

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dari masa ke masa, bahkan perkembangannya bisa terjadi pada setiap saat. Pada setiap detik bisa dimungkinkan akan adanya perkembangan teknologi dan tidak bisa diprediksi. Perkembangan teknologi terjadi karena adanya perkembangan pola pikir dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Teknologi diciptakan manusia itu sendiri, akan tetapi apabila manusia lainnya tidak dipersiapkan untuk menghadapi perkembangan teknologi ini maka akan mengakibatkan manusia tersebut buta akan teknologi. Bila itu terjadi, manusia yang tidak dipersiapkan untuk menghadapi akan kalah bersaing dengan manusia yang telah mengikuti perkembangan teknologi.

Teknologi telah merambah kepada setiap aspek-aspek kehidupan manusia. Penggunaan teknologi bisa memberikan dampak positif atau dampak negatif. Dampak positif yang bisa diambil dari perkembangan teknologi yaitu manusia bisa mengetahui yang terjadi di berbagai belahan dunia tanpa harus melihat secara langsung. Bisa dilihat dari komputer di rumah walaupun kejadiannya terjadi di luar negeri sekalipun. Teknologi masuk ke dalam ranah ekonomi, pendidikan, komunikasi dan sosial. Perkembangan bidang-bidang lain di dunia bisa bergantung kepada perkembangan teknologi yang terjadi.

Pertumbuhan ekonomi dunia yang semakin pesat karena globalisasi membuka peluang bagi bangsa di dunia untuk bersaing secara global, contohnya mulai diterapkannya Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) yang membuat persaingan kerja semakin ketat. Kebijakan bisa menjadi tantangan yang erat bagi para warga Indonesia karena warga Indonesia akan bersaing langsung dengan warga lain dari negara-negara ASEAN lainnya.

Seperti data yang di keluarkan oleh Bank Dunia memaparkan tingkat pengangguran Indonesia masih sangat tinggi yaitu mencapai 5,8%, jauh di atas Thailand (0,8%), Singapura (2%), dan Malaysia (2,9%). Tingkat pengangguran yang cukup tinggi ini pastinya disebabkan oleh berbagai faktor,

diantaranya yaitu kekurangan tenaga kerja terampil yang dimiliki Indonesia.
Hal tersebut

menjadi pukulan telak bagi kita agar menyiapkan diri menyambut dunia pekerjaan yang persaingannya sangat ketat.

Kemudian ada pula hasil statistik yang di keluarkan Bank Dunia mengenai tingkat pengangguran di Indonesia, hasil survey *ASEAN Productivity Organization* (APO) menyatakan bahwa dari 1000 tenaga kerja, Indonesia hanya memiliki (4,3%) tenaga kerja terampil lebih kecil dari negara ASEAN lainnya seperti Filipina (8,3%), Malaysia (32,6%) dan Singapura (34,7%). Kekurangan tenaga kerja terampil menjadi permasalahan yang paling besar yang dapat menaikkan jumlah pengangguran yang ada di Indonesia. Selain kekurangan tenaga kerja terampil, tenaga kerja Indonesia juga memiliki kekurangan dalam berbagai hal.

Menurut data statistik Bank Dunia menunjukkan bahwa kesenjangan terbesar yang dimiliki tenaga kerja lokal adalah (44%) penggunaan Bahasa Inggris, (36%) keterampilan penggunaan komputer, (30%) keterampilan berperilaku, (33%) keterampilan berpikir kritis, dan (13%) keterampilan dasar. Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa kurangnya kemampuan dalam menguasai Bahasa Inggris sangat diperhitungkan oleh penyedia pekerjaan. menguasai Bahasa Inggris sering dilupakan oleh para pencari kerja di Indonesia. Bahasa Inggris sering dianggap sebagai bahasa yang sangat sulit dipelajari. Kemampuan Bahasa Inggris yang kurang mengakibatkan sulitnya mencari pekerjaan di dalam negeri apalagi kalau mencari pekerjaan di luar negeri. Dari permasalahan yang ada, perlu tindakan yang nyata untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris. Kemampuan berbahasa Inggris bisa dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah. Karena sekolah merupakan tempat yang pas untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris sedari kecil, akan bisa bersaing dengan negara-negara lain.

Dalam Bahasa Inggris terdapat empat keterampilan yang wajib dikuasai oleh peserta didik agar peserta didik dianggap terampil dalam berbahasa Inggris, yaitu: keterampilan membaca (*reading*), keterampilan mendengar (*listening*), keterampilan menulis (*writing*), dan keterampilan berbicara (*speaking*). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris diarahkan agar para peserta didik mampu menguasai keterampilan tersebut dengan baik.

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang paling tinggi dalam pembelajaran karena itu merupakan yang paling sulit dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Jadi masalah perbendaharaan kosakata cukup memegang peran penting dalam Bahasa Inggris khususnya pada keterampilan *speaking*, *reading* dan *writing* (Rusmajadi, 2010, hlm. 75)

Proses pembelajaran Bahasa Inggris sangat penting untuk diterapkan dalam sekolah. Peserta didik diharapkan dapat menguasai Bahasa Inggris dengan baik. Proses pembelajaran dari pengenalan, pemahaman, penerapan dalam kehidupan sehari-hari sangatlah diperlukan untuk mencapai pembelajaran Bahasa Inggris yang ideal. Bahasa Inggris ada baiknya diterapkan pada peserta didik disekolah dasar dikarenakan disitulah masa yang paling baik untuk mengenalkan Bahasa Inggris.

Jika melihat alur pembelajaran disekolah masih kurang banyak variasi dalam mengajar Bahasa Inggris. Peserta didik masih belajar dengan menggunakan media konvensional sebagai media belajar utama mereka. Jika berkaca pada perkembangan teknologi yang berkembang cepat pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar terbilang masih kurang modern. Dari pembelajaran yang kurang modern itu timbulah permasalahan pada peserta didik yang pada awalnya peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dan akhirnya menimbulkan masalah lainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang variatif dan menyenangkan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran, yaitu dengan menggunakan beberapa aplikasi gratis yang disediakan smartphone untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam menambah kosakata Bahasa Inggris mereka.

Mengacu pada pemaparan diatas, peserta didik di tingkatan sekolah dasar membutuhkan kesempatan lebih untuk berlatih mengingat kosakata Bahasa Inggris. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran pendidik sebaiknya memprioritaskan pada penguasaan kemampuan berbicara peserta didik. Tujuan awal di sekolah dasar dari pelajaran Bahasa Inggris itu sendiri adalah peserta didik mampu mengingat banyak kosakata Bahasa Inggris.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu proses sistematis yang dilakukan agar peserta didik dapat belajar sebagai usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling mempengaruhi satu sama lain. Komponen-komponen tersebut terdiri dari: komponen tujuan, komponen isi/ materi/ bahan ajar, komponen strategi belajar/ model belajar/ metode belajar, komponen media, dan komponen evaluasi. Komponen-komponen tersebut terintegrasi di dalam suatu sistem pembelajaran. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik pendidik harus mengetahui komponen-komponen pembelajaran tersebut. Upaya tersebut dilakukan agar pendidik dapat memilih dan memilih model, pendekatan, strategi, metode, dan media yang tepat guna demi terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan, sehingga kesulitan belajar dapat diminimalisir.

Kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh pendidik. Salah satu caranya dengan memanfaatkan atau menggunakan media yang menarik. Media yang menarik tersebut seperti *game* edukasi. *Fun Easy Learn* adalah permainan kata yang dapat merangsang motivasi dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris khususnya pada kosakata Bahasa Inggris yang belum mereka ketahui.

Pemanfaatan media berbasis *mobile learning* juga sudah banyak dilakukan untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik di sekolah, faktanya terdapat pada jurnal-jurnal penelitian yang peneliti temukan, salah satunya yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Siti Fatmawati pada tahun 2015 yang berjudul Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Hidayah Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana memproduksi *mobile learning* berbasis *android* dan seberapa efektif pengembangan *mobile learning* berbasis *android* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas X. Metode yang digunakan adalah model ADDIE. Tahapan dari penelitian ini pertama mengumpulkan informasi, menganalisis kebutuhan, mengembangkan instrument, merancang dan membuat *mobile*

learning. Kesimpulannya bahwa *mobile learning* berbasis android efektif digunakan dalam pembelajaran.

Jurnal kedua yang berjudul Pengaruh Pemanfaatan Media *Game Big City Adventure* Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ihyaul Ulum Bluri Lamongan oleh Vidia Muflihatun Niswah tahun 2013. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan terhadap hasil belajar penguasaan kosakata setelah pembelajaran Bahasa Inggris kelas II MI Ihyaul Ulum Bluri Lamongan menggunakan permainan *Big City Adventure*. Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest posttest*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas II tahun ajaran 2013/2014. Hasil penelitian data *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa kemampuan menulis kosakata peserta didik menunjukkan peningkatan, Dapat disimpulkan terdapatnya perbedaan yang signifikan pada kosakata peserta didik setelah memanfaatkan media *game big city adventure*.

Ditinjau dari pemaparan diatas bahwa penggunaan media atau model pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk peningkatan kosakata. SD Negeri Kordon Kabupaten Bandung adalah salah satu sekolah yang memperbolehkan peserta didik membawa *Handphone* ke sekolah guna membantu mempermudah proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris yang diperuntukan mencari kosakata yang peserta didik belum ketahui.

Kenyataan di lapangan yang peneliti temukan bahwa pada saat melakukan studi pendahuluan di SD Negeri Kordon I Kabupaten Bandung dengan cara mewawancarai guru dan melihat langsung proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan *handphone* sebagai media belajar dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, masih banyak peserta didik dan guru yang belum tau bahwa banyak aplikasi *mobile learning* pada *handphone* yang bisa di manfaatkan guna mempermudah proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris.

Menurut hasil yang peneliti dapatkan di lapangan, maka peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan media yang tepat akan berperan penting dalam membantu proses pembelajaran khususnya untuk peningkatan kosakata

pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang disajikan dengan cara mengasikkan dan unik agar membantu peserta didik mendapat pengetahuan baru yang mereka belum kuasai dengan efektif.

Untuk itu diperlukan pemanfaatan media baru guna mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn* yang di desain dalam bentuk *game* edukasi yang menarik dan didalamnya terdapat banyak permainan seperti mencocokkan kata, melengkapi kata dan lain-lain yang dapat membuat semua alat indra peserta didik bergerak, sehingga membantu peserta didik belajar bahasa secara mudah dan nyaman guna mempermudah peserta didik dalam menikatkan kosakata Bahasa Inggris. Seperti yang dikemukakan Arsyad (2015, hlm 11) ” agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya”. Maka semakin banyak peserta didik menggunakan indra mereka, semakin besar juga kemungkinan materi pembelajaran dapat diserap oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mekukan penelitian terhadap **PEMANFAATAN APLIKASI *FUN EASY LEARN* BERBASIS *MOBILE LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA (*VOCABULARY*) BAHASA INGGRIS** pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kordon I Kabupaten Bandung Mata Pelajaran Bahasa Inggris Tahun ajaran 2017/ 2018.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang permasalahan diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana pemanfaatan aplikasi *Fun Easy Learn* untuk meningkatkan penguasaan kosakata (*vocabulary*) Bahasa Inggris SD Negeri Kordon I Kabupaten Bandung Tahun ajaran 2017/ 2018?”

Sesuai dengan fokus permasalahan di atas, dibawah ini peneliti lebih memperinci permasalahan yang telah disajikan dan telah peneliti bagi menjadi rumusan masalah yang lebih rinci sebagai berikut:.

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris Kelas V di SD Negeri Kordon I yang signifikan antara sebelum

dan sesudah menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn* aspek *Multiple-choice Completion*?

2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris Kelas V di SD Negeri Kordon I yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn* aspek *Multiple-choice Paraphrase*?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris Kelas V di SD Negeri Kordon I yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn* aspek *Matching the Meaning of Words*?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk memperoleh gambaran pengaruh pemanfaatan penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn* untuk meningkatkan penguasaan kosakata (*vocabulary*) Bahasa Inggris Kelas V di SD Negeri Kordon I. Tujuan umum tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa tujuan khusus sebagai berikut:

- a. Membuktikan dan menguji perbedaan yang signifikan dalam kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris Kelas V di SD Negeri Kordon I sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn* aspek *Multiple-choice Completion*.
- b. Membuktikan dan menguji perbedaan yang signifikan dalam kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris Kelas V di SD Negeri Kordon I sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn* aspek *Multiple-choice Paraphrase*.
- c. Membuktikan dan menguji perbedaan yang signifikan dalam kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris Kelas V di SD Negeri Kordon I sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn* aspek *Matching the Meaning of Words*.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak wawasan baru pada bidang Teknologi Pendidikan agar lebih memperluas lagi pengetahuan tentang aplikasi untuk meningkatkan penguasaan kosa kata peserta didik kelas V sekolah dasar mata pelajaran Bahasa Inggris.

b. Manfaat Praktis

- **Bagi Peneliti**

Memberikan wawasan keilmuan mengenai penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik, sehingga meningkatkan kompetensi sebagai ahli Teknologi Pembelajaran.

- **Bagi Peserta Didik**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan motivasi peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V di SDN Kordon I Kab.Bandung

- **Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi tentang manfaat penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn* untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris, sehingga dapat menjadikan pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yang berisikan sebagai berikut:

Bab I berisi tentang pendahuluan yang di dalamnya terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi tentang kajian teori/ pustaka mengenai permasalahan yang diangkat, isi kajian teori meliputi tinjauan TIK, konsep aplikasi *Fun Easy Learn*, konsep *mobile learning*, mata pelajaran Bahasa Inggris, penelitian terdahulu, kerangka berfikir.

Bab III membahas tentang metode penelitian yang di dalamnya terdapat desain penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, populasi, sampel, definisi operasional *instrument* penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV membahas tentang temuan penelitian dan pembahasan.

Bab V berisi tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi.