Bab I Pendahuluan ini dipetakan ke dalam sembilan komponen esensial secara berurutan. Pembahasan diawali dengan paparan latar belakang masalah, penegasan identifikasi masalah, serta penetapan pembatasan masalah. Selanjutnya, dirumuskan pula rumusan masalah, arah tujuan pengembangan, gambaran spesifikasi produk yang diorientasikan, hingga pijakan asumsi dan keterbatasan pengembangan. Bagian ini kemudian diakhiri dengan penjelasan definisi istilah serta penelaahan manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya, pendidikan diartikan sebagai manifestasi konkret dari upaya manusia dalam memupuk sekaligus mengoptimalkan potensi bawaan serta bakat alamiah anak, baik yang bersifat psikomotorik maupun afektif, selaras dengan norma sosial dan adat kebudayaan yang berlaku. Lewat proses edukasi tersebut, subjek didik didorong untuk mengonstruksi kemandirian dan rasa tanggung jawab pribadi, yang pada gilirannya akan menstimulasi transformasi serta perkembangan individu secara holistik. (Pristiwanti dkk., 2022). Pranata pendidikan beroperasi sebagai institusi metodologis yang terstruktur dalam mematangkan potensi laten manusia secara holistik. Kerangka instruksional tersebut diproyeksikan untuk menyelaraskan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik, yang pada gilirannya membentuk kemandirian personal sekaligus kedewasaan bersikap yang dibutuhkan

oleh peserta didik dalam memikul tanggung jawab sosial mereka.(Hidayat & Abdillah, 2019).

Penguasaan bahasa Inggris menempati posisi krusial sebagai kecakapan fundamental yang perlu diinternalisasikan kepada peserta didik sejak fase awal perkembangan kognitifnya. Urgensi ini mengemuka seiring dengan tuntutan dinamika global yang menempatkan literasi bahasa asing bukan sekadar opsi, melainkan instrumen utama dalam membangun konektivitas dan komunikasi lintas bangsa. Bahasa Inggris tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi di negara-negara penutur asli, tetapi juga berperan sebagai *lingua franca* yang dimanfaatkan dalam berbagai bidang, seperti dunia bisnis, pendidikan, dan teknologi (Lawalata, 2024). Penyelenggaraan pembelajaran modern berorientasi masa depan bertumpu pada utilisasi (pemanfaatan) teknologi sebagai katalisator utama untuk mengantisipasi dinamika zaman yang fluktuatif. Keberadaan instrumen teknologi ini memegang peranan strategis dalam memformulasi atmosfer belajar yang efektif serta mengakselerasi kompetensi esensial bagi subjek didik (Nurazizah dkk., 2025).

Eksistensi kurikulum dimaknai sebagai regulasi sistematis yang memformulasi arah tujuan, esensi konten, dan skema penyelenggaraan pembelajaran. Konseptualisasi tata kelola pendidikan ini wajib mempertahankan sifat responsif terhadap arus disrupsi ilmu pengetahuan serta pembaruan teknologi terkini (Paramita dkk., 2025). Implementasi Kurikulum Merdeka mengonstruksi paradigma pembelajaran yang mengutamakan fleksibilitas serta berorientasi pada pemenuhan kebutuhan subjek didik (*student-centered learning*). Esensi dari transformasi kurikuler ini difokuskan pada akselerasi kompetensi sekaligus internalisasi karakter luhur yang merepresentasikan pilar-pilar Profil Pelajar

Pancasila (N. N. S. S. Dewi dkk., 2025). Kurikulum teknologi menekankan pentingnya peran media sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran. Kurikulum ini mengintegrasikan teori dan prinsip ilmu pengetahuan yang menjadi landasan penerapannya dalam konteks teknologi pendidikan. Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk memperoleh pemahaman terhadap kebenaran tertentu yang diperoleh dari pengorganisasian serta sistematisasi informasi secara rasional dan berbasis fakta melalui dukungan teknologi (Arsyad & Safitrian, 2024).

Pembelajaran Bahasa Inggris yang ideal di SD adalah pembelajaran yang menggabungkan pendekatan pembelajaran dengan metode yang menyenangkan dan interaktif, diawali dengan kegiatan membangun karakter, serta menggunakan media pembelajaran visual yang bervariasi. Partisipasi aktif peserta didik sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran, didukung oleh pengelolaan kelas yang kondusif dan penilaian yang konkrit. Pembelajaran Bahasa Inggris harus dilaksanakan secara konsisten untuk membekali peserta didik dengan kompetensi komunikasi global tanpa mengabaikan nilai budaya dan agama lokal (Apipudin & Saputra, 2023).

Realitas yang berkembang di ranah praktis sayangnya belum berjalan selaras dengan apa yang dicita-citakan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, ketidaksesuaian tersebut mengemuka secara signifikan pada pokok bahasan *Present Continuous Tense*, di mana kompetensi nyata siswa belum mampu mengimbangi ekspektasi teoretis yang diharapkan. *Present Continuous Tense* merupakan bentuk waktu dalam Bahasa Inggris yang digunakan untuk menyatakan suatu kegiatan atau tindakan yang sedang terjadi pada saat ini atau dalam kurun waktu tertentu di masa sekarang (Merita, 2023). Penerapan media pembelajaran

berbasis digital di tataran persekolahan sejauh ini terpantau belum mencapai titik performa puncaknya. Fenomena ini mengindikasikan adanya ruang pembenahan yang besar dalam mengadopsi teknologi digital demi menunjang efektivitas proses transfer ilmu. Salah satu pemicu utamanya adalah masih minimnya pemahaman dan keterampilan guru dalam mengoperasikan perangkat teknologi untuk keperluan mengajar (Marjaya dkk., 2024).

Fungsi strategis dari pendidikan nasional bertumpu pada upaya standardisasi watak kepribadian yang berbasis pada nilai-nilai kultural dan peradaban luhur. Kerangka makro tersebut diorientasikan sebagai motor penggerak dalam mengentaskan ketertinggalan intelektual bangsa serta mengoptimalkan spektrum kapasitas personal subjek didik secara berkelanjutan (Lestari & Kurnia, 2022). Indikator keberhasilan belajar siswa dievaluasi secara holistik dengan melampaui paradigma kuantitatif nilai ujian semata. Aspek penilaian diarahkan untuk mengukur kedalaman penguasaan kapabilitas, keterampilan psikomotorik, serta penanam nilai afektif siswa. Sebagai instrumen ukur akuntabilitas kinerja belajar tersebut, rumusan konversi skor memanfaatkan pembagian interval baku yang dikelompokkan ke dalam beberapa tingkatan kualifikasi predikat (Kemendikbudristek BSKAP, 2022). Adapun rincian klasifikasinya disajikan pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Interval Nilai	Predikat
0 – 40	Belum mencapai, remedial di seluruh bagian
41 - 65	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan
66 - 85	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial
86 - 100	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih

Sumber: Kemendikbudristek BSKAP (2022)

Berdasarkan hasil wawancara mendalam bersama pendidik pengampu muatan Bahasa Inggris, Bapak Ida Bagus Megiantara, S.Pd., diperoleh konfirmasi mengenai kendala penurunan capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut. Menurut penuturan beliau, fenomena ini dipicu oleh lemahnya motivasi internal subjek didik yang diperparah dengan keterbatasan fasilitas penunjang di sekolah. Hambatan ini kian mengemuka lantaran strategi pengajaran yang diterapkan di kelas masih minim variasi, di samping kelangkaan ketersediaan media instruksional interaktif yang berakibat pada merosotnya antusiasme belajar siswa.

Indikasi adanya kendala penyerapan konsep kognitif tersebut mengemuka secara nyata pada muatan pembelajaran Bahasa Inggris, terutama sewaktu peserta didik mempelajari materi yang terangkum dalam unit *'What Are You Doing'*. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, sebanyak 16 dari 30 peserta didik (53,33%) sudah memenuhi KKTP dan (46,67%) masih belum memenuhi KKTP dalam pembelajaran Bahasa Inggris unit *What Are You Doing*. Hal ini menunjukkan perlunya tindak lanjut berupa mengikuti remedial seluruh bagian atau sebagian. Situasi ini mencerminkan bahwa sebagian besar peserta didik belum berhasil memenuhi KKTP, sehingga dibutuhkan evaluasi dan tindak lanjut dalam proses pembelajaran. Persentase tersebut menunjukkan bahwa pemahaman materi belum merata di kalangan peserta didik. Rendahnya capaian hasil belajar ini disebabkan oleh dominannya penggunaan metode ceramah dalam penyampaian materi.

Data empiris hasil observasi pada tataran kelas IV SD Ana Putra menyingkap fakta bahwa subjek didik menghadapi kendala signifikans dalam mengasimilasi konstruksi sintaksis yang melibatkan aplikasi to be (*am/is/are*) serta format kata kerja berakhiran *-ing*. Keterbatasan tersebut diperparah oleh minimnya

perbendaharaan kosakata (*vocabulary*) serta akurasi artikulasi (*pronunciation*) yang secara simultan menghambat penguasaan materi secara utuh. Implikasi logis dari hambatan teknis ini bermuara pada merosotnya rasa percaya diri siswa saat diinstruksikan untuk mempraktikkan komunikasi lisan maupun membaca teks berbahasa Inggris. Eksistensi kepercayaan diri memegang peranan krusial sebagai salah satu elemen psikologis yang fundamental untuk diinternalisasikan ke dalam diri subjek didik sepanjang berlangsungnya proses instruksional, terutama dalam penguasaan keterampilan berbicara bahasa Inggris. Namun, pada realitasnya, kapabilitas verbal dalam konteks bahasa Inggris di tataran pembelajar domestik secara makro masih memperlihatkan performa yang belum optimal (Wahyuni dkk., 2023).

Rendahnya atensi belajar siswa diidentifikasi sebagai akibat dari proses pembelajaran yang belum bergeser dari metode ceramah konvensional serta keterbatasan variasi media pendukung. Keterbatasan stimulus multi-indrawi—baik dari aspek visualisasi, audio, maupun ruang interaktivitas digital—secara signifikan memengaruhi fluktuasi motivasi dan keterlibatan emosional peserta didik dalam kelas bahasa Inggris. Ketergantungan pada model pembelajaran searah ini menciptakan kesenjangan, mengingat adopsi inovasi metodologi instruksional modern masih sangat minim. Eksistensi pendekatan yang kurang variatif ini memotong potensi daya tarik materi, yang pada fase berikutnya membuat peserta didik lebih rentan didera rasa kantuk, kebosanan, serta penurunan fokus yang massif (Nisa'i dkk., 2022).

Pemilihan media yang tepat dan menarik mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik, yang secara tidak langsung akan mendorong semangat peserta didik

untuk lebih fokus, antusias, dan aktif selama proses pembelajaran. Contohnya, penggunaan media seperti video, animasi, atau aplikasi edukatif dapat membantu menyederhanakan materi yang sulit, sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup (Ayu dkk., 2025). *Smart Apps Creator* sebagai *platform* pengembangan media pembelajaran interaktif, menawarkan fitur visual, audio, dan interaksi langsung yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan menyenangkan.

Kesenjangan antara kondisi ideal bagi peserta didik memahami struktur kalimat dengan baik, memiliki kosakata yang memadai, dan percaya diri dalam pelafalan. Dengan kondisi nyata ketika peserta didik merasa bingung, pasif, dan kurang percaya diri. Sehingga, memerlukan intervensi pedagogis yang tepat. Salah satu solusi potensial adalah pengembangan media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator* yang tidak hanya menyajikan materi secara menarik, tetapi juga memungkinkan latihan struktur kalimat, kosakata, dan pelafalan secara terpadu.

Penggunaan media sebagai sarana bantu dalam penyampaian materi dinilai efektif dalam proses pembelajaran. Para pendidik memanfaatkan beragam jenis media, khususnya yang bersifat kreatif, guna menyampaikan informasi secara menarik agar pembelajaran tidak terasa monoton dan peserta didik dapat lebih mudah memahami serta menerima materi yang disampaikan (Gumbira dkk., 2025). Dalam konteks ini, media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator* diyakini mampu mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris secara lebih efektif dan efisien, khususnya pada materi *Present Continuous Tense*. Dengan mempertimbangkan kondisi nyata di lapangan, keterbatasan metode pengajaran, serta pentingnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar, maka

pengembangan media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator* menjadi suatu kebutuhan mendesak. Melalui pengembangan ini, keterbatasan yang ada dapat teratasi dan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta bermakna.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa penyebab utama yang menjadi sumber permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi *Present Continuous Tense* di kelas IV SD Ana Putra, sebagai berikut.

