

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang



Gambar 1. 1. Skor Indonesia dalam Kecapakan Bahasa Inggris Tahun 2022

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang biasanya dipakai menjadi bahasa kedua dari banyak negara, hal ini biasa disebut dengan ESL (*English as Second Language*). Bahasa Inggris sudah banyak dijadikan mata pelajaran wajib mulai pendidikan sekolah sampai universitas di Indonesia [1]. Walau begitu, penguasaan Bahasa Inggris orang Indonesia masih menjadi persoalan. Hal ini dapat dilihat dari hasil laporan indeks EPI (*English Proficiency Index*) [2]. Laporan indeks yang dilakukan oleh EF (*English First*) pada tahun 2022 tersebut menunjukkan bahwa Indonesia hanya memiliki skor 469 dan berada pada peringkat 81 dari 111 yang menunjukkan bahwa Indonesia masih termasuk dalam *Low Proficiency* yang berarti kecakapannya kurang [2]. Hal ini dikarenakan kurangnya minat masyarakat Indonesia dalam mempelajari Bahasa Inggris mulai sejak dini, kurangnya minat dalam belajar serta rentang perhatian anak-anak yang sangat sebentar dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar-mengajar

masyarakat Indonesia [3], [4]. Seperti dibutuhkannya empat aspek utama Bahasa Inggris yaitu *speaking*, *reading*, *writing*, dan *listening* [5], [6]. Keempat aspek ini saling berhubungan dan harus dikuasai agar dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris [5], [6]. Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan menarik agar para siswa semakin berminat belajar, terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris [7], [8]. Solusi yang tepat dalam hal ini adalah penggunaan sebuah media pembelajaran Multimedia Interaktif [7], [9], [10], [11].

Multimedia Interaktif berasal dari dua kata yaitu multimedia dan interaktif. Multimedia adalah gabungan dari banyak media seperti gambar, teks, video, animasi, dan sebagainya [12], [13]. Interaktif adalah sesuatu yang dapat diinteraksi oleh sang pengguna [14]. Berdasarkan kedua pengertian tersebut, multimedia interaktif merupakan jenis multimedia yang dapat diinteraksi oleh sang pemakai multimedia tersebut [8], [11], [15], [16]. Hal ini membuat multimedia interaktif sangat lebih efektif dalam proses pembelajaran karena menyajikan visualisasi yang nyata dan kontrol penuh terhadap para penggunanya [17], [18], [19]. Dengan adanya multimedia interaktif, kegiatan belajar-mengajar akan lebih menarik, fleksibel, tidak monoton, serta menuntut agar siswa aktif dalam belajar [20], [21], [22].

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Fitrah Hanniah merupakan sebuah sekolah dasar yang terletak pada yang berada di desa Wanasari, kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi. Sekolah dasar ini menggunakan kurikulum *Cambridge* yang diadopsi melalui Yayasan Al-Irsyad di Singapura dan pembiasaan penggunaan bahasa asing yang salah satunya merupakan Bahasa Inggris pada kegiatan belajar-mengajar di kelas maupun di luar kelas [23]. Namun menurut hasil wawancara bersama Guru Bahasa Inggris SDIT Fitrah Hanniah yaitu Ibu Lilah Holilah, S.TP. mengatakan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris pada sekolah dasar ini masih menggunakan cara konvensional seperti buku paket dan metode mengajar presentasi. Akibatnya

kegiatan belajar-mengajar kurang interaktif dan siswa kurang mengeksplorasi dalam pembelajaran berlangsung. Menurut hasil wawancara, beliau juga menambahkan bahwa dari pihak sekolah dasar dan para orang tua ini sangat menekankan pentingnya pembelajaran Bahasa Inggris mulai dari pembuatan *English Week* dan banyaknya pendaftaran dalam ekstrakurikuler Bahasa Inggris. Beliau menambahkan bahwa sekolah dasar ini mendatangkan guru-guru dari Kampung Inggris Pare selama dua tahun dan berproses di tahun berikutnya dengan mendatangkan *native-speaker* dari Cambridge sesuai dengan kurikulum mereka. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, multimedia interaktif digunakan menjadi sebuah sistem yang bermanfaat, menarik minat siswa, dan mendukung kegiatan belajar-mengajar dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dengan sistem yang bisa dibawa pulang oleh siswa untuk dipelajari di rumah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* [8], [24], [25]. Kelima tahapan dalam model ADDIE ini bersifat sederhana karena saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis [7], [8], [9], [10], [14], [24], [26]. Sifat yang sederhana ini membuat model ADDIE lebih mudah dipahami dan diaplikasikan pada penelitian sistem pembelajaran dibandingkan dengan metode penelitian lain [7], [8], [9], [10], [14], [24], [26]. Selain dari metode penelitian menggunakan model ADDIE, metode lain yang dapat digunakan dalam penelitian multimedia interaktif adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) [27], [28], [29], [30] dan model pengembangan 4-D [31], [32], [33]. Namun kedua metode ini dibatasi sampai proses penyebaran produk akhir yang dibuat kepada pengguna [27], [28], [29], [30], [31], [32], [33]. Hal ini yang menyebabkan peneliti menggunakan metode penelitian dengan model ADDIE karena terdapat pengujian dan evaluasi terhadap guru sebagai ahli materi dan siswa agar mendapatkan hasil validasi bahwa sistem layak untuk digunakan dan membantu kegiatan pembelajaran siswa [7], [8], [14], [25].

Model ADDIE diawali dengan menganalisis situasi untuk memahami celah yang perlu disesuaikan. Pada model ADDIE ini diawali dengan menganalisis pembuatan keputusan berdasarkan informasi untuk merancang pengalaman belajar sebaik mungkin, membangun produk, distribusi produk ke audiens, dan diakhiri dengan tahap evaluasi yang bersifat formatif untuk menguji apakah produk sudah efektif untuk dijadikan suatu media pembelajaran bagi para siswa dengan validasi oleh guru dan uji kelayakan oleh para pengguna [7], [25], [34]. Berdasarkan pada permasalahan yang ada, penelitian yang berjudul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA INGGRIS SEKOLAH DASAR DENGAN MODEL ADDIE” ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar untuk memudahkan pemahaman, meningkatkan minat belajar siswa, serta membantu kegiatan belajar-mengajar antara guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan siswa kelas 5 SDIT Fitrah Hanniah.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka dibutuhkan sebuah sistem untuk menangani hal ini agar meningkatkan minat para siswa SDIT Fitrah Hanniah kelas 5 dalam mempelajari Bahasa Inggris.

## **1.3. Pertanyaan Penelitian**

Bagaimana cara media pembelajaran multimedia interaktif Bahasa Inggris ini dapat mengatasi masalah kurangnya minat para siswa dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris?

## **1.4. Batasan Masalah**

Penelitian ini diberikan batasan-batasan agar tidak terjadinya melebarnya perumusan masalah dan menghindari persepsi yang berbeda, sebagai berikut:

1. Terbatas pada media pembelajaran Bahasa Inggris kelas 5 Sekolah Dasar dengan materi semester satu yaitu *comparative degree*, peraturan kelas, *superlative degree*, dan arah mata angin karena berdasarkan hasil

wawancara bahwa materi-materi pada semester satu kelas 5 tersebut adalah yang paling diperlukan.

2. Kuis yang disediakan pada output penelitian ini akan berjumlah 10 soal yang dilakukan agar penilaian lebih mudah.
3. Media pembelajaran akan berjalan pada sistem operasi Android, karena menurut hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris pada SDIT Fitrah Hanniah bahwa anak-anak rata-rata sudah memiliki telepon pintar ataupun bisa meminjam dari orang tua dengan spesifikasi tersebut.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk merancang sebuah perangkat lunak Android berbentuk multimedia interaktif sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui apakah sebuah media pembelajaran multimedia interaktif Bahasa Inggris ini dapat mengatasi masalah kurangnya minat anak tingkat sekolah dasar dalam mempelajari Bahasa Inggris.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut:

- a. Manfaat untuk Siswa
  - a. Dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris dengan adanya sebuah aplikasi Android yang dapat diinteraksi langsung oleh mereka.
  - b. Dapat membantu pembelajaran Bahasa Inggris kelas 5 Sekolah Dasar dengan materi *comparative degree*, penggunaan “*must and musn’t*”, *superlative degree*, arah mata angin.

b. Manfaat untuk Instansi

Dapat membantu proses belajar-mengajar antara guru dan siswa dengan adanya penggunaan aplikasi Multimedia Interaktif pembelajaran Bahasa Inggris kelas 5 Sekolah Dasar.

c. Manfaat untuk Peneliti

Dapat membantu pihak-pihak terkait untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar.