

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada era globalisasi telah meluas di berbagai bidang dan menjadikan pengetahuan mudah diakses. Salah satunya pada bidang pendidikan, siswa dapat menggunakan komputer sebagai sarana media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif diterapkan pada sekolah dasar salah satunya adalah media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa Inggris. Dalam pelajaran bahasa Inggris siswa dituntut untuk menguasai kompetensi dasar sesuai dengan kurikulum yang diberikan oleh guru (Nursifa *et al*, 2017).

Sistem pembelajaran bahasa Inggris di SD Negeri 2 Rawa Laut saat ini, masih melakukan interaksi antara guru dengan siswa menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Dalam menyampaikan materi guru menggunakan metode konvensional. Pada saat pelajaran bahasa Inggris, siswa sering lupa membawa kamus. Selain itu guru mengalami kesulitan saat siswa kurang konsentrasi, kurang menyukai pelajaran, dan waktu pelajaran yang singkat. Berdasarkan permasalahan tersebut dibangun sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia interaktif, supaya penyampaian materi lebih menarik dan meningkatkan minat siswa untuk belajar serta dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakan aplikasi tersebut.

Media pembelajaran dengan multimedia interaktif dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi guru. Penelitian mengenai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan sejenisnya sudah banyak dikembangkan, beberapa diantaranya adalah

pembuatan media pembelajaran pengenalan dasar bahasa Inggris untuk kelas satu dan dua (Nugroho, 2013) dan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris pengenalan huruf dan membaca bahasa Inggris berbasis multimedia untuk sekolah dasar (Malkiah et al, 2015). Merujuk penelitian sebelumnya, aplikasi ini menyediakan fitur seperti materi, game, video, *practice* dan quis agar guru memilih jenis pembelajaran yang ingin digunakan serta, penelitian ini memfokuskan materi bahasa Inggris kelas lima khususnya semester satu. Sementara pendekatan analisis menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Sasarannya memudahkan siswa untuk memahami dan mencapai kompetensi dasar dalam belajar bahasa Inggris. Selain itu, guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan komputer guna meningkatkan efektivitas dalam belajar mengajar.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara membangun media pembelajaran bahasa Inggris di SDN 2 Rawa Laut berbasis multimedia interaktif?
2. Bagaimana cara mengevaluasi media pembelajaran pada SDN 2 Rawa Laut?

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, peneliti membatasi permasalahan, yaitu:

1. Kuis dan game tidak disertai tingkatan / level.
2. Aplikasi ini hanya bisa digunakan untuk siswa SD kelas 5.

3. Pembuatan materi berdasarkan kurikulum Pelajaran Bahasa Inggris.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berdasarkan analisis sistem yang berjalan saat ini.
2. Menerapkan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif sebagai alternatif pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan untuk siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa, memberikan kemudahan siswa untuk menimbulkan rasa ingin tahu terhadap materi bahasa Inggris yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan
2. Bagi Guru, memberikan kemudahan guru untuk mempertimbangkan dalam pemilihan dan penggunaan media sebagai upaya untuk menyajikan materi bahasa Inggris yang lebih menarik dan mudah diingat.
3. Bagi Sekolah, memberikan kemudahan sekolah untuk meningkatkan fasilitas media pembelajaran melalui komputer.

Bagi Akademis, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan pengembangan ilmu pengetahuan dalam kajian keilmuan dan perkembangan teknologi, serta berguna juga untuk menjadi referensi bagi mahasiswa yang melakukan kajian media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia interaktif.