

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi diharapkan mampu memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran yang ditandai dengan diperkayanya sumber dan media pembelajaran. Terbukti dari banyaknya sekolah yang menunjang pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam teknologi, konsep pembelajaran pun telah bergeser pada konsep yang modern.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran ada suatu bantuan yang di berikan pendidik agar terjadi pertukaran informasi atau pengetahuan baru pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran proses untuk membantu peserta didik dapat belajar dengan baik

Penggunaan media/alat peraga dalam proses pembelajaran bertujuan agar tercipta pembelajaran lebih menarik, bermakna dan terkesan lebih menyenangkan. Dengan ada nya media ini maka murid diharapkan dapat lebih cepat memahami suatu pembelajaran karena dengan adanya media maka suatu pembelajaran dapat di tampilkan dan juga dapat menambah imajinasi dari anak itu sendiri.

Agar dapat memperoleh pemahaman, maka proses belajar sepatutnya dilakukan secara aktif yaitu misalnya siswa mengalami, melakukan, mencari dan menemukan suatu konsep melalui berbagai kegiatan. Salah satu kegiatan

yang dapat dilakukan yaitu melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan ilmiah. Pendekatan saintifik merupakan suatu pendekatan yang melibatkan keterampilan proses sains sehingga peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan mengamati, merumuskan pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis data dan menarik kesimpulan serta mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 053 Cisitua dapat disimpulkan minat siswa/siswi dalam mempelajari Bahasa Inggris sangatlah besar. Walaupun pelaksanaan masih dilakukan secara online menggunakan media *Zoom* atau *WhatsApp* tetapi murid sangat antusias dalam mengikuti segala bentuk pembelajaran. Untuk bulan depan diketahui akan menggunakan sistem offline 100% dari kelas 1 sampai dengan 6 dan hanya memiliki satu guru pengajar. Susahnya penulisan Bahasa Inggris mengakibatkan lambatnya penyelesaian soal sehingga seringkali telat dalam mengumpulkan tugas maupun kuis-kuis yang diberikan oleh guru.

Dengan sistem pembelajaran yang masih menggunakan cara konvensional siswa/siswi sulit memahami pelajaran dengan baik, sehingga mengakibatkan kurang akurat pengajar dalam mengukur tingkat pemahaman dan kemampuan siswa/siswi. Kemampuan siswa/siswi dalam mengucapkan kalimat Bahasa Inggris juga masih sangat rendah, untuk buku juga belum ada karena masuk dalam kategori tidak wajib mengakibatkan materi yang disampaikan pun berupa materi *basic* Bahasa Inggris yang dicari di *internet*.

Dalam materi Bahasa Inggris pokok pembahasan pengenalan Bahasa Inggris, siswa/siswi dapat mempelajari bahasa inggris melalui gambar dan juga suara sehingga dapat dipahami lebih cepat. Dengan membuat media pembelajaran ini nantinya akan disertai gambar, audio, serta animasi. Pemilihan media pembelajaran berupa multimedia interaktif karena peserta didik dapat belajar dan memahami materi secara konkret karena disertai dengan gambar, animasi, dan penjelasan materi yang lebih komunikatif. Multimedia interaktif yang dikembangkan tidak menghapuskan peranan buku ajar, multimedia interaktif dirancang untuk menjadi materi reinforcement (pengayaan) dan membantu siswa/siswi memahami pelajaran Bahasa Inggris dengan lebih baik secara pelafalan maupun pemahaman materi.

Dari Permasalahan yang ada di atas, maka diperlukan sebuah media pembelajaran multimedia interaktif yang menggunakan audio, gambar, animasi, dan teks. Agar siswa dapat lebih aktif lagi dalam mempelajari Bahasa Inggris dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Dari permasalahan di atas, penulis membuatnya sebagai bahan penelitian skripsi yang berjudul "**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SD NEGERI 053 CISITU BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dapat di indentifikasikan masalah yang terjadi di atas adalah sebagai berikut:

1. Dibutuhkannya media pembelajaran Bahasa Inggris, agar siswa/siswi dapat memahami pembelajaran Bahasa Inggris dengan benar.
2. Siswa/siswi kurang memahami pelafalan Bahasa Inggris karna jaranganya mendengar pelafalan Bahasa Inggris secara langsung Ketika belajar.
3. Mengerjakan soal dari guru yang harus dicatat terlebih dahulu sehingga membuang waktu yang telah ditentukan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada di proses pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi multimedia interaktif pelajaran Bahasa Inggris?
2. Bagaimana agar siswa/siswi mudah memahami pelafalan Bahasa Inggris?
3. Bagaimana agar siswa/siswi tidak dikurangi waktu pengerjaan yang telah ditentukan oleh guru?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian yang dilakukan penulis adalah membuat aplikasi Media pembelajaran Bahasa Inggris SD Negeri 053 Cisititu berbasis multimedia interaktif agar dapat membantu Guru dan siswa dalam menyampaikan materi maupun mempelajari materi dan menaikkan semangat siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mempermudah siswa/siswi memahami materi Bahasa Inggris dengan menggunakan multimedia interaktif.
2. Untuk mengetahui cara pelafalan Bahasa Inggris yang benar dan juga dapat mengulangi hingga paham.
3. Untuk mempermudah siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

1.4 Kegunaan Praktis Dan Akademis

Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini terdapat dua kegunaan yaitu kegunaan Akademis dan Kegunaan Praktis. Seperti ini kegunaan penelitian ini:

1.4.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini dapat menghasilkan hal – hal yang berguna untuk penulis maupun peneliti yang lain. Sebagai berikut kegunaan dari penelitian ini:

1. Untuk Penulis

Manfaat untuk penulis ialah untuk memberikan hal – hal yang telah di pelajari dan telah didapatkan selama kuliah dan juga untuk memperluas wawasan dan menambahkan pengalaman penelitian yang dilakukan secara langsung.

2. Untuk peneliti lain

Untuk menambahkan referensi penelitian dengan tema yang mungkin mirip.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Untuk Guru

Manfaat untuk Guru dapat mempermudah dalam mengajar di sekolah dan mendapatkan alat bantu dalam mengajar berupa aplikasi multimedia interaktif yang mempermudah penyampaian materi kepada siswa/siswi.

2. Untuk Siswa

Menaikannya minat siswa/siswi dalam mempelajari bahasa ingris dengan multimedia interaktif sehingga siswa tidak lagi beranggapan bahasa ingris itu susah.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada media pembelajaran multimedia interaktif Bahasa Inggris, dibuat agar penulis dapat Menyusun laporan dengan arah dan

tujuan yang jelas. Jadi Batasan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini di rancang untuk anak kelas 1 SD.
2. Aplikasi media pembelajaran ini hanya membahas tahap awal Bahasa Inggris.
3. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah pelafalan benda-benda menggunakan Bahasa Inggris secara berulang.
4. Dalam aplikasi ini terdapat soal-soal latihan mata pelajaran Bahasa Inggris dari materi yang telah disampaikan.
5. Aplikasi ini hanya bisa di akses secara offline.
6. Aplikasi multimedia ini terdiri dari soal latihan, materi pembelajaran dan juga games.
7. Soal latihan tidak ditujukan untuk penilaian yang berada sekolah, hanya sebagai Latihan dari materi yang telah diberikan.

1.6 Lokasi Dan waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 053 Cisitu Jl. Sangkuriang No.87, Dago, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40135 lokasi penelitian pada google maps:



Gambar 1. 1 Lokasi SD Negeri 053 Cisit

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilakukan pada bulan April 2022 dengan memberikan surat izin penelitian kepada pihak Kepala Sekolah SD Negeri 053 Cisit berikut waktu penelitiannya:

Table 1 waktu penelitian

NO	NAMA KEGIATAN	TAHUN 2022																			
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Kebutuhan	■	■	■	■																
2	Membangun Prototyping					■	■	■	■	■	■	■	■								
3	Evaluasi Prototyping									■	■	■	■								
4	Pembuatan Program									■	■	■	■								
5	Pengujian										■	■	■								
6	Evaluasi Sistem													■	■	■	■				
7	Penerapan Sistem																	■	■	■	■

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini di bagi menjadi lima bab yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I pendahuluan berisikan latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, Batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II landasan teori berisikan tentang referensi, definisi, dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan

BAB III: OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab III objek dan metode penelitian berisikan tentang objek penelitian, metode penelitian, metode pendekatan, metode pengembangan, dan analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV hasil dan pembahasan berisikan tentang analisis sistem yang diusulkan mulai dari perancangan sistem, perancangan antarmuka, pengujian, dan implementasi.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V kesimpulan dan saran berisikan tentang kesimpulan atau hasil yang berhasil diselesaikan sesuai ruang lingkup Batasan masalah dan saran terhadap masalah yang belum diselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan untuk masa yang akan datang.