

BAB I

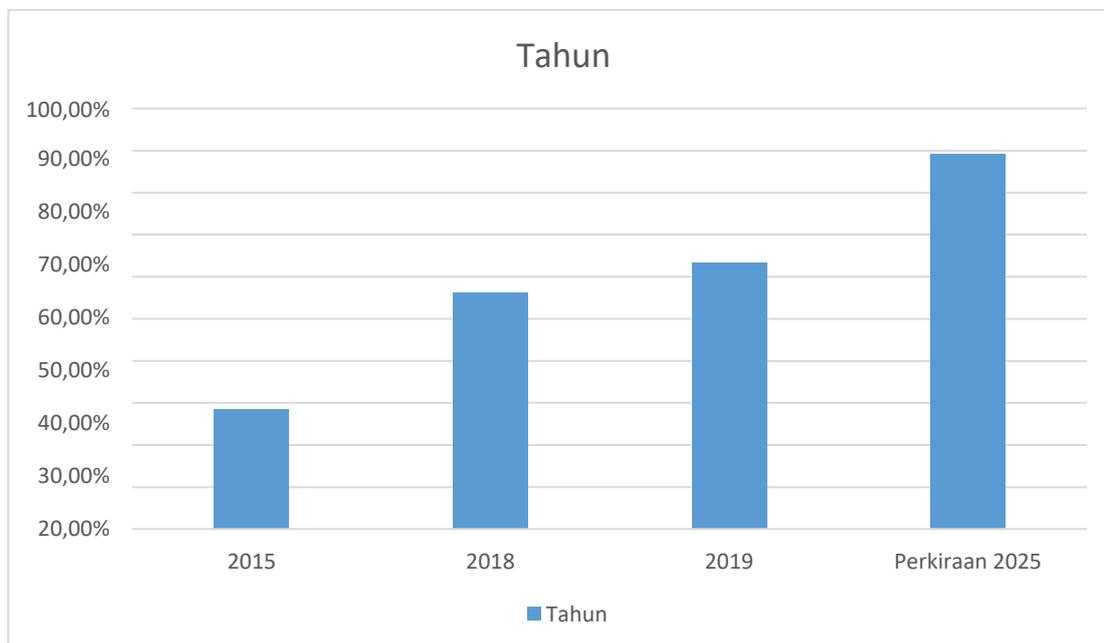
Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris merupakan pelajaran yang termasuk susah dipelajari dan dipahami oleh siswa-siswi Sekolah Dasar kebawah, dikarenakan beberapa guru harus melafalkan materi materi Bahasa Inggris agar dapat di pahami sehingga siswa dapat mengucapkan dengan baik dan benar. Pada anak usia sekolah dasar tentunya sudah diajarkan Bahasa Inggris yang sifatnya dasar juga. Bagi siswa siswi kelas 2 SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang sulit dikarenakan penulisan dan *pronunciation* atau pengucapannya yang berbeda. Disini peran seorang guru sangat penting dalam membantu melafalkan kosakata materi Bahasa Inggris seperti angka, buah, warna dan hewan dengan baik dan benar, namun bagaimana jika tidak ada guru atau seseorang yang dapat mendampingi siswa dalam belajar penulisan dan pengucapan yang baik dan benar, maka pemilihan suatu media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang baik dan maksimal.

Teknologi pada saat ini sudah mulai membaik dalam hal tersebut dapat kita ketahui menyebabkan perkembangan diberbagai aspek kehidupan baik sosial, budaya, politik, ekonomi, komunikasi maupun pendidikan. Teknologi memiliki peranan penting untuk menyampaikan berbagai informasi baik dalam bentuk teks, gambar, video, maupun dengan suara kepada setiap orang yang dapat mengaksesnya. Di dunia saat ini setiap manusia telah menggunakan smartphome dalam kehidupannya sehari hari, dan alat tersebut memungkinkan setiap orang dapat memperoleh informasi lebih cepat dan mudah. menurut situs data boks, perkembangan smartphome di Indonesia meningkat setiap tahunnya.

Perkembangannya bisa dilihat pada gambar 1.1 berikut.



Gambar 1. 1 Perkembangan Pengguna Smartphone di Indonesia

Media menurut Syaiful Bahri Djamarah adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan. Media yang digunakan sebagai alat bantu belajar dinamakan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan perantara yang dapat diakses setiap orang untuk dapat belajar dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran merupakan gabungan dari media teks, gambar, video, dan suara.

Pemahaman penulisan dan pengucapan kosa kata bahasa Inggris dalam pembelajaran di sekolah dasar sangat penting dikarenakan jika salah penulisan dan berbeda pengucapannya maka akan berbeda juga artinya. Umumnya belajar bahasa kosa kata bahasa Inggris ini akan ditemani guru di sekolah agar mengerti dan paham, tetapi dari hasil wawancara dengan pakar atau guru di sekolah masih banyak siswa yang masih belum bisa dan mengerti kosa kata bahasa Inggris yang sudah diajarkan. Sehingga muncul masalah dalam proses belajarnya, akan susah apabila tidak bertemu langsung dengan orang yang paham

dalam penulisan serta pengucapan (*pronunciation*). Untuk itu dibuatkan sarana atau wadah bagi mereka yang sulit dalam memahami pelajaran bahasa Inggris terutama kosakata bahasa Inggris agar dapat belajar sendiri.

Dari latar belakang di atas, hasil survey yang didapat dengan wawancara kepada guru SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta yaitu pelajaran Bahasa Inggris termasuk pelajaran yang susah dipahami anak-anak dikarenakan mata pelajaran Bahasa Inggris yang hanya satu kali dalam seminggu dan harus mengingat kosakata serta mengerti bagaimana pengucapannya, banyak kosakata yang tulisan dan pengucapannya berbeda maka harus ada yang mendampingi belajar anak untuk dijadikan contoh bagaimana pengucapan (*pronunciation*) yang baik dan benar. Maka dari itu disini saya akan membuat suatu aplikasi media pembelajaran yang akan membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, aplikasi ini akan diberi nama si Belis yang merupakan akronim dari belajar Inggris.

1.2 Batasan Masalah

Agar dapat membantu memberikan pembelajaran kosakata bahasa Inggris secara mandiri tanpa ada yang mendampingi, sehingga siswa dapat mengingat lebih banyak kosakata bahasa Inggris serta memahami pengucapan (*pronunciation*) yang benar dalam bentuk gambar maupun audio yang dapat menunjang pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk anak-anak Sekolah Dasar. Pada media pembelajaran si Belis ini memiliki materi 34 buah, 89 hewan, 11 warna dan 10 angka.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara membangun aplikasi media pembelajaran si Belis yang mampu memberikan materi berupa kosakata bahasa Inggris yang dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar berupa buah, hewan, angka dalam bentuk gambar yang dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar kosakata Bahasa Inggris?

- b. Bagaimana cara pengujian aplikasi media pembelajaran si belis ini agar mudah digunakan serta disukai oleh siswa ataupun guru?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi media pembelajaran si belis (belajar inggris) yang edukatif dan menarik minat belajar siswa-siswi sehingga diharapkan dapat mempermudah siswa siswi dalam mengingat kosakata serta benar dalam pengucapannya.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Pengguna

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu kinerja Guru agar siswa & siswi dapat meningkatkan pengetahuan tentang materi Bahasa Inggris yang diajarkan, serta meningkatkan kemampuan siswa kelas 2 Sekolah Dasar dalam hal kosakata Bahasa Inggris. Dengan menggunakan Media Pembelajaran dalam bentuk Media pembelajaran ini dapat menjadikan suplemen agar siswa siswi dapat semangat belajar Bahasa inggris.

b. Bagi Mahasiswa

Mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan sekaligus menambah pengalaman seperti apa rencana dan tujuan yang akan dijalani dimasa depan nanti dan sebagai jalantugas akhir dari mahasiswa sendiri.

BAB II

Tinjauan Pustaka

2.1 Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dikembangkan dari beberapa referensi yang berhubungan dengan objek pembahasan yang berkaitan. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rokhman & Ahmadi (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa”. Penelitian ini membahas tentang adanya covid-19 memberi dampak signifikan pada dunia Pendidikan khususnya bagi siswa kelas 2 mata pelajaran Bahasa Inggris yang merupakan mata pelajaran sulit terlebih dilakukan saat pandemic seperti ini yang melaksanakan proses belajar online. Anak-anak lebih menyukai bermain game daripada belajar sehingga terciptalah ide game edukasi gelis (genius English) agar siswa lebih memahami kosakata pelajaran Bahasa Inggris khususnya kelas 2 SD. Hasil penelitian ini yaitu aplikasi game edukasi yang diterapkan pada teknologi ponsel yang dapat lebih interaktif dan komunikatif.

Kajian penelitian terdahulu yang lain yaitu oleh Purnasari (2021) dengan judul “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Anak Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut membahas tentang seiring perkembangan jaman dan kemajuan teknologi yang semakin pesat maka dibutuhkan pula penguasaan Bahasa Inggris karena Bahasa Inggris juga sering digunakan dalam berkomunikasi secara internasional. Bahasa Inggris akan lebih mudah diajarkan pada anak sejak usia dini. Namun, saat ini anak-anak lebih tertarik bermain game pada smartphone daripada belajar karena Bahasa Inggris masih dianggap salah satu pelajaran yang sulit. Hal tersebut tentu sangat tidak baik untuk anak-anak karena bisa menimbulkan rasa malas untuk belajar. Maka dari itu agar dapat