

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan 4.0 merupakan respon terhadap kebutuhan *Industrial revolution* 4.0 dimana manusia dan teknologi diselaraskan untuk memungkinkan kemungkinan-kemungkinan baru (Hussin, 2018). Berkembangnya teknologi yang semakin canggih harus diimbangi dengan berjalannya pendidikan di sekolah. Teknologi saat ini dengan segala kelebihanannya menyediakan akses informasi secara cepat dan tak terbatas sehingga siswa dapat memperoleh materi pembelajaran dengan mudah. Hal ini guru mendapatkan tantangan agar siswa tetap menjadikan guru sebagai sumber belajar utama bagi siswa. Guru dituntut agar bisa beradaptasi dengan segala perubahan yang ada dan mampu membimbing, mengarahkan siswa. Guru harus mampu dalam berperan secara tepat agar menjadi pribadi yang dibutuhkan dalam membimbing, mengarahkan, memotivasi serta mendesain pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas (Salsabila et al., 2021).

Perkembangan teknologi sangat pesat di era globalisasi ini memberikan dampak besar bagi dunia Pendidikan. Hal tersebut didasarkan pada tuntutan global yang mengharuskan dunia Pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai upaya peningkatan mutu Pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Budiman, 2017). Teknologi membantu guru berinteraksi dengan peserta didik di kelas. Oleh

karena itu, semua kendala waktu dan tenaga harus dikendalikan oleh guru, karena untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas (Nur Khairiyah Mar'aha dkk, 2020). Faktor penting dalam membangun mutu Pendidikan yakni tingkat tenaga pengajar dalam merencanakan dan mengimplementasikan pembelajaran. Pendidik juga harus memiliki keterampilan yang memadai dalam merencanakan, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan perhatian, minat dan motivasi belajar peserta didik (Dr. Muhammad Yaumi, 2018).

Kurikulum di Indonesia mewajibkan Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa yang harus dipelajari karena Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari setiap orang di seluruh dunia(Liza Afilia Suryani & Husni Thamrin, 2023). Untuk menguasai bahasa Inggris, ada 4 keterampilan yang wajib dikuasai yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Penguasaan vocabulary di dalam Bahasa Inggris sangatlah penting baik untuk mendengar, berbicara, membaca, dan terlebih lagi dalam menulis (Hidayati, 2020; S.Avila- Varela et al., 2021; Setiawati, 2017). Banyak orang menyadari bahwa vocabulari mereka sangat terbatas sehingga mereka mendapatkan kesulitan dalam menyampaikan ide pikiran mereka (Ulfah et al., 2019). Dalam Pendidikan dasar (*Young Learners*) materi kelas 5 yakni terdapat beberapa *vocabulary* yang harus dikuasai. Materi tersebut didalamnya tentang menghafalkan *vocabulary* kosa kata berbagai jenis rasa (*taste*) menggunakan Bahasa Inggris. Selain

itu kemampuan menyusun kalimat deskriptif tentang jenis rasa (*taste*). Sesuai pernyataan tersebut poin utama materi yakni penguasaan *vocabulary*, maupun kemampuan menulis (*writing*).

Bahasa Inggris diajarkan sebagai bahasa asing di Indonesia (Warniati, 2020). Mempelajari Bahasa termasuk Bahasa Inggris meliputi empat kemampuan yaitu yakni berbicara (*speaking*), menyimak (*listening*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Berdasarkan pengamatan di sekolah yakni masih banyak anak-anak yang kurang minat dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pengamatan tersebut ditandai kurangnya ketertarikan motivasi dalam belajar Bahasa Inggris. Oleh karena itu berdampak pada kemampuan dalam memahami materi Bahasa Inggris. Anak-anak masih sangat awam untuk mengenal berbagai aspek materi Bahasa Inggris. Aspek tersebut diantaranya pengetahuan kosa kata (*vocabulary*) yang masih sangat minim. Selain itu kemampuan membaca (*reading*) juga sangat kurang mumpuni. Ketidakmampuan lain juga dalam aspek menulis (*writing*) yang terlihat banyak kesalahan kata dalam penulisan Bahasa Inggris. Berbagai cara dapat dilakukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata menggunakan berbagai media, metode, maupun strategi pembelajaran (Hasni et al., 2023).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan memiliki kemampuan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pelajaran (Kusuma, 2024). Mendefinisikan sebagai salah satu alat bantu mengajar, media pembelajaran

membantu guru menyampaikan informasi, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Pentingnya memilih media pembelajaran yang menarik, tepat, dan baik dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar (Febrita et al, 2019).

