

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Tahun 2020 Indonesia dan seluruh dunia dikejutkan oleh virus baru yang disebut *Coronavirus*. *Coronavirus* adalah suatu kelompok virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan atau manusia. Beberapa jenis coronavirus diketahui menyebabkan infeksi saluran nafas pada manusia mulai dari batuk pilek hingga yang lebih serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome (MERS)* dan *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS)*. *Coronavirus* jenis baru ditemukan menyebabkan penyakit COVID-19 (WHO, 2021). Di Indonesia, pemerintah mengeluarkan dan menyediakan beberapa kebijakan terkait wabah COVID-19 yang dimuat dalam Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020, salah satunya adalah larangan orang berkumpul dan melakukan kegiatan di luar rumah, dan menganjurkan untuk melakukan kegiatan di rumah "Tinggal di Rumah, beribadah di rumah, bekerja dari rumah, belajar dari rumah". Salah satu instruksi pemerintah tentang kegiatan yang dilakukan di rumah adalah kegiatan belajar. Belajar tidak boleh berhenti walaupun pemerintah menginstruksikan peliburan sekolah dan tempat kerja dengan tetap mempertimbangkan kebutuhan pendidikan dan produktivitas kerja. (PP No 21 Th 2020).

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dipindahkan di rumah, tetapi masih harus dikendalikan oleh guru atau dosen dan orang tua, menggunakan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh ini dilakukan selama kurang lebih 14 hari, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk ditambahkan lagi karena melihat situasi dan kondisi perkembangan COVID-19 ini (Zaharah, Kirilofa & Windarti, 2020). Bahasa Inggris diajarkan sebagai bahasa asing, mengutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah "bahasa asing" berbeda dengan "bahasa kedua". Bahasa asing adalah bahasa milik bangsa lain yang dikuasai, biasanya melalui pendidikan formal dan yang secara sosio kultural tidak dianggap sebagai bahasa sendiri. Bahasa kedua adalah bahasa yang dikuasai oleh bahasawan bersama bahasa ibu pada masa awal hidupnya dan secara sosiokultural dianggap sebagai bahasa sendiri. Bahasa asing diajarkan dengan tujuan untuk bisa komunikasi dasar yang meliputi penguasaan 4 keahlian berbahasa yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara (Mulyati, 2008).

Dalam belajar bahasa Inggris menguasai kosakata merupakan sesuatu yang sangat penting, jika siswa tidak mengetahui arti dari kata dalam suatu kalimat, mereka akan sulit

memahami isi kalimat tersebut. Namun, di Indonesia walaupun bahasa Inggris diajarkan sebagai "bahasa asing", pembelajaran mengenai kosakata sering dijadikan tambahan dan tidak diprioritaskan. Kosakata yang diberikan sesuai dengan tema yang diajarkan dan masih baru bagi anak sehingga sulit untuk dihafal. Siswa sulit meningkatkan kosakata bahasa Inggris karena jarang menggunakannya dan juga jarang menemui kata tersebut dalam keseharian dimana seharusnya dalam kondisi normal siswa dapat berinteraksi dengan siswa lain mencoba kosakata baru mempelajari interaksi yang memudahkan siswa dalam belajar. Maka dari itu perlu adanya pembiasaan penggunaan metode pembelajaran seperti metode menyanyi, meniru/*drilling*, dan permainan (Pertwi, Rahmawati & Hafidah, 2021). Pemberlakuan pembelajaran di rumah memunculkan beberapa kendala yang dialami oleh guru, orang tua serta murid. Dari sisi guru, keterbatasan tenaga mengakibatkan beberapa agenda menjadi tidak terselesaikan seperti pengembangan media, perubahan metode pembelajaran yang dilakukan secara instan dan evaluasi guru terhadap siswa menjadi berkurang porsinya. Hal tersebut diakibatkan karena guru harus menyediakan waktu yang lebih untuk menangani pembelajaran *online* dan orang tua siswa wawancara dengan salah satu guru menyebutkan "sebagai wali kelas saya harus bersiaga hingga jam 9 malam untuk berhubungan dengan orang tua siswa". Disisi orang tua juga memiliki kendala sendiri yakni kesibukan pekerjaan, penguasaan teknologi yang minim, pekerjaan tambahan bagi orang tua mengenai pendampingan anak belajar sementara orangtua sudah lelah. Murid dalam kegiatan pembelajaran secara *online* sangat bergantung terhadap orang tua kaitannya dengan bahasa Inggris materi yang disampaikan guru sangat terbatas orang tua tidak dapat memberikan arahan pembelajaran menggunakan media lain sementara dari pihak sekolah tidak memberikan referensi media. Siswa juga tidak dapat melakukan eksplorasi dengan teman sekolah secara langsung sehingga pembelajaran hanya terfokus dari apa yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru mengungkapkan "kami dari pihak sekolah menyiapkan beberapa alternatif pembelajaran yaitu melalui platform Zoom, *WhatsApp* maupun platform *YouTube*, untuk *platform* aplikasi yang lain kami menggunakan aplikasi pihak ketiga seperti *code.org*, *twinkl.com*, *turtlediary.com*, dsb. Namun belum ada aplikasi yang kami buat sendiri untuk materi kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris". Sementara itu dalam penelitian lainnya hasil menunjukkan pembelajaran menggunakan *WhatsApp* pada sekolah dasar cenderung tidak efektif dan sangat diperlukan evaluasi peran guru juga orang tua dalam hal ini ke depan (Mirzon Daheri, Juliana & Deriwanto, 2020). Guru lainnya mengungkapkan "pembelajaran bahasa

Inggris masih terpaku terhadap buku teks yang kurang akan animasi atau interaktif terhadap siswa sehingga siswa hanya mengandalkan materi dari guru sehingga orang tua jarang mencoba aplikasi terkait dengan pembelajaran bahasa Inggris mengenai kosakata karena kesibukan dan belum ada petunjuk dari sekolah”. Ratminingsih (2016) dalam tulisannya menyimpulkan bahwa penggunaan media lain dalam pembelajaran bahasa Inggris seperti media audio menjadikan siswa lebih termotivasi untuk belajar karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik dan materi yang lebih mudah dipelajari.

Media pembelajaran sangat berperan aktif terhadap proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa (Masykur, Nofrizal & Syazali, 2017). Salah satu upaya untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran yang ada, yaitu dengan membuat apa yang sedang digemari siswa menjadi media mereka untuk mendapatkan pelajaran. Hal tersebut akan membantu guru untuk membuat siswanya menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Namun hal yang paling penting ketika membuat media pembelajaran adalah tentang bagaimana materi pembelajaran tersebut dapat sampai kepada siswa. Tersampainya materi pembelajaran terhadap siswa merupakan tujuan diadakannya proses pembelajaran (Masykur et al., 2017), dengan demikian dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat siswa belajar dan menyampaikan materi dengan baik. Guna menanggapi permasalahan dari uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif pengenalan kosakata dalam bahasa Inggris untuk anak SD Kelas 2 yang sederhana dikemas dalam permainan dengan hasil yang ingin dicapai yaitu membantu guru menyediakan *platform* belajar bagi siswa melalui aplikasi dengan harapan dapat membantu siswa belajar kosakata baru dalam bahasa Inggris.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran bahasa Inggris mengenai kosakata yang tidak diprioritaskan.
2. Siswa belum bisa melakukan *explore* mengenai kosakata baru karena pembelajaran *online*.
3. Guru belum mampu menghadirkan media yang spesifik mengenai pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

4. Orang tua yang tidak berani mencoba aplikasi terkait dengan pembelajaran bahasa Inggris karena belum ada petunjuk dari sekolah.
5. Siswa sulit menghafal dan meningkatkan kosakata bahasa Inggris karena jarang menggunakannya.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini lebih terarah. Adapun pembatasan masalah dari penelitian ini antara lain:

1. Materi yang disajikan disesuaikan dengan silabus untuk anak SD kelas 2 dengan inti materi mengenai kosakata.
2. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan *software construct 2* dan dijalankan pada *platform android* dan *desktop*.
3. Pengujian kelayakan dari media pembelajaran bahasa Inggris yang telah dibuat.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas penelitian ini akan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyajikan materi mengenai kosakata untuk anak SD kelas 2 sesuai dengan silabus?
2. Bagaimana cara mengembangkan *game* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris mengenai kosakata yang dibuat menggunakan *software construct 2* dan dijalankan pada *platform android* dan *desktop*?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ini apabila diterapkan untuk pembelajaran bahasa Inggris kelas 2?

### E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini diadakan dengan tujuan:

1. Menyajikan materi mengenai kosakata untuk anak SD kelas 2 yang sesuai dengan silabus.
2. Mengembangkan *game* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris mengenai kosakata dibuat menggunakan *software construct 2* dan dijalankan pada *platform android* dan *desktop*.
3. Menguji kelayakan media pembelajaran ini apabila diterapkan untuk pembelajaran bahasa Inggris kelas 2.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis:

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang digabungkan dengan *game* dalam pendidikan.

### 2. Manfaat praktis

- a. Media pembelajaran ini menjadi kontribusi dalam menambah pengetahuan anak tentang kosakata-kosakata baru dalam bahasa Inggris.
- b. Bagi guru, media pembelajaran ini menjadi sarana penunjang kegiatan pembelajaran *online* pada masa pandemi *corona* ini serta dapat menambah pengetahuan guru mengenai multimedia interaktif sebagai media pembelajaran.
- c. Bagi siswa, dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan siswa mampu berkomunikasi dengan bahasa Inggris menggunakan kosakata yang telah dipelajari serta peningkatan minat dalam mempelajari bahasa Inggris.
- d. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.