

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Banyak sekolah dasar mulai menambah jam pelajaran untuk memastikan siswa memiliki keterampilan berbahasa yang baik. Kosakata merupakan kunci utama dalam keterampilan berbahasa. Namun, pada pemahaman siswa terhadap kosakata masih dipengaruhi berbagai faktor, seperti motivasi yang rendah, kurangnya pengetahuan, minimnya daya intensitas membaca, keterbatasan perangkat pembelajaran, rendahnya kualitas tugas, dan strategi pengajaran yang kurang tepat. Oleh karena itu, pengenalan Bahasa Inggris sejak dini sangat dianjurkan (Dalilah & Sya, 2022). Teknologi pendidikan hadir sebagai sistem pendukung proses belajar- mengajar yang efektif. Saat ini di Indonesia, teknologi telah digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, alat administratif, dan sumber belajar. Dampak positifnya yaitu meliputi efisiensi waktu, biaya, dan logistik. Namun, teknologi juga dapat menimbulkan dampak negatif, seperti berkurangnya interaksi sosial, penghambatan berpikir kritis & kreatifitas, dan masalah kesehatan fisik & mental pada seseorang (Manongga, 2021).

Teknologi pendidikan telah berkembang menjadi bagian penting dalam sistem pembelajaran di Indonesia. Penerapannya tidak hanya berfungsi sebagai sarana bantu dalam proses belajar-mengajar, tetapi juga sebagai sumber belajar dan media interaktif yang mampu meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan teknologi memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, efisien, dan sesuai

dengan kebutuhan zaman. Namun, di sisi lain, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga menghadapi tantangan, seperti keterbatasan akses di beberapa sekolah, kurangnya keterampilan guru dalam mengoperasikan media digital, serta adanya risiko menurunnya interaksi langsung antar siswa (Hajati & Amaliah, 2022)

Pada penelitian ini mengambil objek di SD Negeri Gembong 02, Yang terletak di Ds Gembong Rt 2/6, Kec. Gembong, Kab. Pati Prov. Jawa Tengah. Kurikulum pembelajaran yang diterapkan sekolah ini yaitu Kurikulum Merdeka. Dengan jumlah guru 10 dan siswa-siswi 103. Dalam kegiatannya, SD Negeri Gembong 02 ini dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Fasilitas yang menunjang dalam kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Gembong 02 yaitu ruang kelas representatif dilengkapi dengan meja dan kursi yang cukup untuk menampung jumlah siswa di tiap jenjangnya, terdapat 5 Komputer serta 1 proyektor sebagai penunjang proses pembelajaran, perpustakaan yang menyediakan berbagai macam buku, serta memiliki mushola yang digunakan untuk kegiatan keagamaan. SD Negeri Gembong 02 berakreditasi A, berdasarkan sertifikat 104/BAN-PDM/SK/2024, Sekolah ini di pimpin oleh Kepala Sekolah Christina Indah Palupi, M.Pd.

Dalam proses pembelajaran di SD Negeri Gembong 02, diterapkan Kurikulum Merdeka namun masih banyak mengandalkan metode ceramah, di mana guru berperan sebagai pemberi materi. Selain itu, sekolah menggunakan cara pembelajaran membaca dan menulis dari papan tulis serta buku sebagai media utama. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Nur Syarifatul Hidayah, S.Pd selaku guru Bahasa Inggris, ditemukan bahwa metode saat ini masih

konvensional: guru ceramah dan menggunakan buku paket sebagai bahan ajar. Siswa hanya diminta menyimak, mengerjakan soal, dan membuat tugas kliping untuk presentasi kelas. Metode seperti ini cenderung membuat siswa cepat bosan dan menurunkan minat belajar, karena sifatnya yang satu arah dan minim interaksi siswa—hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa metode ceramah hanya memengaruhi pemahaman siswa melalui keaktifan belajar sebagai variabel intervening, yang berarti keaktifan yang rendah otomatis memengaruhi pemahaman. Sebagai alternatif yang lebih efektif, penelitian lain telah menunjukkan bahwa metode ceramah interaktif yang menyertakan diskusi, tanya jawab, dan media visual dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan, minat, dan motivasi belajar siswa (Alfarizi et al., 2025)

