

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan secara luas oleh banyak negara di seluruh dunia. Berdasarkan data dari Ethnologue (2023) pengguna Bahasa Inggris di seluruh dunia pada tahun 2023 yang dijadikan sebagai bahasa utama sebanyak 380 juta orang dan sebagai bahasa kedua sebanyak 1,5 milyar orang. Bahasa Inggris diakui sebagai bahasa internasional resmi oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB), bersama dengan bahasa Arab, Cina, Spanyol, Rusia, dan Prancis. Suyanto (2008, hlm. 43) Bahasa Inggris diakui sebagai bahasa asing utama untuk mengakses informasi ilmiah, berasimilasi dan maju di bidang sains, teknologi, seni, dan budaya, serta mengembangkan koneksi internasional.

Datu (2024) mengemukakan menguasai Bahasa Inggris akan memberikan peluang menciptakan konektivitas dan kolaborasi atau kerja sama yang bersifat global. Kemahiran dalam Bahasa Inggris merupakan salah satu langkah penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas di era digital saat ini. Bahasa Inggris sangat penting bagi Indonesia bahkan menjadi salah satu soft skill yang penting di kuasai sebab bukan hanya keterampilan berbahasa, tapi juga perlunya menerima teknologi yang diciptakan manusia untuk kehidupan sehari-hari (Tantri, 2018). Era digital menuangkan informasi dunia maya tanpa batas, tidak sedikit dalam penggunaan teknologi atau penyajian informasi menggunakan Bahasa Inggris, hal ini menjadikan Bahasa Inggris sebagai salah satu kunci keberhasilan di dunia yang terglobalisasi seperti sekarang ini (Yassi dan Kaharuddin, 2018). Bahasa Inggris ini akan bermanfaat bagi kehidupan kini dan masa mendatang, dengan demikian perlulah belajar Bahasa Inggris untuk anak usia sekolah dasar.

Oleh sebab itu pembelajaran Bahasa Inggris sangat menjadi esensial di semua tahap pendidikan, terutama dimulai dari usia sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dengan pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar akan memperkenalkan dan memberikan pengetahuan dasar lebih awal sebelum

melanjutkan ke tingkat pendidikan selanjutnya yang lebih tinggi dan lebih baik. Maka pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dapat diterapkan.

Anak usia sekolah dasar merupakan fase yang optimal untuk mengajarkan Bahasa Inggris. Banyak pakar mendukung gagasan bahwa penting untuk memulai pembelajaran Bahasa Inggris sejak dini. Biasanya, anak-anak di sekolah dasar berusia antara 6 hingga 12 tahun. Selama fase ini, anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan otak dan kemampuan fisik yang optimal (Satria, 2021). Sesuai dengan hasil penelitian ilmiah di bidang Neurologi yang dilakukan Bloom (1956) yaitu pada usia 0-4 tahun perkembangan kecerdasan anak mencapai 50%, usia 0-8 tahun perkembangan kecerdasan anak mencapai 80%, dan pada usia 0-18 tahun perkembangan kecerdasan anak mencapai 100%. Pada masa inilah terdapat kesempatan yang ideal untuk menstimulus anak dengan mengembangkan beragam bakat. Salah satu talenta yang penting untuk dimiliki adalah kecakapan berbahasa asing, khususnya bahasa Inggris. Pada tahap perkembangan ini, seseorang memiliki kemampuan untuk memperoleh bahasa baru dengan cepat. Demikian pula, temuan penelitian Putri (2020) menunjukkan bahwa anak-anak berusia antara 2 dan 13 tahun adalah pembelajar bahasa yang cakap. Diperkuat oleh Lenneberg pada tahun 1967 (Brewster dkk., 2002, hlm.18) yang mengatakan teori *Critical Period Hypothesis* (CPH) atau hipotesis periode kritis yaitu bahwa terdapat periode terbatas di mana seseorang dapat memperoleh bahasa dengan lebih mudah. Lenneberg menjelaskan bahwa periode kritis untuk pemerolehan bahasa terjadi antara usia 2 hingga 12 tahun (Julia, Kurniawan & Zhu, 2016). Maka dari itu kemampuan anak-anak dalam pembelajaran bahasa kedua yaitu Bahasa Inggris lebih unggul dibandingkan dengan orang dewasa karena otak memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi (Slabakova, 2016).

Namun, hasil penelitian oleh Julia, dkk. (2016) menunjukkan kecenderungan yang bertolak belakang dalam pembelajaran bahasa asing, bahwa prestasi siswa dalam belajar bahasa asing tidak bergantung pada usia, melainkan terkait dengan faktor-faktor seperti metode pengajaran, lingkungan belajar, dan juga dampak keluarga dan masyarakat. Berdasarkan perbedaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada dua unsur yang memudahkan penguasaan bahasa asing pada anak. Pertama, masa kritis, yang merupakan kerangka waktu paling

menguntungkan untuk mengajarkan bahasa asing kepada anak-anak. Kedua, faktor lingkungan, seperti metode pengajaran yang sesuai, sangat mempengaruhi kemampuan seseorang untuk belajar bahasa asing seperti bahasa Inggris.

Ketika mempelajari bahasa sebaiknya pelajar bahasa memiliki kemampuan dalam empat keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (1995, hlm. 22) keterampilan berbahasa memiliki empat aspek yang sangat mendasar yaitu: keterampilan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), menulis (*writing*), membaca (*reading*). Untuk berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Inggris, seseorang harus memperoleh berbagai kosakata dan memiliki pemahaman bahasa yang komprehensif (Keraf, 2004, hlm. 65). Oleh karena itu, agar dapat berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Inggris, penting untuk menguasai kosakata bahasa Inggris dasar atau *simple english vocabulary*. Ini memerlukan pemahaman yang cukup tentang kata-kata dan istilah yang sering digunakan dalam bahasa Inggris. Mempunyai kosakata yang cukup merupakan salah satu syarat untuk menguasai Bahasa Inggris. Hal ini diperjelas bahwa komponen Bahasa Inggris terdiri dari tiga, yaitu *grammar* (tata bahasa), *vocabulary* (kosakata), *pronunciation* (pelafalan) (Suyanto, 2008, hlm. 50).

Menurut Nurgiyantoro (2013, hlm. 338) Penguasaan kosakata dapat dikategorikan menjadi dua jenis: reseptif dan produktif. Penguasaan reseptif mengacu pada kemampuan memahami kosa kata, sedangkan penguasaan produktif mengacu pada kemampuan menerapkan kosa kata. Kemampuan memahami diperlukan untuk latihan membaca dan mendengarkan, sedangkan ketepatan dalam berbahasa diperlukan baik untuk kegiatan komunikasi tertulis maupun lisan. Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa lainnya yaitu menyimak, menulis, dan berbicara yang sangat penting untuk dipelajari. Membaca pemahaman (*reading comprehension*) sering dikenal sebagai keterampilan memahami konten tertulis, menjadi kualitas penting yang harus diperoleh anak-anak, tersirat dalam Capaian Pembelajaran (CP) pada mata pelajaran Bahasa Inggris Fase B akhir yaitu kelas IV, peserta didik dapat memahami dan menanggapi teks lisan dan visual sederhana dalam bahasa Inggris dengan bantuan gambar / ilustrasi (Kemendikbudristek, 2022).

Berdasarkan Kemendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemilihan pembelajaran, mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran pilihan, SD Negeri Cigentur 04 memutuskan kebijakan baru pada tahun ajaran 2023/2024 Bahasa Inggris dijadikan pembelajaran intrakurikuler. Dimana dilaksanakan 2 X 35 jam pelajaran dalam seminggu, sebagaimana pemerintah sangat mendorong sekolah yang sudah memiliki keinginan dan kesiapan untuk melaksanakan pengajaran Bahasa Inggris. Bagi yang belum memiliki kesiapan diharapkan untuk mulai mempersiapkan karena mata pelajaran (mapel) Bahasa Inggris di SD/MI sederajat akan bersifat wajib mulai tahun ajaran 2027/2028 Permendikbudristek Nomor 12/2024.

Namun, masih terdapat permasalahan pada pembelajaran Bahasa Inggris. Pembelajaran Bahasa Inggris masih kurang diutamakan dan dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar (Tambunsaribu dan Galingga, 2021). Tantangan yang ada dalam pembelajaran bahasa Inggris saat ini adalah banyaknya konten yang disajikan melalui media pembelajaran seperti buku paket, yang mencakup beragam istilah yang tidak dipahami dengan baik oleh siswa, serta tidak adanya sarana yang efektif untuk belajar Bahasa Inggris. Maili dan Hestingsih (2017) mengemukakan pembelajaran Bahasa Inggris biasanya lebih fokus hanya pada mengajarkan siswa untuk praktek menulis dan mengingat kata-kata Bahasa Inggris. Akibatnya, penerapan bahasa Inggris seringkali hanya merupakan hasil dari memorisasi terjemahan kata-kata dari bahasa Indonesia (Ananthia, 2015).

