

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) adalah suatu hal yang sangat penting dan merupakan perwujudan nyata dari globalisasi yang terus terjadi. Pendidikan adalah salah satu bidang yang terkena dampak dari perubahannya. Salah satu pembelajaran dalam pendidikan yang cukup penting dan membutuhkan (IPTEK) yaitu bahasa Inggris.

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional dan untuk menguasainya sangat penting. Bahasa Inggris juga merupakan salah satu bahasa yang digunakan di seluruh dunia. Mengingat pentingnya bahasa Inggris di masa depan, pembelajaran bahasa Inggris harus diperkenalkan di sekolah dasar sedini mungkin.

Selain itu bahasa Inggris juga sebagai bahasa internasional yang sangat penting untuk dikuasai pada era globalisasi saat ini (Bayu, 2020, h. 63). Selaras dengan pernyataan Alwasilah (dalam Apsari, dkk., 2020, h. 39) Kemampuan bahasa Inggris yang baik tentunya akan menjadi salah satu modal untuk bertahan menghadapi persaingan global. Sadar akan pentingnya menguasai bahasa Inggris, pembelajaran bahasa Inggris harus diberikan dan diterapkan sejak dini di lembaga pendidikan formal dan nonformal (Bayu, 2020, h. 63)

Mempelajari bahasa Inggris lebih baik dilakukan saat masih sekolah dasar. Waktu usia 6-10 tahun anak-anak dijuluki sebagai *young learner*. Siswa dapat menyerap banyak informasi dari lingkungan di sekelilingnya, melalui penglihatan, pengamatan, pendengaran, sentuhan, dan interaksi dengan orang lain. Berdasarkan

aspek perkembangan bahasa, siswa dapat menyerap lebih banyak kosa kata dalam bahasa Inggris melalui *games*, lagu, dan aktivitas fisik. Pada umumnya siswa menyukai kata-kata baru. Kosa kata baru akan dipakai dalam kehidupan sehari-hari mereka, sehingga kosa kata tadi memiliki makna dalam kehidupan siswa.

Maka dari itu penting bagi guru dalam mempersiapkan strategi dan media dalam pembelajaran. “Strategi pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan kegiatan yang beragam, melibatkan siswa secara langsung, siswa lebih aktif dan responsif. Strategi pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari siswa, siswa memiliki kecakapan untuk hidup” (Tarigan, D., 2022, h. 2). Setelah dirancang strategi, maka kemudian harus dipersiapkannya media sebagai sarana penyampaian materi kepada siswa. Megawati, dkk., (2021, h. 364) berpendapat bahwa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi seperti menggunakan media yang praktis serta rutin penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa Inggris akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Namun kenyataannya pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD mempunyai alokasi waktu belajar sebanyak 2 jam saja dalam se-minggu. Waktu tersebut sering sekali menjadi kurang efektif bagi siswa, sehingga siswa terpaksa diwajibkan untuk belajar secara mandiri di rumah. Akan tetapi siswa pada umumnya menjadi jenuh hingga bosan jika harus belajar di rumah dan hanya berfokus pada buku pelajaran.

Pada umumnya metode yang cukup sering digunakan saat pembelajaran bahasa Inggris ialah metode terjemahan tata bahasa. Saat menerapkannya, guru cenderung mendiktekan beberapa kalimat sederhana lalu meminta siswa untuk menerjemahkannya. Banyak siswa yang kemudian sulit untuk menerjemahkan

kalimat tersebut kemudian hanya menyalin punya temannya sehingga siswa tersebut tidak memahami makna kalimat tersebut.

Kementrian pendidikan nasional menjelaskan pentingnya pendidikan Bahasa Inggris dengan tiga tujuan termasuk peningkatan keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Inggris secara lisan atau tertulis termasuk keterampilan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), menulis (*writing*), meningkatkan kesadaran akan hakikat pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa asing sebagai sumber utamanya adalah untuk belajar serta memperluas lingkup budaya yang dimiliki siswa antara bahasa dan budaya supaya siswa memiliki wawasan lintas budaya dan dapat terlibat dengan keragaman budaya. Keterampilan yang harus dimiliki siswa Indonesia adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan dan memperdalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya menggunakan bahasa Inggris, hal ini juga di tetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional.

Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan, Nunuk Suryani juga mengatakan bahwa mereka sudah berproses untuk tingkat SD (Sekolah Dasar) agar guru bahasa Inggris linear dengan guru kelas. Bahkan Kemendikbud juga sedang melakukan upaya agar meningkatkan kemampuan bahasa Inggris pada guru kelas, bahkan ditekankan kembali bahwa setiap guru kelas harus bisa mengajar bahasa Inggris. Tidak hanya itu berdasarkan Surat Edaran Ditjen GTK Kemdikbud nomor 1460/B.B1/GT.02.01/2021 tentang kualifikasi akademik dan sertifikat pendidik dalam pendaftaran PPPK Guru 2021, guru berijazah S1 Bahasa Inggris tidak bisa mengajar di SD sebagai PPPK karena dianggap tidak linier menjadi guru kelas. (Mardani, 2022). Maka dari itu penting bahwasanya guru kelas harus mampu

menguasai bahasa Inggris dan menjadikan pelajaran bahasa Inggris merupakan pembelajaran yang penting.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN 065853, Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, masih jarang guru memanfaatkan penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran bahasa Inggris, tidak hanya itu saja, guru juga tidak pernah menggunakan media yang berbasis multimedia selama proses pembelajaran bahasa Inggris. Padahal, perkembangan teknologi saat ini memungkinkan pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih interaktif dan menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran. Bukan menjadi hal yang aneh di masa sekarang ini anak-anak sudah mahir dan biasa menggunakan gadget. Sehingga hal ini membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih hidup. Dalam wawancara juga guru berpendapat bahwasanya pembelajaran bahasa Inggris juga tidak penting karena siswa jarang menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan mereka sehari-hari. Guru juga mengatakan bahwa siswa masih kurang minat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris, siswa merasa kesulitan dan tidak memahami pembelajaran tersebut.

Hasil wawancara yang saya lakukan terhadap guru kelas V juga siswa merasa kebingungan saat melihat kata, kemudian membacakannya kembali, karena kesulitan di awal maka siswa pun sulit untuk mengetahui serta mengingat arti kata tersebut. Wawancara saya juga menunjukkan masih kurangnya guru memanfaatkan media saat kegiatan pembelajaran bahasa Inggris, padahal dimana seharusnya pembelajaran bahasa Inggris dilakukan seinteraktif mungkin agar siswa semakin tertarik saat melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris. Kemudian pada saat pembelajaran bahasa Inggris di kelas VA kosa kata yang dimiliki siswa juga masih

kurang maka dari itu sulit siswa untuk mengartikan suatu kata dari soal yang diberikan oleh guru, sehingga siswa menjadi kewalahan dalam menyelesaikannya.

Kemudian yang membuktikan masih lemahnya bahasa Inggris pada siswa kelas VA yaitu nilai bahasa Inggris mereka, yang dimana rata-rata nilai keseluruhan bahasa Inggris siswa yaitu 77, dimana hanya 6 orang saja dari 19 siswa yang menyentuh angka 80-an sisanya, hanyalah berkisar 70-an dan tidak ada yang menyentuh angka 90. Dimana yang seharusnya kelas V setidaknya sudah mulai mahir berbahasa Inggris dikarenakan pentingnya penggunaan bahasa Inggris untuk masa depan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik membuat penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *KineMaster* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SDN 065853, Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, adapun yang menjadi identifikasi masalah yaitu.

1. Belum pernahnya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Bahasa Inggris
2. Kurang sesuainya media pembelajaran dengan apa yang menjadi kebutuhan siswa
3. Masih minimnya kosa kata bahasa Inggris siswa
4. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris
5. Siswa masih beranggapan bahasa Inggris tidak penting

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka dari itu dibuat batasan masalah, dikarenakan terbatasnya waktu, dana, dan tenaga, serta penelitian dapat lebih terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Mengembangkan media pembelajaran berbasis menggunakan aplikasi *KineMaster* pada pelajaran Bahasa Inggris dengan tema *Being Friend With Nature* (bersahabat dengan alam) di kelas VA SDN 065853 Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, T.A 2022/2023

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, adapun yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai?
2. Bagaimana kepraktisan media aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai?
3. Bagaimana keefektifan media aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu.

1. Untuk mengetahui kelayakan media aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai
2. Untuk mengetahui kepraktisan media aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai
3. Untuk mengetahui keefektifan media aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan dua manfaat, yang pertama yaitu secara teoritis, dan yang kedua secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengetahuan media pembelajaran, khususnya pengembangan media pembelajaran dalam pelajaran bahasa Inggris menggunakan aplikasi *KineMaster*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini siswa diharapkan mendapatkan pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar terkhususnya pada pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi *KineMaster*, sehingga dengan hasil yang dikembangkan dan divariasikan nantinya membuat siswa tertarik dan mengerti pembelajaran bahasa Inggris.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru kelas V, dapat menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan serta divariasikan kembali menjadi lebih kreatif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran ini diharapkan menjadi informasi bagi Kepala Sekolah untuk menerapkan kebijakan di Sekolah agar guru lebih gencar lagi dalam mengembangkan media pembelajaran mereka.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau sumber dalam melaksanakan penelitian yang sejenis namun dalam bentuk variasi yang berbeda.