

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran secara umum adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar di lingkungan sekolah. Pembelajaran adalah proses membantu siswa belajar dengan efektif. Pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi aktif antara siswa dengan guru dalam lingkungan belajar di mana keduanya saling bertukar informasi untuk mencapai pemahaman yang lebih baik (Ardiana, 2022).

Teknologi dalam pendidikan merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar agar mencapai hasil yang diinginkan. Penerapan teknologi dalam pendidikan di Indonesia mencakup penggunaannya sebagai alat pembelajaran, alat administratif, dan sumber belajar. Selain memberikan dampak positif, teknologi dalam pendidikan juga memiliki dampak negatif. Dampak positifnya antara lain efisiensi dalam hal waktu, biaya, logistik, dan masalah kelembagaan lainnya. Sementara itu, dampak negatifnya adalah teknologi dapat mempengaruhi kehidupan sosial (Manongga, 2021).

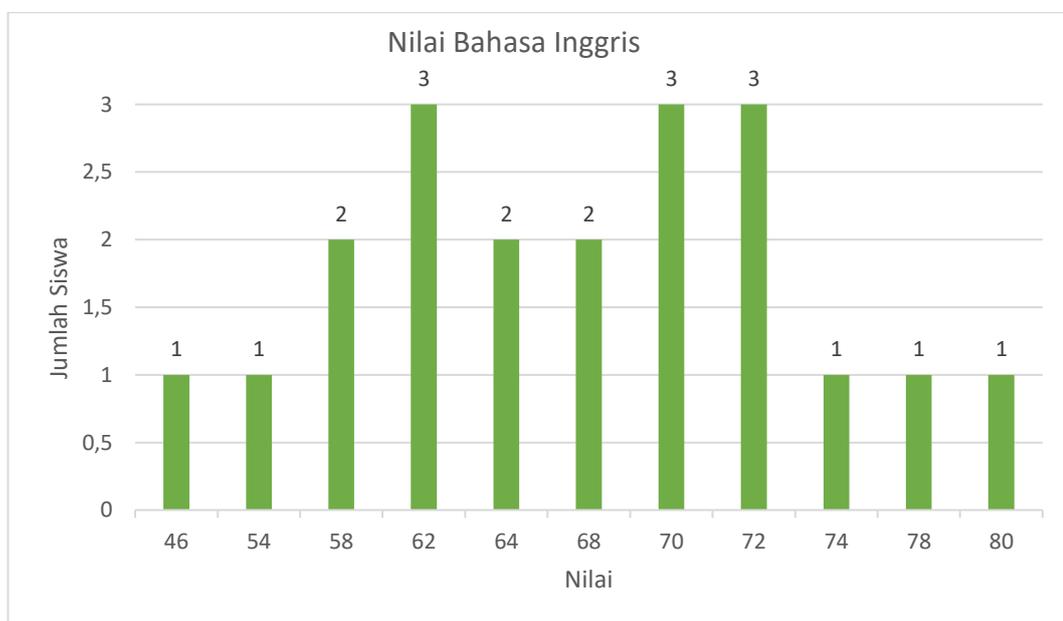
MI Terpadu Al Mabrur Tawang Sari adalah salah satu institusi pendidikan dengan jenjang MI yang terletak di Lorog, Kecamatan Tawang Sari, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Dalam melakukan kegiatannya, MI Terpadu Al Mabrur berada di bawah naungan Kementerian Agama. MI Terpadu Al Mabrur memiliki akreditasi B. Proses pembelajaran di MI Terpadu Al Mabrur Tawang Sari masih menggunakan pembelajaran konvensional yang dimana guru masih menggunakan

metode ceramah dan papan tulis sebagai alat bantu pembelajaran, pembelajaran konvensional di MI untuk pengenalan alat transportasi biasanya melibatkan penggunaan buku LKS dan gambar, serta evaluasi melalui tes tertulis. Metode ini cenderung membuat siswa pasif dan kurang interaktif, sehingga tidak sepenuhnya memanfaatkan potensi siswa dalam memahami materi secara mendalam.

Tercapainya tujuan Pendidikan memerlukan dukungan dari semua aspek, salah satu penunjang tercapainya tujuan pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum mencakup berbagai mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh lembaga penyelenggara sebagai panduan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Pada kurikulum 2013 menekankan pengalaman langsung terhadap fenomena alam, budaya, dan sosial yang dapat dirasakan oleh siswa. Kurikulum ini juga mencakup kompetensi yang diharapkan dari peserta didik yaitu kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang lebih mendalam (Nurhasanah et al., 2021).

Dalam kurikulum 2013, tidak dapat dipisahkan dari berbagai mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sistem pendidikan. Salah satunya adalah mata pelajaran bahasa inggris di sekolah dasar. Bahasa inggris di sekolah dasar perlu diajarkan kepada anak-anak pada tingkat dasar, agar pemahaman mereka tentang belajar bahasa inggris menjadi jelas dan efektif. Hampir semua sekolah dasar, baik sekolah dasar negeri maupun sekolah dasar swasta bertekad untuk mengimplementasikan pengajaran bahasa inggris, sehingga bahasa inggris mengalami perkembangan yang pesat (Fathin et al., 2022).

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah sangat penting di era globalisasi dan harus menjadi prioritas. Sebagai bahasa internasional, Bahasa Inggris membuka banyak peluang, termasuk dalam pendidikan. Oleh karena itu, pengenalan bahasa ini sejak dini sangat dianjurkan. Banyak sekolah, termasuk di tingkat dasar, menambah jam pelajaran Bahasa Inggris untuk memastikan siswa menguasai bahasa ini. Keterampilan berbahasa merupakan modal penting dalam interaksi, dan penguasaan kosakata yang baik adalah kunci untuk keterampilan berbahasa yang efektif. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman kosakata siswa meliputi kurangnya pengetahuan, motivasi rendah, intensitas membaca yang rendah, minimnya perangkat pembelajaran, kualitas tugas yang rendah, dan strategi pengajaran yang tidak sesuai (Dalilah & Sya, 2022).



