

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat yang digunakan manusia untuk berkomunikasi serta berinteraksi antara satu dengan lainnya. Bahasa sebagai media berupa lambang bunyi untuk berinteraksi antar anggota masyarakat yang dihasilkan oleh alat ucap manusia (Devianty, 2017). Manusia adalah makhluk individu yang sering berkomunikasi dengan sesama untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari (Sanjaya, 2007). Tidak bisa dipungkiri, jika kehidupan manusia tidak bisa lepas dari bantuan orang lain. Oleh karena itu, bahasa sangatlah penting agar kehidupan manusia dalam bermasyarakat bisa menjadi nyaman dan damai.

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, kebutuhan penguasaan bahasa asing semakin meningkat dikarenakan banyaknya informasi yang tersebar melalui bahasa asing, khususnya penggunaan bahasa Inggris. Bahasa Inggris sendiri merupakan bahasa internasional dimana jumlah penuturnya mencapai hingga lebih 1 miliar orang. Melansir dari laman [statista.com](https://www.statista.com) jika jumlah penutur bahasa Inggris yang ada di dunia mencapai 1.348 miliar. Untuk di Indonesia sendiri jumlah penutur bahasa Inggris, masih sangat rendah, berdasarkan sumber dari *EF* bahwa kemampuan berbahasa Inggris masyarakat Indonesia masih rendah yaitu hanya mendapat skor 466 dan berada di posisi 80 dari 112 negara di dunia. Hal ini dikarenakan bahasa Inggris yang bukan merupakan bahasa asli masyarakat Indonesia, menyebabkan masyarakat sulit untuk mempelajari bahasa Inggris. Sama halnya dengan di dunia pendidikan,

berdasarkan observasi serta pengamatan peneliti, terdapat kendala dalam proses belajar bahasa inggris baik secara linguistik maupun non-linguistik, ditambah dengan metode pembelajaran yang terkesan konvensional yang menyebabkan siswa cepat bosan sehingga pembelajaran menjadi tidak maksimal.

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi semakin berkembang pesat. Pemanfaatan teknologi bisa menjadi solusi untuk mengatasi metode pembelajaran yang terkesan konvensional dan monoton menjadi lebih menarik. Peneliti mengambil contoh penerapan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan bisa menjadi solusi untuk menambah minat belajar siswa terutama untuk mata pelajaran bahasa inggris. Berdasarkan pemaparan diatas bahwasannya penguasaan bahasa inggris sangatlah penting untuk mempersiapkan peserta didik setelah lulus sekolah untuk memasuki dunia kerja maupun untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Sarana pembelajaran melalui metode media pembelajaran merupakan sebuah inovasi dalam dunia pendidikan yang diharapkan dapat menambah semangat dan antusias siswa dalam belajar dikarenakan di zaman teknologi seperti sekarang ini, aplikasi android sangat digemari oleh anak – anak usia dini bahkan sampai orang dewasa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk merancang serta membangun sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android yang mana telah dilakukan pengujian aplikasi di SMP PGRI Pacitan, dengan objek penelitian yaitu siswa-siswi kelas VIII. Alasan peneliti memilih lokasi

penelitian di SMP PGRI Pacitan, dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut masih terkesan konvensional serta belum diterapkannya metode pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif berbasis android pada sekolah tersebut.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dalam melakukan penyusunan skripsi ini identifikasi masalah yang akan dibahas peneliti adalah:

1. Kemampuan penguasaan berbahasa inggris siswa-siswi di SMP PGRI Pacitan yang masih rendah
2. Belum adanya penerapan media pembelajaran berbasis android di SMP PGRI Pacitan
3. Perlunya media pembelajaran interaktif yang menunjang peningkatan pemahaman Bahasa Inggris di SMP PGRI Pacitan

## **C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian**

Dalam melakukan penyusunan skripsi ini pembatasan masalah dan fokus penelitian yang akan dibahas peneliti adalah:

1. Materi bahasa inggris yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yaitu materi semester 1 dan 2 : *Asking and Offering for Help, Describing Places, Asking and Giving Opinion, Asking and Giving Permission, Offering Help, Giving and Refusing Opinion, Giving Advices, Asking and Giving Information.*

2. Media pembelajaran yang akan dibangun berupa teks, gambar, dan video animasi.
3. Materi yang ada pada media pembelajaran diperoleh dari buku bahasa inggris kelas VIII K13 revisi lengkap serta studi literatur dari jurnal dan internet.
4. Subjek dan objek penelitian yang akan dilakukan, difokuskan pada perancangan serta pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis android yang akan diterapkan pada siswa kelas VIII SMP PGRI Pacitan yang berjumlah 26 orang sebagai responden.
5. Studi kasus penelitian dilakukan di SMP PGRI Pacitan

#### **D. Rumusan Masalah**

Dalam melakukan penyusunan skripsi ini masalah pokok yang akan dibahas penulis adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris berbasis android melalui software *Construct*.?
2. Bagaimana meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran bahasa inggris?
3. Bagaiamana meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris pada peserta didik melalui aplikasi media pembelajaran interaktif?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin didapat oleh penulis dari hasil penelitian ini adalah:

1. Merancang serta membangun sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris berbasis android.
2. Membantu meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.
3. Membantu meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris pada peserta didik melalui aplikasi media pembelajaran interaktif.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah :

1. **Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik melalui aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP PGRI Pacitan.
2. **Manfaat Praktis**
  - a) Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti mampu merancang dan membangun media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris berbasis android
  - b) Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi guru untuk melakukan pengembangan teknik pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa
  - c) Hasil penelitian dapat membantu guru menjelaskan materi belajar mengajar yang selama ini sulit untuk disampaikan apabila melalui metode konvensional.

- d) Secara umum manfaat dari media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan materi mata pelajaran bahasa Inggris kelas VIII sekolah menengah pertama.

