

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak bagi kehidupan manusia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) teknologi merupakan suatu metode ilmiah yang digunakan untuk mencapai tujuan praktis, dan merupakan salah satu ilmu pengetahuan terapan. Seiring dengan berjalannya waktu, kebutuhan manusia semakin berkembang dan bertambah. Penemuan teknologi-teknologi baru menjadi salah satu faktor penunjang bertambahnya kebutuhan baru dalam segala bidang, termasuk pada bidang pendidikan.

Sekolah dasar merupakan tingkat pendidikan formal paling dasar di Indonesia yang diselenggarakan oleh pemerintah. Sekolah dasar sebagai satu lembaga pendidikan tingkat dasar sudah selayaknya mampu mendidik dan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas baik secara komunikasi dan edukasi. Sekolah dasar merupakan salah satu pondasi seorang siswa dalam membentuk suatu karakter. Sekolah dasar juga menjadi salah satu faktor yang menentukan suatu keberhasilan siswa untuk masa mendatang. Awal dari pengenalan ilmu pengetahuan bagi siswa adalah di sekolah dasar dan sekolah juga mempunyai kewajiban untuk selalu memberikan pembaruan terhadap metode pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, agar pembelajaran yang dilaksanakan menarik sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa.

Bahasa Inggris merupakan satu Bahasa internasional yang diajarkan secara luas di berbagai Negara. Banyak penduduk di berbagai negara memakai Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi dalam berbagai pertemuan penting pada tingkat internasional, Richards *and* Rodgers (1986:1).

Bahasa Inggris di Indonesia memang telah diajarkan pada pendidikan tingkat Sekolah Dasar dan play group. Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang sudah mulai diajarkan pada tingkat sekolah dasar. Pendidikan Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar sangat penting bagi siswa.

Karena Bahasa Inggris merupakan Bahasa internasional yang dapat digunakan untuk berkomunikasi di dunia global.

Bahasa Inggris masih di anggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk di pelajari oleh siswa terutama pada tingkat sekolah dasar dan dalam penyampaian materi masih banyak sekali kendala yang di alami oleh guru maupun siswa. Salah satu kendala yang di alami oleh siswa adalah mereka cenderung kurang mampu dalam memahami, membaca maupun mengucapkan, dan menulis beberapa kosa kata Bahasa Inggris yang sangat sederhana. Hal ini disebabkan karena kurang menariknya guru dalam menyampaikan materi Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru Bahasa Inggris kelas IV pada observasi yang telah dilakukan penulis pada Kamis, 23 dan 30 Agustus 2018 di SD N 3 Sajen, bahwasannya dalam penyajian materi pelajaran Bahasa Inggris guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu dengan cara guru menjelaskan materi dengan ceramah dan siswa hanya menyimak buku pelajaran. Siswa cenderung hanya diam, mencatat, dan tidak terlalu memperhatikan penjelasan guru dan siswa tidak mau bertanya apabila materi yang disampaikan oleh guru masih tidak terlalu jelas sehingga siswa kurang mampu untuk memahami materi Bahasa Inggris. Pada saat pembelajaran guru juga sering menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran. Tetapi dengan media gambar terkadang siswa cepat merasa bosan karena media yang digunakan kurang menarik dan hanya bersifat verbalistik. Hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang efektif sehingga tingkat keberhasilan belajar siswa tidak sesuai dengan harapan yang diinginkan oleh guru maupun sekolah.

Guru dapat meminimalisir hal tersebut dengan cara memberikan suatu inovasi pembelajaran interaktif yang dapat membuat pembelajaran Bahasa Inggris lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa khususnya tingkat sekolah dasar.

Menurut Csabay (2006:24), motivasi sangat penting dalam belajar Bahasa. Salah satu cara ampuh dan terkenal untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran adalah dengan membawa sesuatu yang luar biasa dan baru ke dalam kelas. Shin (2006:3) mengungkapkan bahwa salah satu cara untuk

meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar diperlukan adanya alat pendukung berupa alat-alat bantu visual, mainan, boneka ataupun objek-objek lain yang berwarna-warni, yang sesuai dengan cerita atau lagu yang digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Media pembelajaran selalu mengalami perkembangan seiring perkembangan teknologi. Sebagai salah satu contohnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk proses pembelajaran.

Menurut Daryanto (2010:51) multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna dengan mudah sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Menurut Eka (2013) multimedia interaktif adalah integrasi teks digital, grafik, animasi, audio, gambar dan video dengan cara menyediakan user sebuah tingkat kontrol yang tinggi dan interaktif. Penggabungan kegunaan multimedia dengan kontrol/pengendalian maka didapatkan multimedia yang interaktif. Kontrol pengguna meliputi: Fokus terhadap tujuan dan isi yang ingin disampaikan melalui media interaktif kepada siswa sehingga hasil yang didapat tercapai dan mencakup cara penyampaian atau teknik penyampaian ke siswa agar lebih mudah dipahami.

Menurut Gayestik (Sunaryo Soenarto, 2015) multimedia diartikan sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi.

Penjelasan dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan sebuah media yang mengabungkan beberapa elemen menjadi satu kesatuan guna memudahkan siswa dalam belajar.

Hasil dari penelitian terdahulu yang digunakan untuk memperkuat pengembangan media interaktif sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris,

salah satunya sebagai berikut : Penelitian dari Aris Setyawan, Irena Y. Maureen pada tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Media CAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata Anggota Tubuh Manusia Dalam Bentuk Teks Disriptif Bergambar Siswa Kelas I SDN Menur Pumpungan IV Surabaya”.

Hasil analisis data dari hasil keseluruhan penelitian pengembangan media pembelajaran CAI pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi pengenalan kosa kata anggota tubuh manusia dalam bentuk teks diskriptif bergambar kelas 1 SDN Menur Pumpungan IV Suarabaya ini didapatkan satu data evaluasi pramaster dari ahli materi yang merupakan guru mata pelajaran Bahasa Inggris menyimpulkan inovasi media pembelajaran ini sangat baik. Ahli media 1 dan 2 sebagai evaluator menyimpulkan bahwa media pembelajaran tergolong baik, sedangkan dari siswa setelah melalui serangkaian evaluasi satu-satu menyimpulkan bahwa media ini tergolong sangat baik dan menarik. Evaluasi dari kelompok kecil didapatkan data analisis yakni (89,9%) dimana angka tersebut tergolong dalam kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran CAI ini juga mengalami peningkatan. Hasil itu ditunjukkan dengan rata-rata kelas yang sebelumnya bernilai (65,3) menjadi (80,16). Hasil rata-rata kelas setelah menggunakan media berada diatas standar ketuntasan belajar minimal mata pelajaran Bahasa Inggris. Data peningkatan juga di perlihatkan dari hasil hitung uji-t dimana t hitung mempunyai hasil yang lebih besar dengan t tabel yakni (5,22) untuk t hitung dan (2,042) untuk t- tabel, berdasarkan analisis data maka media CAI dengan model drills yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan pemakaian dan produksi.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk membuat suatu media pembelajar dengan judul “Pengembangan Aplikasi FENCLA (*Fun English Class*) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris ”.

B. Indetifikasi Masalah

Berlatar belakang dari uraian tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru tidak menggunakan media pembelajaran interaktif pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas.
2. Guru mengalami hambatan dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Siswa sulit untuk memahami pembelajaran Bahasa Inggris.
4. Siswa sulit untuk membaca teks maupun kosa kata menggunakan Bahasa Inggris
5. Siswa kurang termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris.

C. Pembatasan Masalah

Pembuatan sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Inggris berdasarkan pada KD untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas IV dalam memahami, membaca, dan menulis kosa kata sederhana menggunakan Bahasa Inggris.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan aplikasi FENCLA (*Fun English Class*) sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Inggris ?
2. Bagaimana kelayakan aplikasi FENCLA (*Fun English Class*) sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Inggris?
3. Bagaimana keefektifan aplikasi FENCLA (*Fun English Class*) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas IV dalam memahami, membaca, dan menulis kosa kata sederhana dengan menggunakan Bahasa Inggris?

E. Tujuan Penelitian

Mengetahui pengembangan, kelayakan, dan keefektifan aplikasi FENCLA (*Fun English Class*) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan

kemampuan siswa kelas IV dalam memahami, membaca, dan menulis kosa kata sederhana dengan menggunakan Bahasa Inggris.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis.

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai bahan acuan peneliti lain untuk mengadakan penelitian terhadap pengembangan FENCLA sebagai media pembelajaran.
- b. Sebagai bahan pembandingan peneliti lain untuk mengadakan penelitian terhadap penggunaan FENCLA sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Untuk menambah pengetahuan mengenai Penggunaan Aplikasi Fencla (*Fun English Class*) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas IV Dalam Belajar Bahasa Inggris. Dan bagi peneliti menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai pemanfaatan media pembelajaran pada proses belajar mengajar.