

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi, terutama dalam bidang seluler, telah mengalami peningkatan yang sangat pesat, baik dari segi model perangkat hingga fungsinya. Salah satu contoh paling signifikan adalah pemanfaatan telepon seluler sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menyampaikan informasi dari sumber belajar kepada siswa. Tanpa adanya media dan saluran pembelajaran yang tepat, informasi yang diterima siswa bisa saja tidak tersampaikan dengan maksimal, bahkan dapat memicu kesalahpahaman dalam pemahaman siswa (Aisa & Akhriana, 2019). Aplikasi *mobile*, yang dapat dijalankan pada telepon seluler, memungkinkan akses informasi dan pembelajaran yang praktis karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Salah satu teknologi komunikasi yang paling berkembang pesat adalah *Android*. Kehadirannya telah diterima luas oleh masyarakat dari berbagai usia, baik tua maupun muda, yang menggunakan perangkat ini dalam kehidupan sehari-hari. Kehadiran *Android* memengaruhi pola hidup masyarakat, karena memberikan kemudahan dalam akses informasi, komunikasi, serta aktivitas lainnya.

Berdasarkan data dari uswitch.com, lebih dari 25% anak-anak di seluruh dunia memiliki gadget sebelum usia 8 tahun, bahkan satu dari tiga anak sudah menggunakan *smartphone* sejak usia 3 tahun, dan sebagian kecil anak mulai pada usia 2 tahun. Hal ini menunjukkan betapa eratnya teknologi, terutama *Android*, dengan kehidupan anak-anak di usia dini, yang cenderung belajar sambil bermain. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang menyenangkan sangat penting agar anak-anak mudah menyerap pelajaran (Zaini & Soenarto, 2019).

Namun, terdapat sejumlah permasalahan dalam implementasi teknologi seluler untuk pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu et al. (2020), banyak aplikasi pembelajaran yang ada saat ini kurang

efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa karena kurangnya elemen interaktif dan minimnya adaptasi terhadap kebutuhan siswa, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris. Kusuma (2021) juga menyebutkan bahwa beberapa aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang beredar memiliki kelemahan dalam aspek keterlibatan siswa, di mana aplikasi tersebut cenderung membosankan dan tidak mampu mempertahankan minat belajar siswa dalam jangka panjang.

Khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, aspek *Listening* dan *Reading* merupakan keterampilan dasar yang penting untuk dikuasai. Namun, Widodo & Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa banyak siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas 6 SD, mengalami kesulitan dalam memahami materi *Listening* dan *Reading*. Kesulitan ini terjadi karena minimnya media pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan tersebut secara efektif. Materi *Listening* dan *Reading* sering kali disampaikan secara monoton, menggunakan metode konvensional yang hanya berfokus pada hafalan dan latihan sederhana, sehingga siswa menjadi kurang tertarik dan tidak mampu memahami konteks bahasa dengan baik.

Penelitian oleh Prasetyo & Suryani (2022) juga menunjukkan bahwa siswa kelas 6 SD umumnya memiliki keterbatasan dalam kemampuan mendengar (*Listening*) dan membaca (*Reading*) karena kurangnya praktik berulang dan minimnya paparan terhadap bahasa Inggris secara kontekstual. *Listening* dianggap sulit karena siswa terbiasa hanya dengan bentuk teks tertulis, tanpa paparan yang cukup terhadap audio atau percakapan bahasa Inggris yang autentik. Begitu pula dengan *Reading*, banyak siswa yang hanya memahami kata secara terpisah, tanpa memahami makna kalimat atau teks secara utuh. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami isi teks dan menangkap informasi dengan baik, terutama ketika teks atau audio disajikan dalam bahasa asing.

Melihat fenomena ini, media berbasis teknologi Android memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran yang lebih interaktif. Dua aspek dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris, yaitu *Listening* dan *Reading*,

memegang peran penting dalam membangun pemahaman dan penerapan bahasa dalam dunia pendidikan maupun komunikasi sehari-hari.

Penguasaan keterampilan ini akan membantu anak-anak tidak hanya menguasai bahasa Inggris secara akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan pendukung lainnya yang diperlukan dalam berkomunikasi.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran Listening dan Reading bahasa Inggris berbasis Android untuk siswa kelas 6 SD. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran, meningkatkan minat belajar bahasa Inggris, serta memudahkan siswa untuk memahami pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, aplikasi ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih cepat dan kreatif, merangsang berpikir kritis, meningkatkan konsentrasi siswa, serta mendukung peningkatan pemahaman dan pengetahuan siswa dalam bahasa Inggris.

Penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan adaptif, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mendorong motivasi belajar siswa, seperti yang diusulkan oleh Setiawan & Maulana (2021) dalam studi mereka mengenai pengembangan aplikasi berbasis Android untuk pendidikan dasar.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang sebuah aplikasi pembelajaran *Listening* dan *Reading* bahasa Inggris untuk anak-anak sekolah dasar kelas 6?

1.3. Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan pembahasan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran, terdapat batasan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran diutamakan materi pembelajaran bahasa Inggris yang merupakan pelajaran untuk anak-anak sekolah dasar kelas 6 di SDN 1 Perumnas Wayhalim sebagai berikut :
 - a. *Public Places*
 - b. *My House*
 - c. *Food and Drink*

d. Seasons

2. Aplikasi dapat dijalankan pada perangkat yang mendukung sistem operasi KitKat (atau lebih tinggi).
3. Aplikasi dirancang menggunakan software Android Studio versi (2024.1.1).
4. Aplikasi ini dapat digunakan terutama untuk siswa/i SDN 1 Perumnas Wayhalim dalam belajar *Listening* dan *Reading* Bahasa Inggris.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi pembelajaran *Listening* dan *Reading* bahasa Inggris untuk anak-anak sekolah dasar kelas 6 di SDN 1 Perumnas Wayhalim berbasis android.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi SDN 1 Perumnas Wayhalim
Hasil dari penelitian ini dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa/i SDN 1 Perumnas Wayhalim.
2. Bagi Siswa
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung kepada siswa SDN 1 Perumnas Wayhalim dalam bentuk peningkatan minat belajar bahasa Inggris. Melalui aplikasi pembelajaran yang interaktif, siswa akan lebih mudah memahami materi *listening* dan *reading*.

