

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kamus besar bahasa Inggris *education* berarti pendidikan, sedangkan menurut Sugihartono (2007:3) pendidikan berasal dari kata didik, atau mendidik yang berarti sekelompok orang memelihara dan membentuk latihan. Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia (1991) pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan(Dewi, 2012).

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang didapat setiap manusia dalam hal ini adalah peserta didik, tujuannya adalah untuk membuat peserta didik itu paham, mengerti serta mampu berpikir lebih kritis. Pendidik dapat dirumuskan sebagai tuntunan pertumbuhan manusia sejak lahir hingga tercapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi alam dan lingkungan masyarakat. Pendidikan merupakan proses yang terus menerus, tidak berhenti(Dewi, 2012).

Pendidikan dapat diperoleh secara formal maupun non formal. Pendidikan formal diperoleh dari suatu pembelajaran yang terstruktur yang telah dirancang oleh suatu institut. Sedangkan pendidikan non formal adalah pengumpulan pengetahuan yang didapat manusia dalam kehidupan sehari-hari baik yang dialami atau yang dipelajari dari orang lain(Dewi, 2012).

Usia Sekolah Dasar merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai hal ya baru untuk meningkatkan perkembangan potensi anak. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulus yang diperoleh dari lingkungan. Pengalaman yang di peroleh dari lingkungan, termasuk stimulus yang diberikan oleh orang dewasa yang akan mempengaruhi anak untuk masa yang akan datang. Oleh sebab itu diperlukan

upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya yang berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Bahasa Inggris di Indonesia secara umum diajarkan sebagai bahasa asing. Istilah ‘bahasa asing’ dalam bidang pengajaran bahasa berbeda dengan ‘bahasa kedua’. Bahasa asing adalah bahasa yang tidak digunakan sebagai alat komunikasi di negara tertentu di mana bahasa tersebut diajarkan. Sementara bahasa kedua adalah bahasa yang bukan bahasa utama namun menjadi salah satu bahasa yang digunakan secara umum suatu negara. Sementara bahasa asing biasanya diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dengan tujuan berkomunikasi dasar serta menguasai 4 skill berbahasa (menyimak, membaca, menulis, berbicara) dalam bahasa tersebut dalam batasan tertentu.

Sementara itu Hapsari (2012) menyatakan pengajaran bahasa Inggris di Indonesia untuk siswa Sd berlandaskan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tanggal 25 Februari tentang dimungkinkannya program bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal SD, dan dapat dimulai pada kelas 4 SD (depdiknas). Kebijakan ini diambil karena adanya kebutuhan untuk berpartisipasi dalam era globalisasi. Dalam perkembangannya bahasa Inggris yang awalnya adalah mata pelajaran muatan lokal pilihan menjadi mata pelajaran muatan lokal wajib di beberapa daerah. Lebih lanjut pelajaran bahasa Inggris yang pada mulanya dimulai pada kelas 4 SD dimulai pada kelas 1, 2, dan 3.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah dalam proses kegiatan belajar mengajar masih ada beberapa guru yang mengajar menggunakan metode konvensional sehingga guru mengajar dengan ceramah dan teori sehingga siswa cepat merasa bosan. Selain guru menggunakan metode konvensional siswa juga masih kurang aktif dalam pembelajaran di kelas. Pelajaran bahasa Inggris juga masih awam atau baru bagi anak kelas II

SD. Sehingga untuk belajar bahasa Inggris memerlukan sebuah media atau alat yang bisa menarik perhatian atau minat belajar siswa. Dalam belajar menggunakan media atau alat peraga siswa diharapkan menjadi lebih paham.

Belajar adalah kegiatan atau aktivitas yang dilakukan dan memberikan perubahan, jika dalam belajar siswa atau peserta didik tidak ada perubahan tingkat kemahiran maka ada yang salah dalam proses belajarnya [Darmadi, 2017]. Dalam lingkungan belajar diharapkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan pendidik agar proses penerimaan materi dapat terjadi dengan baik. Untuk menarik perhatian siswa maka metode yang digunakan adalah demonstrasi yang merupakan metode dengan menyajikan objeknya secara langsung atau pertunjukan objek di depan siswa (Ayuningtyas, Fadhilah, & Arifin, 2018).

Agar penyampaian materi dapat lebih menarik maka metode pengajaran tidak hanya dengan menggunakan alat peraga konvensional tetapi juga dapat menggunakan teknologi komputer. Dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi metode pembelajaran dapat dirubah menjadi lebih menarik dan interaktif. “Teknologi multimedia merupakan potensi besar dalam mengganti metode pembelajaran seseorang karena dapat menyesuaikan informasi dan sebagainya” (Sarwiko Arifin, 2017). Teknologi multimedia yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan aplikasi atau software *Construct 2* dan *Adobe Photoshop*. Teknik yang digunakan adalah membuat animasi dan video pada tiap materi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris tujuannya agar siswa taman kanak-kanak dapat mengingat dengan mudah nama-nama hewan karena ada suara dan lagu yang menarik (Ayuningtyas, Fadhilah, & Arifin, 2018).

Teknologi jaman sekarang mungkin membuat orang tua khawatir dengan perkembangan yang sangat pesat. Kekhawatiran itu muncul terhadap anak-anaknya, sehingga mereka bingung bagaimana caranya memberikan pelajaran-pelajaran yang positif terhadap anak mereka. Salah satu teknologi

yang berkembang adalah komputer. Mengapa perlu diterapkan pada anak SD hal ini dikarenakan sebagian besar dari anak SD mempunyai rasa ingin tau yang sangat besar, oleh sebab itu sebaiknya mereka diajarkan dengan pembelajaran yang berbasis komputer yang sangat menyenangkan sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain. Anak SD ingin menemukan hal-hal yang baru dan mereka harus mengenal komputer agar mereka tidak asing dengan teknologi yang sedang berkembang.

B. Identifikasi Masalah

1. Guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang membuat siswa cepat bosan.
2. Perlunya media pembelajaran untuk anak SD (Sekolah Dasar) yang kreatif dan inovatif untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan di kelas.
3. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dirancanglah sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat membantu proses belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini lebih terarah. Adapun pembatasan masalahnya antara lain:

1. Materi pembelajaran difokuskan pada hewan.
2. Aplikasi ini menitikberatkan dari segi multimedialnya yaitu berupa text, gambar dan suara.
3. Antarmuka pada aplikasi ini dirancang dengan menggunakan *software Construct 2*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi pembelajaran nama-nama hewan dalam Bahasa Inggris untuk anak SD?
2. Bagaimana membantu mengembangkan metode pembelajaran guru yang masih kurang lengkap?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan umum pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris untuk anak yang dapat diakses pada smartphone Android.

Adapun tujuan khusus pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan bantuan *software Construct 2* dengan materi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris.
2. Meningkatkan pemahaman siswa tentang pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian antara lain:

1. Bagi Siswa, dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan siswa akan lebih mudah untuk mengenal nama hewan dalam Bahasa Inggris secara mandiri dan berulang-ulang hingga paham, sehingga pada akhirnya dapat mengembangkan daya pikirnya untuk mengenali permasalahan lingkungan sekitar.
2. Bagi Guru, dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran tentang pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris kepada siswa serta membantu mempermudah guru dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan pengadaan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa saat ini.
3. Bagi Sekolah, dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.
4. Bagi Peneliti, menerapkan ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif yang layak dan tepat guna.