Gambar 1.1. Grafik Nilai

Berdasarkan hasil penelitian pada Selasa, 25 Juni 2024 melalui observasi oleh peneliti di kelas II MI Terpadu Al Mabrur Tawangsari, dengan jumlah total

guru 26 pengajar dan 2 karyawan. Kemudian dilakukan wawancara dengan Ibu Aida Habibati, S. Pd selaku guru bahasa inggris kelas 2, Pada Gambar 1.1. menunjukkan nilai materi pengenalan alat transportasi bahasa inggris siswa kelas 2 pada Tahun Ajaran 2023/2024 semester 2 Kurikulum 2013. Data yang diperoleh nilai KKM yaitu 70, terdapat 11 siswa yang belum memenuhi kriteria dan 9 siswa yang sudah memenuhi kriteria KKM, sehingga ada 55% dari 20 murid kelas 2 mendapatkan nilai tugas mata pelajaran bahasa inggris yang berada dibawah KKM. Selama pelajaran, banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Anak-anak sekolah dasar seringkali merasa cepat bosan dengan metode yang monoton dan kurang interaktif. Untuk mengenalkan konsep transportasi, guru menunjukkan gambar-gambar alat transportasi dari buku LKS Bahaasa Inggris Kelas 2, tetapi sering mengalami kesulitan dalam menjelaskan konsep tersebut dengan cara yang mudah dipahami.

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran disampaikan kepada siswa dan digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media dalam proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran terus mengalami perkembangan yang signifikan (Sofyan et al., 2022). Pemanfaatan multimedia interaktif ini dalam lingkup pendidikan/ sekolah berguna sebagai alat bantu yang menjabarkan sebuah informasi dan materi dari seorang guru ke muridnya. Sehingga terjadi komunikasi dua arah

multimedia pembelajaran dengan pengguna dengan tujuan memudahkan proses pembelajaran (Agung et al., 2022).

Animasi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang menarik. Sebagai bentuk visual bergerak, animasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit dipahami melalui metode konvensional (Chairudin et al., 2022). Metode pembelajaran tentang pengenalan alat transportasi dianggap penting karena merupakan langkah awal untuk membantu anak-anak memperluas wawasan dan mengenal alat transportasi di sekitar mereka. Alat transportasi sangat diminati dan digemari dalam dunia anak-anak. Saat ini, metode pendidikan lebih sering menggunakan cara yang kurang efisien, seperti menggunakan alat peraga berupa gambar dan teori yang disampaikan di dalam kelas dengan cara yang kurang bervariasi atau monoton (Ismiwati et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif materi alat transportasi mata pelajaran bahasa inggris dapat menjadi solusi untuk meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat Media Interaktif dengan Adobe Animate CC yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. Sehingga dengan media yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam belajar mata pelajaran Bahasa Inggris lebih menarik dan tidak membosankan.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

- a. Bagaimana pembuatan media pembelajaran interaktif animasi 2D meliputi pengenalan materi alat transportasi sebagai alternative pembelajaran?
- b. Apakah dengan adanya pembuatan media pembelajaran animasi 2D pengenalan materi alat transportasi mata pelajaran bahasa inggris dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar?

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam hal ini, penulis akan memahami masalah, hal tersebut dilakukan agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuannya penulis. Adapun batasan masalah dalam proposal skripsi ini yaitu:

- a. Pembuatan media pembelajaran interaktif alat transportasi seperti transportasi darat (*bicycle, motorcycle, car, truck, train, bus*), laut (*ship, boat, submarine, jet ski*) dan udara (*plane, helicopter, private jet*).
- b. Fitur yang disajikan dalam animasi bertujuan mempermudah pembelajaran, contoh fitur yang disajikan seperti *speaking*, materi, dan video alat transportasi.
- c. Pengumpulan data minat tentang pembelajaran interaktif ini menggunakan kuesioner.
- d. Media pembelajaran interaktif alat transportasi ditujukan kepada siswa kelas 2.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan oleh penulis, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Membuat media pembelajaran interaktif dengan materi alat transportasi Bahasa Inggris dalam bentuk animasi 2D.
- b. Meningkatkan minat siswa dalam belajar memahami materi alat transportasi mata pelajaran Bahasa Inggris melalui media pembelajaran interaktif.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

- a. Bagi Siswa
  - 1) Menjadikan pembelajaran yang tidak membosankan dan siswa menjadi lebih aktif dalam memahami materi melalui media pembelajaran interaktif.
  - 2) Memberikan pengalaman positif bagi siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran interaktif.
  - 3) Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa inggris.
- b. Bagi Guru
  - 1) Penyampaian materi menjadi lebih interaktif dan variatif.
  - 2) Memberikan kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi alat transportasi.
  - 3) Mengembangkan keterampilan mengajar dengan media pembelajaran interaktif.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menyalurkan pengetahuan dan wawasan di bidang media pembelajaran interaktif.
- 2) Berkontribusi dalam meningkatkan media pembelajaran yang terus berkembang.
- 3) Meningkatkan *skill* multimedia yang dimiliki.

d. Bagi STMIK AMIKOM Surakarta

- 1) Meningkatkan reputasi akademik kampus sebagai pusat Pendidikan.
- 2) Memfasilitasi perkembangan intelektual mahasiswa.
- 3) Memberikan kontribusi pada pengetahuan dan inovasi.