

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Guru bertugas memfasilitasi proses pembelajaran dan memaksimalkan potensi setiap siswa. Metode belajar di dalam kelas adalah diantara unsur yang dimaksudkan untuk menaikkan standar pendidikan[1]. Proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh kemajuan TIK pada masa Industri 4.0. Guru sudah menggunakan kemudahan teknologi untuk meningkatkan standar pengajaran [2]. Kemampuan untuk mengenali, memahami, menerjemahkan, memproduksi, menginformasikan, serta mengelola isi dari berbagai tulisan yang terkandung pada media cetak dan teks yang berkesinambungan dengan beragam keadaan adalah bagaimana UNESCO mendefinisikan literasi [3]

Strategi pengajaran dan perangkat pembelajaran adalah dua komponen penting berisi pembelajaran dan mengajar. Selain mampu menaikkan dorongan serta keinginan siswa untuk menuntut ilmu secara mandiri, materi pembelajaran yang efektif juga dapat membantu siswa terhindar dari rasa bosan selama berada di kelas.[4]. Proses tugas belajar mengajar berdasarkan perencanaan pembelajaran dan didukung oleh sumber belajar dikenal sebagai pelaksanaan pembelajaran. Metode untuk mengukur seberapa baik pembelajaran yang telah direncanakan dan dilaksanakan disebut evaluasi pembelajaran.[5]. Mengajar bukan hanya menyampaikan informasi; itu juga harus dapat membantu siswa mencapai potensi penuh peserta didik [6]. Empat kategori media pembelajaran *audio*, *visual*, *audio-visual*, dan *multimedia* dipisahkan menurut ciri-cirinya. Semua bentuk media, termasuk *media audio*, *visual*, dan *audio-visual*, sekarang mampu dipakai di suatu *format* yang disebut *multimedia*[7].

Ada variabel lain selain kecerdasan rendah yang juga dapat berkontribusi pada kesulitan belajar. Menurunnya derajat belajar biasanya membuat fenomena kesulitan belajar siswa terlihat jelas. Namun, gangguan perilaku seperti siswa yang sering membolos, berteriak di kelas, berkelahi, atau tidak masuk sekolah juga bisa menjadi tanda kesulitan belajar[8]. Selain itu, penggunaan sumber belajar di bawah standar membuat siswa tidak tertarik dan lelah dalam belajar [9].

Karena manusia adalah makhluk sosial, negara tidak dapat berdiri sendiri. Negara maju dan berkembang membutuhkan aliansi atau hubungan kerja sama dengan negara lain agar dapat berfungsi dalam segala aspek keberadaannya. Untuk saling memahami dan berkomunikasi satu sama lain, semua itu membutuhkan media. Bahasa adalah sarana. Bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk mendorong kolaborasi dalam berbagai konteks.[10]. Karena bahasa merupakan usaha anak untuk berkomunikasi dengan orang lain daripada berbicara, maka keterampilan berbahasa memegang fungsi utama dalam kehidupan seseorang, terkhusus untuk anak usia dini. Karena suatu sifat anak yaitu peniruan, saat seorang dewasa berkata, anak akan mendengarkan dengan cara apa kata ini diucapkan, memberi mereka awal untuk mempelajari informasi baru. Ini berbeda dengan perkembangan logika[11].

Berbeda dengan fakta bahwa berbicara, mendengarkan, melihat, serta mencatat bahasa Inggris merupakan semua keterampilan komunikasi yang krusial, siswa saat ini menerima pelajaran bahasa Inggris yang berkonsentrasi di pengembangan ilmu linguistik, contohnya seperti tata bahasa dan memahami tulisan yang dibaca.[12]. Kemampuan siswa untuk menghasilkan dan menginterpretasikan makna dalam kaitannya dengan keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman berbahasa mereka adalah sesuatu yang perlu dievaluasi selain pengetahuan sintaksis dan kosa kata dan keahlian siswa mempergunakan bahasa Inggris menjadi media berkomunikasi mereka[13]. Dengan demikian, agar siswa sekolah dasar dapat mengambil materi yang diberikan oleh guru, strategi yang tepat harus digunakan ketika mengajar *english* kepada murid-murid. Contoh cara terbaik untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran berupa gambar, teks, dan audio adalah melalui media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi multimedia.[14]

Multimedia interaktif adalah alat tengah yang memungkinkan kolaborasi antara berbagai elemen untuk mendorong pembelajaran aktif, memastikan bahwa informasi yang dikomunikasikan dapat dipahami[15]. Multimedia linier dan interaktif adalah dua kelompok di mana multimedia dibagi. Istilah "multimedia linier" mengacu pada jenis multimedia yang tidak memiliki antarmuka yang dapat digunakan *user*[16]. Sedangkan Multimedia Interaktif memiliki pengontrol yang

memungkinkan pengguna memilih tindakan yang ingin mereka lakukan selanjutnya [17]. Jika dibandingkan dengan buku teks, multimedia interaktif dapat digunakan di dalam kelas untuk mempengaruhi hasil belajar siswa[18]. Penggunaan multimedia di dalam kelas dapat membantu guru menjelaskan konsep dengan lebih jelas dan mendorong kreativitas guru dalam membuat tampilan multimedia yang melibatkan siswa. Oleh karena itu, penggunaan video interaktif di kelas dipandang sebagai cara untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan kreatif[19].

Pada penelitian ini peneliti menggunakan, metode ADDIE(*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Skema desain pembelajaran metode ADDIE membentuk siklus yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Metode ini dipilih karena metode waterfall dirasa kurang cocok dengan multimedia interaktif karena pada metode waterfall memiliki tahap yang memerlukan waktu yang relatif panjang (*requirements, analysis, design, implementation, testing, deployment & maintenance*), karena prosedur relatif kompleks dan memerlukan sumber dana yang cukup besar. Penerapan pembelajaran dengan metode ADDIE dapat lebih baik lagi dalam kegiatan pembelajaran dan dapat mengatasi kendala dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari latar belakang diatas maka Tugas Akhir dengan judul “**MULTIMEDIA INTERAKTIF PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK KELAS 4 DI SD NEGERI SINGASARI MENGGUNAKAN METODE ADDIE**” dibuat dengan maksud untuk membantu siswa dalam mengingat kata dengan lebih mudah dan dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar bahasa Inggris. Siswa diantisipasi untuk memperoleh kosa kata dengan cepat dan memiliki keinginan yang lebih besar untuk belajar dengan multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.

1.2. Rumusan Masalah

Peserta didik menjadi bosan dan tidak berminat untuk belajar ketika menggunakan media pembelajaran yang tradisional dan minim seperti buku teks yang digunakan sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal.

1.3. Pertanyaan penelitian

Beberapa hal yang ditanyakan tentang topik yang sedang dibahas adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana hasil pengujian *Multimedia* Interaktif menggunakan kuisioner SUS?

1.4. Batasan masalah

Kajian ini dibatasi untuk pembuatan multimedia interaktif Bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Dasar yaitu siswa kelas 4 yang merupakan kelas yang didalam kurikulum merdeka kelas tersebut terdapat mata pelajaran Bahasa Inggris.

1.5. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji multimedia interaktif Bahasa Inggris pada SD Negeri Singasari menggunakan metode kuisioner SUS.

1.6. Manfaat

Hasil pembuatan multimedia interaktif dapat membantu guru konvensional yang tidak terlalu memahami bidang pelajaran Bahasa Inggris sehingga dapat mengajar Bahasa Inggris dengan lebih interaktif dan informatif. Fakta ini saya dapat ketika saya mengikuti kegiatan Kampus Mengajar yang saat pelajaran Bahasa Inggris rekan saya yang merupakan studi Bahasa Inggris dapat lebih efektif menggantikan tugas guru dalam mengajar Bahasa Inggris. Oleh karena kegiatan kampus mengajar yang telah usai dan rekan saya sudah tidak bisa menggantikan guru untuk mengajar Bahasa Inggris maka dibuatlah multimedia interaktif yang diharapkan dapat membantu guru mengajar Bahasa Inggris.

- a. Bagi guru

Kajian ini dapat membantu para pendidik di mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris dengan lebih interaktif dan menarik.

- b. Bagi peneliti

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai syarat untuk Kelulusan mahasiswa tingkat akhir dengan menjadikannya sebagai Tugas Akhir untuk membuat multimedia interaktif

- c. Bagi akademik

Akademisi dapat menggunakan temuan penelitian sebagai sumber untuk menjadi bahan dalam penelitian selanjutnya serta dapat sebagai bahan

ajar dalam mendalami teknik analisis menggunakan metode R&D karena dalam Tugas Akhir ini terdapat banyak jurnal yang dirangkum menjadi satu.