Peneliti menemukan sebuah permasalahan berlandaskan hasil wawancara secara langsung dengan salah satu guru dan beberapa siswa di SD bahwa pendidik menghadapi tantangan dalam mengembangkan kecakapan bahasa Inggris karena kemampuan bahasa yang sederhana. Selain itu, kurangnya penggunaan alat pengajaran selama pengajaran bahasa Inggris menyebabkan kecenderungan siswa menjadi mudah bosan. Guru juga mengalami kesulitan dan merasa tidak mampu mendampingi siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Siswa hanya diberikan penjelasan tentang isi yang berkaitan dengan buku paket yang tersedia dan menghafal kosakata yang telah dipelajari, menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami dan kurang mengutamakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Menurut pendapat Rahma, dkk. (2022)

peserta didik merasa bosan selama belajar Bahasa Inggris sebab tidak tertarik, dikarenakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris tulisan yang berbeda cara membacanya, penerjemahannya pun tidak bisa langsung dimengerti, dan kegiatan pembelajarannya yang monoton sehingga menimbulkan kebosanan selama proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan yang dialami dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran selalu mengalami perkembangan seiring perkembangan teknologi. Sebagai salah satu contohnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk proses pembelajaran. Batubara (2020, hlm. 7) mengemukakan media pembelajaran merupakan sesuatu untuk menyalurkan materi pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian siswa. Media pembelajaran dianggap dapat mempermudah dalam penguasaan materi dan kemampuan belajar peserta didik meningkat (Wulandari, 2016).

Media yang di perlukannya dalam kegiatan pembelajaran adalah media yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Penggunaan teknologi digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menyajikan materi agar lebih menarik dan tidak monoton, salah satunya dengan media pembelajaran interaktif, karena media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan melakukan kontrol langsung pada sumber informasi ataupun materi yang sedang dipelajarinya (Tarigan & Siagian, 2015). Salah satu media pembelajaran yang fleksibel, inovatif dan interaktif adalah multimedia yang menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan lain-lain secara terpadu dan sinergis (Surjono, 2017).

Sebagaimana pada tahun 2021 anak 5 tahun keatas mengakses internet berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dengan persentase 88.99% untuk aplikasi hiburan, seperti YouTube dan *games*. Adapun penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Arisanti dan Zuhdi (2021) dengan judul “Pengembangan Media Game Edukasi *Vocalish (Vocabulary of English)* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IVSDN Gedangan 2” menghasilkan bahwasanya penggunaan media ajar berbasis

android ini memiliki kepraktisan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sehingga memiliki perolehan data sebesar 100% yang digolongkan bahwasanya media ajar berbasis digital tersebut sangat praktis dan kemenarikan media tersebut sebesar 91,7% yang dapat digolongkan sangat menarik. Belum banyak aplikasi yang tersedia yang mengkhususkan diri pada materi jenis jenis kendaraan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti merancang sebuah produk media pembelajaran berbasis aplikasi android, Media pembelajaran berbasis aplikasi android tersebut bernama LEAVE. LEAVE ini merupakan singkatan dari (*Learning About Vehicles*) yaitu suatu media pembelajaran interaktif berbasis android yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran Bahasa Inggris mengenai penerapan kosakata jenis jenis kendaraan, dan juga memberikan dukungan dalam menyediakan media pembelajaran bagi para guru. Adapun metode yang digunakan yaitu *Design and Development* dengan fokus penelitian untuk menciptakan suatu media berupa produk yang telah di uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta di uji cobakan kepada anak dan guru. Perancangan aplikasi berbasis android dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses pembelajaran, juga meningkatkan motivasi belajar mereka baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan uraian diatas pembelajaran penerapan kosakata pada usia sekolah dasar atau periode kritis dapat dilakukan dengan penyajian materi yang menarik melalui media aplikasi interaktif, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Android *Leave* Untuk Pembelajaran Penerapan Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD (Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IV SD Negeri Cigentur IV)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media berbasis aplikasi android LEAVE untuk pembelajaran penerapan kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD?

2. Bagaimana hasil uji kelayakan aplikasi android LEAVE untuk pembelajaran penerapan kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD?
3. Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap aplikasi android LEAVE untuk pembelajaran penerapan kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang diharapkan dalam melakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan aplikasi android LEAVE Untuk Pembelajaran Penerapan Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan Aplikasi Android LEAVE Untuk Pembelajaran Penerapan Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD
3. Untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap Aplikasi Android LEAVE Untuk Pembelajaran Penerapan Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai setelah melakukan penelitian adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, dapat menambah pengembangan pengetahuan, keilmuan, dan dalam hal pengembangan pembelajaran khususnya dalam pengembangan media pembelajaran untuk penerapan kosakata dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini juga dapat memberikan inovasi media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi peserta didik untuk membantu kesulitan guru dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris.

2. Manfaat Praktis

A. Bagi Guru

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam memberikan pengetahuan dan masukan tentang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui penggunaan media berbasis aplikasi android sehingga dapat mengembangkan keterampilan dan kreatifitas guru.

B. Bagi Siswa

Diharapkan dapat menguasai dan menambah kosakata dalam bahasa Inggris dan dapat memberi kesempatan pada siswa untuk lebih aktif dan kreatif serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta dapat memberikan perbaikan terhadap pengembangan media pembelajaran.

D. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik untuk minat dan prestasi belajar siswa serta sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana.