

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mempengaruhi berbagai aspek pendidikan, baik dari segi proses pembelajaran maupun pengelolaan sistem pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Siswa generasi digital kini tumbuh dengan akses luas terhadap perangkat digital dan internet, yang memengaruhi cara mereka belajar. Dalam hal ini mendorong pendidik untuk mengadaptasi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi guna meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar (Suryadi, 2019).

Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam membantu siswa mengenal kemampuan berbahasa sejak dini. Pada siswa kelas 3 sekolah dasar, proses belajar masih membutuhkan penyampaian materi yang sederhana dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pembelajaran sebaiknya dirancang secara menarik, relevan terkait kehidupan keseharian siswa, serta didukung oleh media visual agar materi dapat dengan mudah dipahami. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar sangat sering menerapkan metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Beberapa penelitian menyatakan bahwa penggunaan media visual dan multimedia dapat membantu

meningkatkan pemahaman kosakata serta minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Jauhara & Iskhak, 2025).

Salah satu cara yang efektif untuk membuat suasana pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar makin menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game*. *Game* edukatif dapat membantu siswa belajar sambil bermain sehingga mampu mendorong motivasi, keterlibatan, serta pemahaman mereka terhadap materi, terutama kosakata. Beberapa penelitian dari konteks sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukatif berbasis *web* seperti *Blooket* dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa kelas awal SD karena suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Maulana & Arini, 2024).

Penelitian ini dilakukan di SDN Kepuh 01 yang berada di Desa Kepuh, Nguter, Sukoharjo. Sekolah ini memiliki total 12 guru dan karyawan, serta 118 siswa. Fokus penelitian adalah siswa kelas 3, yang terdapat 16 murid, dengan rincian 3 murid perempuan dan 13 murid laki-laki. Kelas 3 dipimpin oleh wali kelas bernama Bu Natalia Kusuma Putri, S.Pd. yang berasal dari Wonogiri.

Penelitian ini diangkat oleh dasar kurangnya pemahaman dan beberapa siswa masih salah dalam menuliskannya terhadap pelajaran bahasa Inggris, khususnya pada materi *There are Twenty Books on the Shelf*. Hal ini diungkapkan oleh wali kelas 3 Ibu Natalia Kusuma Putri, S.Pd. yang bersama saat melakukan wawancara yang berlangsung di kelas. Selain itu fasilitas TV yang berada di kelas 3 belum dapat digunakan secara maksimal. Tingkat pemahaman yang kurang pada siswa pada materi *There are Twenty Books on the Shelf* tersebut diakibatkan

karena minat belajar yang kurang saat proses pembelajaran. Pemahaman siswa yang kurang tersebut dibuktikan dengan nilai ulangan harian yang didapatkan murid kelas 3 SDN Kepuh 01 masih di bawah rata-rata.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Semester 2 Tahun Ajaran 2025/2026

No	Nama	Nilai
1	Abid Bahri Abyan	80
2	Alena Adha Binar Mentari	70
3	Alesha Salsabila Tolani	70
4	Arga Hanan Widarbo	60
5	Arjuna Pandhita Prasetya	70
6	Fathul Muthmainnah	70
7	Febrian Adi Nugroho	50
8	Gibran Banyu Widarbo	50
9	Gio Gifahri Putra	70
10	Habibi Irsyad Al Abbasy	80
11	Ibrahim Fathir Al Khalifi	70
12	Kaisar Jagad Hadi Wibisono	60
13	Muhammad Daffa Haffiz Argani	50
14	Muhammad Sauqi El Shirozy	50
15	Satria Bagas Nugraha	60
16	Mochamad Syarif Pratama Faturochman	60
Rata-Rata		66,25

Pada tabel 1.1 merupakan tabel hasil nilai ulangan harian 7 yang dilaksanakan pada tanggal 20 November 2025 pada materi *There are Twenty Books on the Shelf* Bahasa Inggris di LKS dengan kurikulum Merdeka dengan capaian belajar siswa mampu memahami materi kemudian dapat menyebutkan angka 21 sampai 50 dalam Bahasa Inggris, dan siswa bisa menghitung jumlah benda di dalam kelas dalam Bahasa Inggris (Kemendikbud, 2020). Dari hasil tersebut membuktikan bahwa pemahaman siswa kelas 3 SDN Kepuh 01 pada materi *There are Twenty Books on the Shelf* masih kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa 8 siswa memperoleh nilai kurang dari 70 dan 8 orang siswa mendapat hasil nilai lebih dari 80. Hasil wawancara terhadap Ibu Natalia Kusuma Putri, S.Pd. selaku wali kelas juga menyatakan bahwa proses pembelajaran di

kelas masih dilakukan secara lisan dan siswa hanya menyimak. Kemudian hasil wawancara kepada siswa juga mengatakan bahwa pelajaran *There are Twenty Books on the Shelf* juga kurang diminati oleh siswa.

Tabel 1.2 Tabel Nilai Pretest Siswa Kelas 3

No	Nama	Pre-Test
1	Abid Bahri Abyan	80
2	Alena Adha Binar Mentari	70
3	Alesha Salsabila Tolani	70
4	Arga Hanan Widarbo	60
5	Arjuna Pandhita Prasetya	70
6	Fathul Muthmainnah	80
7	Febrian Adi Nugroho	80
8	Gibran Banyu Widarbo	50
9	Gio Gifahri Putra	70
10	Habibi Irsyad Al Abbasy	80
11	Ibrahim Fathir Al Khalifi	60
12	Kaisar Jagad Hadi Wibisono	60
13	Muhammad Daffa Haffiz Argani	60
14	Muhammad Sauqi El Shirozy	50
15	Satria Bagas Nugraha	60
16	Mochamad Syarif Pratama Faturochman	60
Rata-Rata		66,25

Dari permasalahan tersebut maka peneliti memberikan soal *pretest* terhadap 16 siswa kelas 3 SDN Kepuh 01 yang dilakukan pada tanggal 17 Desember 2025 untuk mengetahui kemampuan yang diperoleh langsung pada materi *There are Twenty Books on the Shelf* secara umum. Pada tabel 1.1 merupakan hasil grafik *pretest* yang diberikan kepada 16 siswa kelas 3 pada materi tersebut. Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan terhadap 16 siswa kelas 3, diperoleh nilai rata-rata sebesar 66,25. Hasil tersebut menyatakan bahwasannya pemahaman siswa terhadap materi yang diujikan masih tergolong kategori rendah dan terdapat 8 siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Terlihat bahwa sebagian siswa masih memperoleh nilai di bawah standar KKM, bahkan terdapat nilai yang sangat rendah.

Berdasarkan permasalahan mengenai pemahaman yang masih kurang terhadap siswa SDN Kepuh 03 pada materi tersebut, maka peneliti memberikan solusi untuk membuat media pembelajaran interaktif. Pembuatan media pembelajaran interaktif dibuat guna memudahkan siswa dalam proses belajar dan membuat pembelajaran yang makin menyenangkan. Media pembelajaran interaktif tersebut dibuat untuk meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman siswa pada materi tersebut. Selain itu pembuatan media pembelajaran interaktif ditujukan untuk memaksimalkan pembelajaran dengan menggunakan fasilitas laptop dan TV yang tersedia di kelas.

Penelitian ini bertujuan guna merancang media pembelajaran interaktif dengan materi tersebut. Penelitian ini memanfaatkan model ADDIE karena model ini memiliki tahapan yang sistematis dan mudah dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran. ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi, sehingga proses pembuatan media dapat dilakukan secara terstruktur mulai dari identifikasi kebutuhan hingga penilaian hasil penggunaan. Media pembelajaran ini memuat materi, game, dan kuis. Media pembelajaran tersebut dibuat dengan memanfaatkan elemen-elemen seperti animasi, audio, dan teks yang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan diharapkan media pembelajaran tersebut mampu memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Media pembelajaran interaktif tersebut dirancang agar siswa mampu terlibat proses pembelajaran secara aktif dan langsung terhadap proses pembelajaran yang telah dibuat. Proses interaksi siswa secara langsung pada

media pembelajaran yaitu siswa menjalankan media pembelajaran dan mendapatkan *feedback* dari hasil belajar secara langsung melalui kuis yang dikerjakan.

Media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris dengan materi *There are Twenty Books on the Shelf* pada siswa kelas 3 di SDN Kepuh 01 dibuat dengan menggunakan *Construct 2* dan berbasis android juga dapat diaplikasikan dengan menggunakan laptop serta ditayangkan di TV yang terdapat di kelas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peran positif pada peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris pada materi tersebut di SDN Kepuh 01 serta menjadi acuan bagi guru dan pengembangan media pembelajaran lainnya.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan perumusan masalah ini, penelitian ini bertujuan merancang media pembelajaran interaktif pada pelajaran Bahasa Inggris kelas 3 SDN Kepuh 01 sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris “*There are Twenty Books on the Shelf*”?
- b. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris “*There are Twenty Books on the Shelf*”?
- c. Bagaimanakah tingkat pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai modul Bahasa Inggris Kelas 3 Sekolah Dasar sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran interaktif?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah ditetapkan dengan tujuan penelitian yang dilakukan lebih terfokus dan terarah, sehingga dapat mempermudah pelaksanaan penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

- a. Media pembelajaran akan dibuat dalam bentuk aplikasi *desktop* dan *mobile*.
- b. Materi pembelajaran yang digunakan hanya mencakup pelajaran Bahasa Inggris pada materi *There Are Twenty Books in The Self*.
- c. Materi pembelajaran yang digunakan ditujukan pada capaian belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar pada modul pelajaran Bahasa Inggris.
- d. Media pembelajaran dibuat dengan visual 2D, serta mencakup penyajian dan fitur-fitur seperti *backsound*, *dubbing* bahasa Inggris, materi, kuis, dan *game* interaktif yang berfungsi untuk evaluasi sederhana terhadap materi yang disajikan pada media.
- e. Penelitian ini menerapkan kuesioner dengan rentang nilai 1 sampai 4 dengan aturan Skala Likert guna mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
- f. Penelitian ini memanfaatkan N-Gain untuk mengetahui pengaruh media terhadap nilai siswa.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 3 di SDN Kepuh 01” adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan dan mendesain media pembelajaran interaktif untuk materi Bahasa Inggris “*There are Twenty Books on the Shelf*”.

- b. Menilai validitas kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan Skala Likert melalui kuesioner.
- c. Mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif pada materi “*There are Twenty Books on the Shelf*”.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 3 di SDN Kepuh 01” yaitu:

- a. Bagi Siswa

Media pembelajaran interaktif yang dibuat digunakan untuk mendorong peningkatan pemahaman siswa dalam proses belajar khususnya pada materi *There are Twenty Books on the Shelf* bahasa inggris.

- b. Bagi Guru

Memberikan fasilitas media pembelajaran yang mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

- c. Bagi Peneliti

Dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode dan media pembelajaran berbasis teknologi yang diterapkan pada pendidikan dasar di SDN Kepuh 01.

- d. Bagi STMIK AMIKOM SURAKARTA

Memberikan kontribusi untuk meningkatkan citra dan reputasi akademik program studi, membangun kemitraan yang baik dan harmonis dengan objek penelitian, serta mendukung mahasiswa untuk lebih mengembangkan minat dan keahlian khususnya dibidang multimedia.