- 1) Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami struktur kalimat *Present Continuous Tense*, terutama dalam penggunaan *to be (am, is, are)* dan kata kerja berakhiran *-ing*.
- 2) Penguasaan kosakata (*vocabulary*) peserta didik masih rendah, sehingga menghambat kemampuan mereka dalam memahami dan menyusun kalimat.
- 3) Pelafalan (*pronunciation*) peserta didik belum tepat akibat perbedaan fonetik antara Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia, yang menyebabkan peserta didik kurang percaya diri dalam berbicara.
- 4) Pemahaman peserta didik terhadap pelajaran Bahasa Inggris tergolong rendah.
- 5) Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode seperti ceramah dan penugasan di buku, namun belum banyak didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

- 6) Keterbatasan penggunaan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan kurang menyenangkan.
- 7) Minimnya ketersediaan instrumen evaluasi mandiri yang mengintegrasikan stimulasi auditori, representasi visual, serta aktivitas kinestetik secara langsung berimplikasi pada terjadinya kedangkalan pemahaman kognitif siswa dalam menguasai esensi materi.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memastikan fokus dan kedalaman penelitian tetap terjaga, serta agar proses pengembangan berjalan secara optimal dan terarah, penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model *ADDIE* ini dibatasi pada aspek tertentu. Salah satu pembatasannya adalah bahwa penelitian ini secara khusus difokuskan pada materi *Present Continuous Tense* dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Batasan ini ditetapkan guna memusatkan perhatian pada pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik pada jenjang tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada landasan empiris, identifikasi isu, serta lokalisasi batas wilayah riset yang telah diuraikan, maka rangkaian rumusan masalah dalam penelitian ini dispesifikasikan secara runtut sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator* untuk membantu peserta didik kelas IV SD dalam memahami materi *Present Continuous Tense*?
- 2) Bagaimanakah validitas media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator* untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *Present Continuous Tense* di kelas IV SD?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator* digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SD?
- 4) Bagaimanakah efektivitas media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SD pada materi *Present Continuous Tense*?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengevaluasi media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator* sebagai solusi terhadap rendahnya pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya materi *Present Continuous Tense*. Orientasi utama dari diselenggarakannya penelitian pengembangan ini ditargetkan untuk mencapai beberapa sasaran pokok yang dipaparkan di bawah ini.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator* yang dapat membantu peserta didik kelas IV SD dalam memahami materi *Present Continuous Tense*.

- 2) Untuk mengetahui validitas media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator* yang dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SD.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator* oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SD.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SD pada materi *Present Continuous Tense*.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Secara operasional, luaran dari pengerjaan aplikasi interaktif ini diharapkan dapat menyumbang implikasi teoretis maupun praktis yang diuraikan sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Penelitian Melalui penelitian pengembangan ini, dihadirkan sebuah inovasi segar dalam rekonstruksi media instruksional yang adaptif terhadap tuntutan kecakapan abad ke-21. Implementasi produk multimedia *InGlish Fun* berbasis *Smart Apps Creator* secara empiris berkontribusi dalam mengeskalisasi penguasaan konsep pemahaman peserta didik, yang pada gilirannya memberikan dampak linier terhadap peningkatan capaian hasil belajar pada materi *Present Continuous Tense* di unit 1 *'What Are You Doing?'* muatan Bahasa Inggris kelas IV SD.

2) Manfaat Praktis

Ditinjau dari aspek aplikatif (praktis), luaran dari pelaksanaan riset ini diproyeksikan mampu memberikan kontribusi transformatif serta nilai guna bagi beberapa pihak, meliputi peserta didik, teman sejawat (guru), otoritas kepala sekolah, serta rekan peneliti lainnya.

a. Bagi Peserta Didik

Output yang dihasilkan melalui penelitian ini berkontribusi nyata dalam memperkaya opsi pilihan media pengajaran yang inovatif, visualis, dan adaptif bagi kebutuhan ruang kelas. Sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi *Present Continuous Tense* dengan lebih mudah. Peserta didik juga dapat belajar secara mandiri dan aktif, meningkatkan rasa percaya diri dalam melafalkan kosakata Bahasa Inggris.

b. Bagi Pendidik

Pendidik memperoleh media pembelajaran yang praktis dan inovatif sebagai alat bantu dalam proses mengajar. Media ini memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi yang kompleks, serta mendukung pendekatan diferensiasi berdasarkan kebutuhan dan mengkomodasi keberagaman modalitas penyerapan informasi serta preferensi kognitif yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Temuan empiris dalam studi pengembangan ini berkontribusi nyata sebagai bahan rujukan teoretis dan praktis dalam merancang agenda instruksional maupun kebijakan internal sekolah berbasis *digital learning* dan peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris. Kepala sekolah

dapat menjadikannya sebagai model penerapan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator* untuk mata pelajaran dan jenjang lainnya. Peneliti lain juga dapat mengadaptasi metode, desain, dan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk melakukan pengembangan lanjutan atau replikasi di konteks berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator* yang dirancang khusus untuk membantu peserta didik kelas IV SD dalam memahami materi *Present Continuous Tense* pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Produk ini diharapkan memiliki spesifikasi yang membedakannya dari media pembelajaran yang selama ini digunakan, baik dari segi isi, penyajian, maupun pengalaman belajar yang ditawarkan.

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- 1) Perkembangan zaman membawa pengaruh besar dalam berbagai aspek, terutama di bidang pendidikan. Atas dasar tersebut, seorang guru dituntut memiliki kompetensi strategis dalam mengonseptualisasikan atmosfer kelas yang stimulatif serta adaptif terhadap dinamika zaman. Orientasi ini krusial guna mereduksi potensi kejenuhan akademik, menjaga konsistensi atensi subjek didik, serta mengeskalasi daya dorong motivasi intrinsik mereka di sepanjang aktivitas instruksional. (Aisyah dkk., 2025). Maka dari itu, media pembelajaran digital dikembangkan menggunakan *platform Smart Apps*

Creator yang memungkinkan integrasi elemen *visual*, *audio*, teks, dan animasi secara interaktif. Peserta didik dapat berinteraksi langsung melalui fitur klik, geser, maupun permainan sederhana.

- 2) Konten dalam media ini mencakup penjelasan konsep *to be* (*am, is, are*), penggunaan *verb-ing*, pola kalimat, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, yang disajikan secara *visual* dan berbasis konteks melalui ilustrasi, *dialog*, dan animasi. Dalam praktiknya, penerapan teknologi multimedia dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan sarana pembelajaran (Bimo dkk., 2021).
- 3) Eksistensi kosakata menduduki posisi krusial sebagai instrumen determinan dalam proses pemosisian kecakapan berbahasa. Munculnya kendala pada diri peserta didik sewaktu mengasimilasi dan mengorelasikan makna kata-kata tersebut berpotensi, hal ini dapat berdampak pada kemampuan mereka dalam mempelajari materi-materi lain dalam Bahasa Inggris, sehingga proses belajar pun menjadi terhambat (Rikmasari dkk., 2025). Produk ini menyediakan latihan pengenalan kosakata dengan gambar dan suara, serta fitur pelafalan berbasis *audio* untuk membantu peserta didik menirukan pengucapan kata-kata Bahasa Inggris dengan benar.
- 4) Terdapat soal-soal latihan yang langsung memberikan umpan balik (*feedback*) kepada peserta didik, guna mengukur pemahaman mereka terhadap materi. Dengan adanya umpan balik langsung ini, peserta didik dapat segera mengetahui jawaban yang benar atau kesalahan yang mereka buat, sehingga memungkinkan perbaikan pemahaman secara cepat dan

efektif. Hal ini juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, meningkatkan minat belajar, serta membantu guru dalam mengidentifikasi bagian-bagian materi yang masih perlu dijelaskan lebih lanjut.

- 5) *Multiplatform* memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas, fleksibel, dan efektif tanpa batasan pada satu jenis perangkat (Caroline & Aslan, 2025). Aplikasi dapat diunduh dalam format yang kompatibel dengan berbagai perangkat, seperti *Android*, *iOS*, *Windows* (versi *.exe*), serta *HTML 5*. Media ini juga dapat diakses secara *offline* maupun dengan *HTML 5*. Kemudahan akses ini memberikan fleksibilitas bagi peserta didik dan guru untuk menggunakan media pembelajaran kapan saja dan di mana saja, tanpa tergantung pada koneksi internet. Selain itu, pemanfaatan *website* mempermudah distribusi materi secara cepat dan praktis, terutama dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun di rumah. Dengan berbagai kemudahan tersebut, aplikasi ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas, tetapi juga memperkuat integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar secara berkelanjutan.
- 6) Tampilan media dirancang dengan ilustrasi yang cerah, karakter yang menarik, dan navigasi yang mudah dipahami anak-anak, sesuai dengan karakteristik usia peserta didik sekolah dasar. Media dirancang untuk meningkatkan minat belajar, fokus, dan pemahaman peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Pasande dkk., 2025). Desain yang ramah anak ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga dapat

meningkatkan fokus serta antusiasme peserta didik dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan elemen *visual* yang menarik juga membantu memperkuat daya ingat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Tampilan yang intuitif dan interaktif menjadikan peserta didik lebih mandiri dalam mengeksplorasi konten, tanpa perlu banyak bimbingan dari guru atau orang tua.

- 7) Produk ini dapat digunakan secara fleksibel, baik oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun oleh peserta didik secara mandiri di rumah. Fleksibilitas ini memungkinkan penerapan pembelajaran yang lebih adaptif, di mana guru dapat menggunakannya sebagai alat bantu mengajar yang interaktif, sementara peserta didik dapat mengakses materi sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran di sekolah dasar telah terbukti mampu mendorong pembelajaran yang lebih mandiri dan efektif. Teknologi tidak hanya memperluas akses peserta didik terhadap sumber belajar, tetapi juga memungkinkan terjadinya proses belajar yang fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan individu (Aisyah dkk., 2024). Dengan demikian, produk ini mendukung pendekatan pembelajaran diferensiasi dan memperluas jangkauan pembelajaran di luar lingkungan sekolah formal. Penggunaan yang fleksibel ini juga berkontribusi pada penguatan peran teknologi sebagai sarana pembelajaran yang berkelanjutan dan mudah diakses.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Teoretik

Asumsi teoretik merupakan dasar pengembangan produk berdasarkan teori dan prinsip ilmiah yang relevan. Penelitian ini berasumsi bahwa.

- 1) Multimedia merupakan sarana yang sangat potensial untuk dikembangkan karena mampu meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, serta membentuk sikap sosial peserta didik (Sumesari & Suartama, 2022).
- 2) Penggunaan media yang memadukan teks, gambar, *audio*, dan aktivitas interaktif dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik (Yuningsih & Haeruddin, 2024).
- 3) Anak usia sekolah dasar memiliki gaya belajar *visual* dan kinestetik yang kuat, sehingga media yang kaya akan unsur *visual* dan praktik langsung akan lebih efektif dibandingkan metode ceramah (Ansya dkk., 2025).

1.8.2 Asumsi Empirik

Asumsi empirik didasarkan pada kenyataan atau kondisi yang ditemukan di lapangan. Dalam konteks penelitian ini, diasumsikan sebagai berikut.

- 1) Peserta didik kelas IV SD Ana Putra memiliki tingkat kemampuan literasi digital dasar dan dapat menggunakan perangkat seperti *tablet* atau *smartphone* dengan bimbingan minimal.
- 2) Guru bersedia dan mampu menggunakan media pembelajaran digital sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas.
- 3) Ketersediaan sarana operasional serta fasilitas teknologi dasar (komputer, *LCD*, atau perangkat *mobile*) yang dapat digunakan untuk mengakses media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator*.

1.8.3 Asumsi Eliminatif

Asumsi eliminatif merupakan bentuk pengabaian terhadap faktor-faktor yang tidak relevan atau berada di luar kendali penelitian. Dalam konteks penelitian ini, asumsi eliminatif digunakan untuk menyingkirkan kemungkinan gangguan atau faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil penelitian tetapi tidak menjadi bagian dari tujuan atau fokus yang hendak dicapai. Beberapa hal yang dieliminasi antara lain.

- 1) Penelitian tidak mempertimbangkan pengaruh faktor eksternal seperti latar belakang sosial peserta didik atau lingkungan rumah terhadap hasil belajar.
- 2) Penelitian tidak menganalisis kemampuan guru secara mendalam dalam bidang TIK, karena produk dikembangkan agar mudah digunakan tanpa pelatihan teknis yang rumit.
- 3) Penelitian tidak membandingkan efektivitas media dengan produk komersial lainnya, melainkan berfokus pada proses pengembangan produk hasil penelitian ini.

1.9 Definisi Istilah

Sebagai upaya preventif terhadap munculnya salah pemahaman mengenai variabel yang diteliti, rincian mengenai artikulasi operasional dari parameter kunci dalam riset ini dispesifikasikan di bawah ini.

- 1) Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendalam, dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Namun, keberhasilan penggunaan media ini harus didukung oleh perancangan yang cermat, konten yang sesuai, serta perhatian khusus terhadap aspek

kemudahan akses bagi semua pengguna (Utomo, 2023). Media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini adalah perangkat lunak atau aplikasi digital yang menyajikan materi pembelajaran melalui berbagai unsur seperti teks, gambar, suara, animasi, dan aktivitas yang dapat direspon langsung oleh peserta didik. Interaktivitas mengacu pada adanya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar melalui fitur-fitur yang memungkinkan mereka memilih, menjawab, mencoba, dan mendapatkan umpan balik secara langsung.

- 2) *Smart Apps Creator* adalah sebuah aplikasi yang dirancang khusus untuk membuat multimedia pembelajaran dengan cara yang menawarkan kemudahan dalam hal pemrosesan instruksi operasional, bahkan bagi kalangan operator awam yang baru pertama kali berinteraksi dengan platform tersebut. Aplikasi ini tidak memerlukan keahlian dalam pemrograman karena pengguna dapat membuat konten tanpa harus menulis kode atau menggunakan bahasa pemrograman (Sari & Erita, 2024). *Smart Apps Creator* merupakan sebuah platform atau perangkat lunak pengembang aplikasi multimedia interaktif berbasis *visual* (tanpa pemrograman), yang digunakan untuk membuat produk pembelajaran yang dapat dijalankan di berbagai perangkat seperti *Android*, *iOS*, *Windows*, serta *HTML 5*. Dalam penelitian ini, *Smart Apps Creator* digunakan untuk mengembangkan media *InGlish Fun* dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang menyajikan materi *Present Continuous Tense*.
- 3) *Present Continuous Tense* adalah sebuah bentuk *tenses* yang digunakan untuk menyatakan sebuah aksi yang sedang berlangsung dalam waktu

tertentu pada waktu sekarang (Merita, 2023). *Present Continuous Tense* dalam konteks penelitian ini merujuk pada materi tata bahasa Bahasa Inggris yang menggabungkan penggunaan *subject + to be (am, is, are) + kata kerja berakhiran -ing*, untuk menyatakan kegiatan yang sedang berlangsung saat ini. Fokus pembelajaran adalah pada struktur kalimat, pemilihan *to be* yang sesuai dengan subjek, dan bentuk kata kerja yang tepat.

- 4) Seorang peserta didik dianggap memahami suatu konsep jika ia mampu menjelaskan atau menguraikannya dengan menggunakan bahasa atau kata-katanya sendiri (As Sa'adah dkk., 2025). Pemahaman materi dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam menangkap, menjelaskan, dan menerapkan konsep-konsep *Present Continuous Tense*, yang ditunjukkan melalui kemampuan menyusun kalimat, memilih bentuk *to be* yang sesuai, mengubah kata kerja menjadi bentuk *verb-ing*, serta melatih kecakapan reseptif siswa dalam mengidentifikasi makna dan memproduksi pelafalan fonetis dari kosakata yang bertalian erat dengan ritme kehidupan sehari-hari.
- 5) Sistematisasi pengembangan instrumen dalam kajian ini diartikan sebagai rangkaian tindakan ilmiah yang terstruktur, diawali dari pemetaan ide dan perancangan arsitektur media, dilanjutkan dengan tahap kompilasi aset (produksi) dan uji coba lapangan, hingga pelaksanaan revisi serta evaluasi komprehensif terhadap aplikasi edukasi *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator*. Prosedur pengembangan mengacu pada model *Research and Development (R&D)* yang relevan untuk menghasilkan produk edukatif yang efektif dan layak digunakan.