

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan yang mempunyai dampak baik tentang perubahan pemikiran dan karakter dalam diri seseorang. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan orang lain ataupun manusia dengan lingkungannya. Oleh karena itu diharapkan satuan pendidikan melaksanakan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses dan penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas demi tercapainya prestasi kompetensi pembelajaran lulusan. Efisiensi dan efektivitas pembelajaran dapat dilakukan dengan banyak cara, salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi.

Seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan, keterbaruan kurikulum dan materi pengajaran, salah satu bidang teknologi pendidikan yang digarap dalam upaya mengatasi permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan hasil analisis kebutuhan adalah pengembangan. Tujuan utama penggunaan teknologi adalah untuk memudahkan tugas sehari-hari manusia, yang dimana kemajuan cara interaksi siswa dan guru juga sangat dipengaruhi oleh dunia digital dalam bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi kini telah menyederhanakan banyak hal. Berbagai item yang dapat digunakan di PC atau perangkat *Android* ini telah digunakan di berbagai sekolah untuk mendistribusikan materi pembelajaran interaktif. Beragam media ini dapat membantu anak dalam mengatasi hambatan

belajar. Misalnya, dengan media pembelajaran berbasis *Android*, siswa dapat belajar lebih sukses tanpa terkendala lokasi dan waktu, serta dapat membawa laptop dan buku. Bahkan bahan ajar masa kini telah menggunakan komponen multimedia yang digabungkan ke dalam aplikasi *Android* untuk membantu siswa lebih terlihat dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan suatu sarana atau alat sebagai penghubung dalam menyampaikan pesan dan pikiran, merangsang pikiran, perasaan, tindakan, minat dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran dalam diri siswa. Media pembelajaran sangat penting untuk kegiatan pembelajaran karena dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik dan lebih cepat.

Keterbatasan media yang digunakan di kelas dianggap salah satu penyebab lemahnya kualitas belajar siswa. Dimana penggunaan media pembelajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien.

(Fatimah, 2020)

Permasalahan yang membuat siswa kurang minat dan motivasi belajar di SD Negeri 106809 Kolam ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya masih banyak siswa yang tidak fokus belajar karena terlalu sibuk dengan ponsel atau *handphone* yang digunakan untuk media sosial dan juga bermain game. Sebagian besar pelajar telah memiliki *smartphone* dengan sistem operasi *Android* namun

belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai sarana pembelajaran, dampaknya adalah kurangnya minat dan kebiasaan belajar di sekolah, masih ada siswa yang tidak pernah belajar di rumah, dan malas untuk belajar serta mengerjakan pekerjaan rumah.

Berdasarkan informasi yang peneliti peroleh dari guru Bahasa Inggris kelas V, ada faktor lain yang menyebabkan kurangnya motivasi dan minat belajar siswa di SD Negeri 106809 Kolam ini yaitu penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi. Dimana dalam proses belajar mengajar di kelas pada mata pelajaran bahasa Inggris jarang yang memanfaatkan media, media yang digunakan hanya sebatas media sederhana seperti media gambar atau media konkret. Masalah ini menyebabkan kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran karena kurang mampu menarik perhatian siswa.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas V diperoleh hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Inggris masih tergolong rendah dalam hal nilai ulangan dan tugas harian yang belum melebihi KKM yang ditentukan. Berikut hasil pembelajaran pelajaran bahasa Inggris siswa kelas V :

Table 1. 1 Perolehan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pelajaran Bahasa Inggris

No	KKM	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 72	Belum Tuntas	8	30%
2	≥ 72	Tuntas	18	70%
	Jumlah Siswa		26	100%

Berdasarkan table 1.1, dapat disimpulkan nilai hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri 106809 Kolam yang kriterianya belum tuntas berjumlah 8 siswa dengan presentase 30 % dan bagi siswa yang sudah lulus dan berkriteria tuntas sebanyak 18 siswa dengan presentase 70%. Dari tabel diatas dapat dipastikan masih ada beberapa siswa yang mempunyai nilai lebih rendah dari kriteria ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Bahasa Inggris.

Memvariasikan media yang digunakan dalam pembelajaran sangatlah penting untuk mengurangi tingkat kebosanan siswa dalam belajar. Oleh karena itu peran media pembelajaran berbasis *Android* ini sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa. Adapun media pembelajaran yang bisa dikembangkan untuk pembelajaran aktif yaitu menggunakan *Adobe flash*.

Adobe flash adalah perangkat lunak yang digunakan untuk animasi, permainan dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan di *adobe flash player*. Menggunakan *adobe flash* sebagai media pembelajaran, bermanfaat bagi guru sebagai dalam menyiapkan bahan ajar dan menyelenggarakan pembelajaran. Media *adobe flash* ini bisa memancing stimulus bagi siswa untuk memahami materi yang sulit dipahami. Selain itu media pembelajaran berbasis android ini menjadi pilihan yang cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris, karena mampu mencakup empat kompetensi dasar bahasa yaitu mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis.

Penting sekali menggunakan media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi dan dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap materi tersebut. Melihat potensi yang ada di SD Negeri 106809 Kolam sudah tersedianya fasilitas media pembelajaran berupa LCD proyektor namun pemanfaatannya belum optimal karena keterbatasan kapasitas guru dalam mengoperasikan komputer dan mengoperasikan proyektor LCD proyektor. Dengan berbagai penjelasan tersebut, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian terkait **“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Siswa Kelas V di SD Negeri 106809 Kolam T.A. 2023/2024**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Masih sedikit yang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran pembelajaran, khususnya yang berbasis multimedia selama proses pembelajaran.
2. Pendidik sudah memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi, namun pendidik belum mencoba menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa inggris

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini berlangsung hanya untuk siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 106809 Kolam.

2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Adobe flash* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris.
3. Penelitian ini berfokus untuk meningkatkan kompetensi Membaca (*reading*) siswa dalam bahasa Inggris dengan topik *Farm Animals*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Kelayakan penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 106809 Kolam?
2. Bagaimana Kepraktisan penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 106809 Kolam?
3. Bagaimana Keefektifan penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 106809 Kolam?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash* pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas V di SD Negeri 106809 Kolam.

2. Untuk mengetahui Kepraktisan Media Pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash* pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas V di SD Negeri 106809 Kolam.
3. Untuk mengetahui Keefektifan Media Pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash* pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas V di SD Negeri 106809 Kolam.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan untuk memberikan data dan informasi mengenai hasil pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Adobe flash* pada kelas V di Sekolah Dasar Negeri 106809 Kolam terkhususnya untuk dapat dipergunakan dalam meningkatkan dan mengembangkan mutu media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak.

1. Manfaat Teoritis

Untuk memperkaya ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada materi *Farm Animals* dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan terkhusus pada pelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar di Kelas V.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, sebagai salah satu alternative media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

- b. Bagi Guru, sebagai acuan bagi guru untuk mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran serta mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android*.

Bagi Peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman berharga dan menambah wawasan peneliti serta dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya terkhusus bagi mahasiswa yang akan menjalankan tugas sebagai pendidik di masa yang akan datang.