Pada bab materi ini, siswa akan belajar mengenali berbagai bagian dan kondisi ruangan di sekolah, terutama ruang kelas, serta memahami pentingnya menjaga kebersihannya. Diharapkan siswa dapat mengidentifikasi dan mendeskripsikan kondisi ruangan dengan menggunakan kosakata sederhana dalam bahasa Inggris, seperti *clean*, *dirty*, *small*, *large*, dan sebagainya. Selanjutnya, siswa juga akan belajar berinteraksi menggunakan kalimat sederhana yang berkaitan dengan rutinitas di kelas dan kondisi lingkungan belajar mereka. Dengan materi ini, siswa diharapkan memahami pentingnya lingkungan belajar yang bersih dan nyaman serta menunjukkan kepedulian terhadap kebersihan dan keteraturan kelas. Pembelajaran ini juga melatih kemampuan siswa untuk mengobservasi, bertanya, berdiskusi, dan menulis deskripsi singkat mengenai kondisi kelas mereka menggunakan bahasa Inggris. Materi ini sejalan dengan capaian pembelajaran pada

Kurikulum Merdeka fase A yang menekankan penguasaan kosakata sederhana terkait kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa pengenalan kosakata berbasis konteks nyata seperti kebersihan kelas dapat meningkatkan motivasi serta keterampilan bahasa Inggris siswa sekolah dasar (Nurjanah et al., 2024).

Terdapat kendala dalam pemahaman proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 3 dengan topik Kebersihan kelas, penulis melakukan wawancara dengan Ibu Nur Syarifatul Hidayah, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran bahasa inggris, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi materi. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada penggunaan buku paket dan penjelasan melalui papan tulis. Kurangnya variasi media dan pendekatan pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik untuk aktif dalam proses belajar. Akibatnya, materi yang disampaikan tidak dapat diterima secara optimal, dan tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai.

Berdasarkan Penelitian ini berawal dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri Gembong 02, Ibu Christina Indah Palupi, M.Pd. Beliau menyarankan penulis untuk mengambil topik penelitian yang berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas 3. Menindaklanjuti saran tersebut, penulis menanyakan kendala apa saja yang dihadapi sekolah, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa kelas 3. Berdasarkan hal tersebut, Kepala Sekolah kemudian mengundang Ibu Nur Syarifatul Hidayah, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 3. Dari hasil diskusi, beliau menyampaikan

bahwa materi Bahasa Inggris dengan tema kebersihan kelas masih menjadi kendala. Siswa sering kali masih membuang sampah sembarangan, kelas kurang rapi, dan pemahaman kosakata Bahasa Inggris yang berkaitan dengan kebersihan kelas masih rendah. Materi tersebut terdapat dalam buku Bahasa Inggris kelas 3 pada sub bab 9. Oleh karena itu, guru menyarankan agar penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif yang mengangkat tema kebersihan kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum optimal dalam memanfaatkan fasilitas media pembelajaran.

Media yang digunakan masih terbatas pada buku paket, papan tulis, serta gambar sederhana yang tersedia di sekolah. Tidak adanya inovasi media pembelajaran menyebabkan siswa kurang antusias, cenderung pasif, dan mengalami kesulitan memahami materi karena tidak ada media yang membantu memvisualisasikan konsep secara konkret. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi Bahasa Inggris dengan tema “Kebersihan Kelas”. Media ini dilengkapi dengan ilustrasi visual, audio pengucapan kosakata, latihan soal, serta permainan edukatif sederhana yang dirancang untuk menarik minat belajar siswa.

Hasil Penelitian ini akan dilakukan pada materi Bahasa Inggris khususnya “Kebersihan Kelas”. Dikarenakan sebagian siswa masih mengalami kurangnya pemahaman tentang materi tersebut. Hal ini dapat dibuktikan dengan persentase

kuesioner tentang pemahaman siswa terhadap materi “Kebersihan Kelas” sebagai berikut.



Gambar 1.1 Hasil Kuesioner Pemahaman Materi Kebersihan Kelas

Pada gambar 1.1 dapat dilihat bahwa hasil kuesioner yang diberikan pada 21 siswa menunjukkan terkait pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris dengan tema “Kebersihan Kelas”, diperoleh data bahwa beberapa siswa masih belum memahami materi secara menyeluruh. Pada pertanyaan pertama, sebanyak 33% atau 7 siswa belum mengetahui arti kata “*Clean*” dan “*Dirty*” dalam Bahasa Inggris. Kemudian, pada pertanyaan kedua, sebanyak 19% atau 4 siswa belum memahami pentingnya menjaga kebersihan kelas. Selanjutnya, pada pertanyaan ketiga, 67% atau 14 siswa belum dapat menyebutkan kondisi kelas dalam Bahasa Inggris (misalnya *clean*, *big*, *small*). Lalu, pada pertanyaan keempat, sebanyak 52% atau 11 siswa belum dapat menulis kalimat pendek dalam Bahasa Inggris tentang kondisi kelas. Berikutnya, pada pertanyaan kelima, sebanyak 38% atau 8 siswa

belum merasa senang dan tertarik belajar Bahasa Inggris dengan tema “Kebersihan Kelas”.

Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam penyampaian materi, salah satunya melalui media pembelajaran interaktif yang dirancang sesuai dengan target capaian pembelajaran. Media interaktif yang dimaksud adalah media yang memungkinkan adanya keterlibatan aktif antara siswa dan materi pembelajaran, seperti kuis interaktif, simulasi visual, animasi dinamis, serta fitur respon langsung (misalnya tombol pilihan ganda, *drag and drop*, atau umpan balik otomatis). Pendekatan ini mengedepankan visualisasi konsep, animasi menarik, dan elemen interaksi digital untuk menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi mereka secara langsung dalam proses belajar.

Hal ini dapat dibuktikan dari penelitian sebelumnya yang sudah berhasil membuat media pembelajaran interaktif, Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris. Penggunaan animasi interaktif dapat meningkatkan minat dan daya ingat siswa dalam mengenal kosakata, media *game* edukasi mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif, dan aplikasi berbasis Android mempermudah proses pembelajaran secara mandiri dan menyenangkan (Indah & Muryanti, 2023) (Dani Kurniawati & Mohamad Arief Rafsanjani, 2024) (Cipta et al., 2024).

Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif tentang materi Kebersihan Kelas berbasis Android. Media pembelajaran interaktif ini akan diimplementasikan

melalui perangkat Android yang mudah diakses oleh siswa, dapat dijalankan secara offline, serta disesuaikan dengan kebutuhan belajar mereka. Media ini diharapkan berfungsi sebagai sarana alternatif pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Pembelajaran berbasis Android terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan interaktivitas (Hasnawiyah & Maslena, 2024),(Pratama et al., 2020),(Indah & Muryanti, 2023).

Selain itu, keterbatasan media konvensional yang selama ini digunakan guru menyebabkan materi sulit divisualisasikan secara konkret, sehingga siswa membutuhkan media yang lebih menarik dan kontekstual. Dengan adanya media interaktif berbasis Android, siswa tidak hanya belajar kosakata Bahasa Inggris terkait kebersihan kelas, tetapi juga dapat berlatih melalui aktivitas kuis dan simulasi sederhana yang mendukung tercapainya capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah diatas,rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk materi Kebersihan Kelas ?
- b. Bagaimana tingkat pengukuran kelayakan aplikasi media pembelajaran berbasis android tentang materi Kebersihan Kelas?
- c. Bagaimana pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi media pembelajaran berbasis android tentang materi Kebersihan Kelas?

1.3. Batasan Masalah

Dari penyusunan penelitian ini, penulis sangat perlu membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan semula. Untuk menghindari pelebaran masalah, penulis membatasi pokok permasalahan pada:

- a. Penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk siswa kelas 3 SDN Gembong 02.
- b. Materi pembelajaran yang dikembangkan hanya mencakup topik kosakata pada materi kebersihan kelas.
- c. Media dibuat dengan visual 2D dan hanya mencakup penyajian materi, kuiz, dan *game* interaktif sebagai bentuk evaluasi sederhana.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan penulis yaitu:

- a. Menghasilkan bahan pembelajaran media interaktif dibidang Bahasa Inggris pada materi Kebersihan Kelas.
- b. Mengetahui tingkat pengukuran kelayakan media interaktif pada materi Kebersihan Kelas bagi siswa.
- c. Mengetahui hasil nilai dan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif.

1.5. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan beberapa manfaat, diantaranya :

- a. Bagi sekolah, diharapkan dapat bermanfaat memperluas wawasan tentang media pembelajaran interaktif, sehingga dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam menerapkan proses pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi siswa, sebagai pembelajaran yang tidak membosankan para siswa lebih aktif untuk memahami materi dengan media pembelajaran interaktif ini, memberi pengalaman positif bagi siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.
- c. Bagi guru, dengan adanya penelitian ini membantu memberikan penyampaian materi agar lebih interaktif dan menarik, memudahkan guru dalam menyampaikan materi tentang kebersihan kelas, mengembangkan kemampuan mengajar dengan media pembelajaran Interaktif sebagai pembelajaran yang menarik.
- d. Bagi Penulis, menyalurkan pengetahuan dan wawasan di bidang media pembelajaran interaktif, berkontribusi dalam meningkatkan media pembelajaran yang terus berkembang saat ini, meningkatkan skill multimedia yang dimiliki sehingga dapat menguasai bidang yang dimiliki.
- e. Bagi STMIK AMIKOM Surakarta, semoga menjadi bahan pembelajaran dalam pokok bahasan perancangan media interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris, serta sebagai referensi bagi kalangan akademisi. Kegunaan atau kemampuan dari sistem yang akan diteliti jika penelitian tersebut berhasil.