BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran bahasa asing pada jenjang sekolah dasar. Adanya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar menjadi salah satu upaya menyiapkan peserta didik beradaptasi dalam era globalisasi serta untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan teknologi (Nurfitriani et al., 2021). Tujuan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar yaitu memperkenalkan materi dasar bahasa Inggris dengan topik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Kamlasi, 2019).

Kompetensi bahasa Inggris mencakup keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Dalam mendukung empat keterampilan dalam bahasa Inggris tersebut terdapat tiga elemen penting yang perlu dikuasai yaitu kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*), dan pelafalan (*pronunciation*) (Suyanto dalam Sugiharti & Riftina, 2018). Kosakata menjadi sebuah elemen dasar bagi elemen lainnya. Menurut Rusmidah (dalam Sugiharti & Riftina, 2018), memahami kosakata memiliki peran yang penting dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan berbahasa. Melalui penguasaan kosakata dapat memberikan pemahaman terhadap sesuatu yang didengar, dibaca, ditulis, dan diucapkan (A. M. Husein, 2019). Sehingga, dengan menguasai kosakata dapat memberikan kemampuan berbahasa secara lisan atau tulisan dengan efektif. Seperti halnya pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran bahasa Inggris berfokus kepada dasar penguasaan kosakata, dengan bertujuan untuk memudahkan peserta didik berkomunikasi (Handayani, 2024). Oleh karena itu, pada jenjang sekolah dasar pembelajaran bahasa Inggris terfokus pada elemen dasar kosakata bahasa Inggris.

Dalam kurikulum merdeka, bahasa Inggris jenjang sekolah dasar merupakan sebuah mata pelajaran pilihan yang dapat diajarkan berdasarkan dengan kesiapan

masing-masing sekolah. Namun, berdasarkan Permendikbudristek RI nomor 12 tahun 2024 untuk tahun ajaran 2026/2027 mata pelajaran bahasa Inggris menjadi mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Keterampilan bahasa Inggris dalam kurikulum merdeka terdiri atas keterampilan menyimak – berbicara, membaca – memirsa, dan menulis – mempresentasikan. Selain itu, pada fase B memfokuskan kepada penguasaan kosakata. Capaian umum fase B yaitu peserta didik memahami dan merespons teks lisan dan visual sederhana dalam bahasa Inggris. Dalam mengembangkan keterampilan menyimak dan berbicara, peserta didik mengikuti/merespons instruksi atau pertanyaan sederhana dalam bahasa Inggris dan membagikan informasi dengan kosakata sederhana. Peserta didik merespons berbagai teks/gambar secara lisan dan tulisan sederhana dengan alat bantu visual dan komunikasi non-verbal. Pada Fase B, peserta didik dapat berinteraksi dengan menggunakan bahasa Inggris sederhana. Berdasarkan hal tersebut, capaian peserta didik pada fase B difokuskan menguasai kosakata sederhana untuk mengembangkan keterampilan bahasa Inggris dengan menggunakan alat bantu.

Namun, kenyataannya peserta didik memiliki minat yang rendah terhadap pembelajaran bahasa Inggris dan menganggap bahasa Inggris mata pelajaran yang sulit. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara bersama guru kelas IV SD Negeri 3 Linggasari, bahwa peserta didik kurang antusias dalam belajar. Selain itu, peserta didik mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata. Sejalan dengan penelitian Amalia (2023) bahwa masih terdapat banyak peserta didik yang kesulitan dalam menguasai kosakata. Adapun penemuan oleh Sucandra et al., (2022) penguasaan kosakata masih menjadi sebuah kesulitan bagi peserta didik. Terdapat faktor yang membuat peserta didik mengalami kesulitan menguasai kosakata bahasa Inggris yaitu (1) faktor internal seperti sikap belajar, kondisi fisik, motivasi, dan kecerdasan setiap peserta didik, dan (2) faktor eksternal seperti metode mengajar, penggunaan media pembelajaran, serta sarana dan prasarana.

Dalam mengatasi hal tersebut, guru menjadi salah satu kunci penting untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris. Nurul dan Aslam (2022) menyatakan guru memiliki kedudukan untuk mengarahkan dan membangun potensi peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Sasmita et al.,

(2022) menyatakan dalam proses pembelajaran terdiri atas beberapa komponen yang saling melengkapi untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya dengan media pembelajaran. Menurut Sitepu, (2022) media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pengenalan materi dapat mendukung keefektifan proses pembelajaran dan membantu peserta didik memahami isi materi yang disampaikan (Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi, 2019). Dalam pembelajaran bahasa Inggris media dapat mendorong motivasi dan minat peserta didik terhadap kosakata (Priyastuti et al., 2020).

Berdasarkan studi pendahuluan, terdapat keterbatasan pada lingkungan pembelajaran bahasa Inggris. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, guru belum menggunakan media pembelajaran khusus kosakata bahasa Inggris yang memuat gambar, teks, audio pelafalan, dan terjemahan bahasa Inggris. Selain itu, guru memiliki keterbatasan dalam penyampaian pelafalan kosakata bahasa Inggris dan guru juga jarang menggunakan media pembelajaran secara optimal dalam pembelajaran bahasa Inggris. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan berupa gambar berbahan kertas HVS dan menampilkan gambar sesuai dengan kosakata yang diajarkan. Namun, gambar tersebut memiliki ukuran yang terbatas bagi sekelompok peserta didik. Sehingga, penggunaan media pembelajaran tersebut kurang efektif dan variatif untuk pembelajaran kosakata peserta didik. Hal tersebut didukung dengan pendapat S. Utami, (2018) yang menyatakan bahwa media gambar kurang efektif dalam pembelajaran dan hanya terbatas pada indera penglihatan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang memuat teks, gambar, audio pelafalan, dan terjemahan sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami kosakata bahasa Inggris.

Kemajuan teknologi memberikan dorongan perubahan untuk berinovasi dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Putri, 2023). Penggunaan teknologi dalam pendidikan bertujuan untuk memudahkan guru, peserta didik, dan pemangku kebijakan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Nuryadin et al., 2022). Hal itu didukung dengan adanya kurikulum merdeka yang dirancang sebagai wadah

untuk menjawab tantangan abad 21 dengan membekali peserta didik dengan pengembangan keterampilan abad 21. Guru dan peserta didik diberikan ruang untuk memanfaatkan berbagai sumber daya digital dan teknologi informasi yang tersedia guna memperoleh informasi, berkomunikasi, serta menghasilkan karya kreatif (Lubis et al., 2023). Salah satu integrasi teknologi dalam pembelajaran yaitu dalam media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan pembelajaran yang interaktif, berpusat pada peserta didik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di abad 21 (Haryanto et al., 2024). Sehingga media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan sebagai upaya untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan yaitu multimedia interaktif (E. Wulandari et al., 2022). Multimedia interaktif memadukan berbagai jenis media ke dalam sebuah file yang mencakup media visual, audio, teks, dan animasi dan lain-lain. Lebih lanjut, penggunaan komputer dalam menggunakan multimedia dapat memberikan pengguna berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat memperjelas materi, menciptakan interaksi bagi peserta didik, dan mengatasi daya indera (Nugroho, 2016). Sehingga memberikan penjelasan lebih konkrit kepada peserta didik. Selain itu, interaktif dalam multimedia dapat memberikan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Menurut Suhardiana (2019) menyatakan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran bahasa dapat memudahkan peserta didik dalam mengenal kosakata dan struktur bahasa. Hal tersebut didukung dengan adanya fitur bunyi dan gambar dapat disatukan sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara jelas (Suhardiana, 2019). Penggunaan multimedia interaktif juga dapat mempertahankan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran (Wulandari et al., 2022).

Adapun penelitian yang telah dilakukan oleh Shaquille dan Zen (2023) dengan judul “Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model ADDIE”. Multimedia interaktif yang dikembangkan tersebut memuat materi dan soal untuk kelas V sekolah

dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dan efektif dalam peningkatan minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas V. Berbeda dengan penelitian tersebut, pengembangan dalam penelitian ini memfokuskan pada multimedia interaktif untuk kelas IV sekolah dasar dengan materi yang lebih spesifik, yaitu mengenai kosakata waktu.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif. Multimedia interaktif tersebut berisi pembelajaran kosakata waktu dalam bahasa Inggris. Media tersebut didesain dengan memuat teks, gambar, dan audio agar peserta didik menguasai kosakata bahasa Inggris dengan mudah dan bermakna. Selain itu, multimedia interaktif yang dikembangkan dilengkapi dengan menu kuis yang dapat meningkatkan interaktivitas serta menjadi sarana bagi peserta didik untuk berlatih kosakata bahasa Inggris. Sehingga, media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Oleh karena itu, judul penelitian ini yaitu “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana analisis kebutuhan multimedia interaktif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar?
- b. Bagaimana rancangan multimedia interaktif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar?
- c. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar?
- d. Bagaimana implementasi multimedia interaktif pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar?
- e. Bagaimana hasil evaluasi dalam pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Noeryuliza, 2025

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, terdapat tujuan penelitian sebagai berikut.

- a. Mendeskripsikan analisis kebutuhan multimedia interaktif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar.
- b. Mendeskripsikan rancangan pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar.
- c. Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar.
- d. Mendeskripsikan implementasi multimedia interaktif pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar.
- e. Mendeskripsikan hasil evaluasi dalam pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi teoritis, kebijakan, dan praktis. Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Melalui hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan baru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran bahasa Inggris terkait penguasaan kosakata. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan kosakata bahasa Inggris melalui media pembelajaran digital.

1.4.2 Manfaat Kebijakan

Penelitian ini diharapkan memberikan sebuah alternatif dan pembaharuan pendidikan dalam kurikulum merdeka terkait pemanfaatan media dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa Inggris.

1.4.3 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi dalam mengembangkan media untuk proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami kosakata bahasa Inggris dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Inggris.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, diharapkan sekolah dapat memperoleh ide terkait mengembangkan variasi media pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Kemudian, diharapkan mampu memberikan kredibilitas dari masyarakat terkait inovasi pengembangan multimedia interaktif.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan pengalaman yang baru tentang pengembangan sebuah multimedia interaktif.

1.4.4 Manfaat Praktis Segi Isu Serta Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dalam penguasaan kosakata peserta didik melalui multimedia interaktif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk memperkaya hasil penelitian terdahulu mengenai pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris Kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari pengembangan ini yaitu untuk memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah dasar yang berada di Kabupaten Ciamis, yaitu SD Negeri 3 Linggasari dan SD Negeri 2 Sindangrasa dengan melibatkan guru dan peserta didik sebagai subjek uji coba.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* dengan model penelitian ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Dalam penelitian ini dilakukan validasi ke beberapa ahli, meliputi validasi materi, validasi media, dan validasi desain pedagogik untuk menilai kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Selain itu, uji coba dilaksanakan di dua sekolah dengan melibatkan guru dan peserta didik untuk menilai kepraktisan multimedia interaktif melalui penyebaran angket. Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini hanya berfokus pada mengetahui kelayakan dan kepraktisan multimedia interaktif yang dikembangkan.