

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi di era digital saat ini telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Teknologi tidak lagi hanya menjadi alat bantu tambahan, tetapi telah menjadi bagian penting dalam proses belajar-mengajar (Puteri et al., 2025). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih menarik, praktis, dan sesuai dengan kebiasaan generasi sekarang yang akrab dengan perangkat digital (Ashila et al., 2024). Salah satu bentuk inovasi yang relevan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan elemen interaktif (Wulandari et al., 2022). Media ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Hasnawiah & maslena, 2024).

Perkembangan teknologi informasi di era digital saat ini telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Teknologi tidak hanya menjadi alat bantu tambahan, tetapi telah menjadi bagian penting dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih menarik, praktis, dan sesuai dengan kebiasaan generasi sekarang yang akrab dengan perangkat digital. Salah satu bentuk inovasi yang relevan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis

multimedia interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan elemen interaktif. Media ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

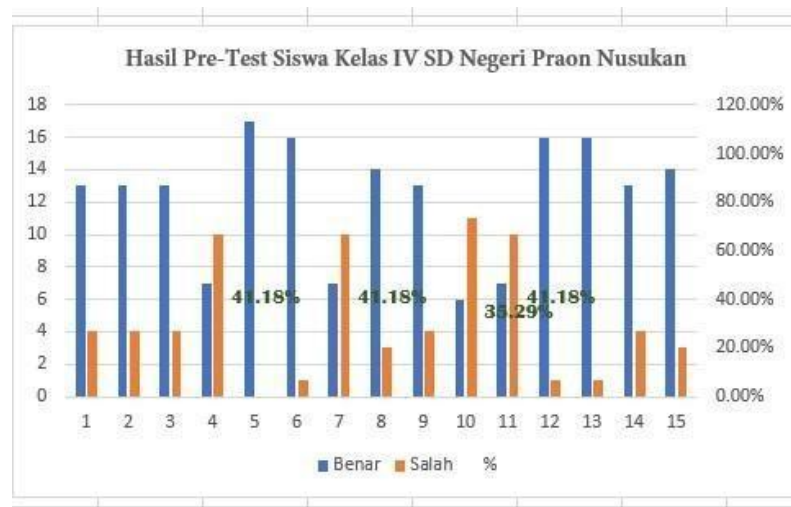
Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, penguasaan kosakata menjadi aspek fundamental yang mendukung keterampilan berbahasa lainnya. Seperti membaca, menulis, berbicara dan mendengar. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami kosakata dasar. Hal ini disebabkan oleh metode konvensional seperti ceramah dan latihan tertulis di buku yang cenderung membuat siswa cepat bosan, pasif, dan kurang terlibat dalam proses belajar.

Hasil observasi di SD Negeri Praon Nusukan yang berlokasi di Jl. Jenggala Selatan Praon RT 06 RW VIII, Nusukan, Banjarsari, Surakarta, menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV masih berlangsung sederhana. Guru bahasa inggris menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama dan memberikan latihan melalui lembar kerja siswa (LKS). kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa. Guru menyampaikan bahwa siswa sering terlihat bosan, kehilangan fokus, serta mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata tematik seperti *“Things in Bedroom”*, *“Parts of Tree”*, *“Playground”*, *“Accessories”*, dan *“Flower”*. Selain itu, siswa juga kesulitan dalam menirukan pelafalan kosakata karena tidak adanya media pembelajaran yang menyediakan fitur audio sebagai panduan.

Sebagai upaya awal, telah dikembangkan aplikasi sederhana berisi materi kosakata bahasa Inggris dasar yang dilengkapi soal pilihan ganda. Uji coba awal menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu menarik perhatian siswa lebih baik dibandingkan metode konvensional. Namun, aplikasi tersebut masih memiliki keterbatasan yang signifikan, seperti ketiadaan fitur audio untuk pelafalan, tampilan antarmuka yang sederhana dan kurang menarik bagi anak-anak, serta aktivitas pembelajaran yang hanya berupa soal pilihan ganda sehingga cenderung monoton dan kurang interaktif.

Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Inggris, dibutuhkan aplikasi yang lebih lengkap dan menarik. Guru menekankan pentingnya fitur audio untuk membantu siswa menirukan pelafalan kosakata secara mandiri, serta aktivitas berbasis permainan sederhana yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang gemar belajar sambil bermain. Guru juga mencontohkan bahwa siswa terlihat antusias saat menggunakan media berbasis permainan seperti *Quizizz* atau *Wordwall* yang menampilkan elemen visual berwarna, suara, dan interaksi langsung.

Selain hasil observasi dan wawancara dengan guru, kondisi ini juga didukung oleh hasil tes awal pada siswa kelas IV. Tes tersebut menunjukkan penguasaan kosakata pada beberapa materi masih rendah. Soal terkait tema *Things in Bedroom, Parts of Tree, Playground, Accessories, dan Flowers* hanya mendapat persentase jawaban benar antara 35,29% hingga 41,18%. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan benda, lingkungan, dan aktivitas sehari-hari.



Gambar 1. 1. Hasil *pre-test* Siswa kelas IV SD N Praon

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang masih banyak menggunakan ceramah dan latihan buku belum efektif membantu penguasaan kosakata. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menyajikan materi lebih menarik dan interaktif, serta sesuai karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pendekatan visual, audio, dan aktivitas interaktif.

Menanggapi kebutuhan tersebut penelitian ini mengembangkan aplikasi multimedia interaktif berbasis desktop menggunakan *Adobe Animate*, sebuah perangkat lunak yang banyak digunakan dalam pengembangan pembelajaran digital interaktif. *Adobe Animate* dipilih karena kemampuannya mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan elemen interaktif ke dalam satu aplikasi yang mudah dijalankan di perangkat desktop atau laptop yang tersedia di sekolah. Aplikasi ini dirancang untuk menghasilkan fitur *audio-based listening* yang membantu siswa mendengar dan menirukan pelafalan kosakata, dilengkapi *mini-*

game interaktif seperti *drag-and-drop* dan *matching game* untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, serta antarmuka yang ramah anak dengan tampilan menarik dan mudah digunakan.

Pengembangan aplikasi ini dilakukan dengan model ADDIE yang mencakup tahap *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena pendekatannya yang sistematis dan terstruktur, sehingga mendukung proses pengembangan, dengan media secara terarah sesuai kebutuhan pengguna. Evaluasi dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan aplikasi dari sudut pandang siswa, serta analisis SWOT untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan hambatan aplikasi yang dikembangkan.

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian (Rosnaningsih et al., 2021), Mengembangkan E-LKS interaktif Bahasa Inggris berbasis model ADDIE di sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa sekaligus mendukung kreativitas guru dalam mengajar Bahasa Inggris.

Selanjutnya (Shaquille & Parga Zen, 2023) mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Adobe Animate menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar.

Selain itu, (Nuraeni et al., 2023) memanfaatkan platform *Wordwall* sebagai media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini menemukan

bahwa penggunaan game edukatif berbasis *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa, sehingga lebih efektif dalam membantu mereka menguasai kosakata Bahasa Inggris.

Ketiga penelitian tersebut menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang memadukan visual, audio, dan aktivitas permainan sederhana sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan sebagai pengembangan lebih lanjut dari penelitian sebelumnya dengan mengintegrasikan fitur *audio-based-listening*, *mini-game* interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian akan difokuskan pada pengembangan aplikasi multimedia interaktif berbasis desktop menggunakan *Adobe Animate* untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi siswa kelas IV SD Negeri Praon Nusukan. aplikasi ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, membantu siswa memahami kosakata dengan lebih mudah, dan mendorong pembelajaran mandiri yang menyenangkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pengembangan aplikasi multimedia interaktif berbasis desktop untuk pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri Praon Nusukan menggunakan metode ADDIE?

- b. Bagaimana tingkat kelayakan dan kemudahan penggunaan (*usability*) aplikasi multimedia interaktif yang dikembangkan berdasarkan hasil evaluasi dengan metode *System Usability Scale* (SUS)?

1.3. Batasan Masalah

Bagian ini memuat penjelasan tentang:

- a. Materi yang digunakan adalah kosakata (*vocabulary*) Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari – hari (*Things in Bedroom, Parts Of tree, Playground, Accessories, dan Flower*).
- b. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV SD Negeri Praon Nusukan sebagai pengguna aplikasi.
- c. Aplikasi yang dikembangkan mencakup materi bergambar dengan audio pelafalan (*audio-based listening*), kuis berbasis audio, dan *mini-game* sederhana seperti *drag and drop* dan *matching game*.
- d. Penelitian ini akan berfokus pada pembuatan multimedia interaktif yang dapat digunakan pada desktop, yang dapat diakses menggunakan laptop sekolah karena terbatasnya akses perangkat Android pribadi bagi siswa.
- e. Evaluasi aplikasi dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan analisis SWOT, tanpa mengukur efektivitas aplikasi terhadap peningkatan nilai siswa.

1.4. Tujuan Penelitian

Bagian ini memuat penjelasan secara spesifik:

- a. Mengembangkan aplikasi multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata Bahasa Inggris untuk siswa kelas IV SD Negeri Praon Nusukan menggunakan model ADDIE.
- b. Menilai kelayakan dan kemudahan penggunaan aplikasi multimedia interaktif hasil pengembangan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dan analisis **SWOT**.

1.5. Manfaat Penelitian

Bagian ini memuat penjelasan tentang:

- a. Memberikan solusi sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa kelas IV sekolah dasar.
- b. Membantu siswa memahami kosakata melalui pendekatan visual, audio, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan gaya belajar mereka.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.
- d. Menyediakan alternatif multimedia interaktif berbasis desktop yang dapat digunakan di lingkungan sekolah dengan keterbatasan akses perangkat Android.