Berdasarkan observasi di sekolah, jaranganya penggunaan media pembelajaran digital. Pendidik rata-rata masih menggunakan metode ceramah sebagaimana siswa-siswa bosan. Dalam penelitian ini khususnya mata Pelajaran bahasa inggris akan lebih menarik siswa untuk memotivasi dalam proses belajar, maka peneliti menggunakan media worldwall sebagai bahan ajar yang lebih inovatif. Di karenakan penggunaan media worldwall di SDN Patalan 1 masih belum terlaksana dengan baik.

Manfaat dari wordwall adalah bahwa mereka menyediakan referensi untuk siswa dalam belajar. (Bukowiecki, 2006; Cunningham, 2000; Dykes & Thomas, 2010; Jasmine & Schiesl, 2009; McNeal, 2004; Rycik, 2002 (dalam Azizah, 2018)). Wordwall dapat digunakan untuk menampilkan materi yang sangat baik bagi siswa untuk digunakan dalam pembelajaran mereka. Pada saat siswa belajar menulis, melihat wordwall yang berisi ringkasan verb atau kata kerja kreatif dapat memperluas kosa kata mereka dan meningkatkan kualitas tulisan mereka. Temuan penelitian lainnya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa sekolah dasar (Azizah, 2018). Penelitian lainnya menyatakan media kartu kata bergambar mampu

mengembangkan kemampuan kosakata anak usia dini (Amini & Suyadi, 2020). Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media *wordwall* sehingga dapat mengembangkan perbendaharaan kosakata (Vocabulary) peserta didik dibandingkan dengan menggunakan media bacaan/teks biasa.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar berbantuan *worldwall* pada materi Bahasa Inggris kelas V SDN Patalan 1 ?
2. Bagaimana kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran berbantuan *worldwall* pada materi Bahasa Inggris kelas V SDN Patalan 1 ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pengembangan bahan ajar berbantuan *worldwall* pada materi Bahasa Inggris kelas V SDN Patalan 1
2. Mengetahui kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran berbantuan *worldwall* pada materi Bahasa Inggris kelas V SDN Patalan 1.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan supaya dapat memberikan manfaat untuk beberapa pihak antara lain :

### **1) Bagi Guru**

- a) Memberi saran mengenai penggunaan media pembelajaran Bahasa Inggris dalam proses pembelajaran.
- b) Memberikan pengetahuan tambahan dan keterampilan mengenai penggunaan aplikasi di smartphone pembelajaran Bahasa Inggris untuk menjadikan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

### **2) Bagi Peserta didik**

Dengan tersedianya media pembelajaran menggunakan *worldwall* dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris dan membantu peserta didik untuk memahami materi yang menyenangkan.

### **3) Bagi Sekolah**

Memberikan ide baru mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan *worldwall* yang diharapkan dapat memberikan pengalaman baru serta memperluas sumber media pembelajaran di era digital ini.

### **4) Bagi peneliti**

Menambah wawasan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *worldwall* dan kemudian dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris bagi peneliti lain.

## **E. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah :

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk aplikasi web browser pada materi Bahasa Inggris.
- 2) Media pembelajaran mengacu pada Kurikulum Merdeka.
- 3) Media pembelajaran menggunakan *worldwall* dibuat dengan display yang menarik dan dimainkan oleh peserta didik kelas V.
- 4) Media pembelajaran berbantuan *worldwall* dapat digunakan melalui alat elektronik seperti *handpone* atau laptop yang terkoneksi dengan jaringan internet.
- 5) Media pembelajaran dalam bentuk aplikasi web browser dapat dioperasikan dengan mudah oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **F. Pentingnya Pengembangan**

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan penelitian-penelitian sebelumnya. Dikembangkan khususnya untuk pembelajaran Bahasa Inggris tingkat sekolah dasar. Penelitian dilakukan untuk mengetahui perkembangan peserta didik melalui media *worldwall* dalam pembelajaran Bahasa Inggris

#### **G. Definisi Istilah**

Definisi istilah dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian, maka definisi istilah yang perlu dijelaskan adalah:

- 1) Pengembangan merupakan suatu proses, cara atau perbuatan untuk mengembangkan. Jenis penelitian pengembangan ini tidak dimaksudkan untuk menguji teori, tetapi untuk menghasilkan produk yaitu berupa media pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau mengirim pesan dari satu sumber ke sumber lainnya secara terencana yang digunakan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Media yang akan ditampilkan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu harus direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau peserta didik.
- 3) *Wordwall* merupakan *software* untuk membuat media pembelajaran yang digunakan peneliti pada penelitian pengembangan ini.
- 4) Kelayakan adalah sebuah penilaian yang layak berdasarkan hasil uji kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran menggunakan *wordwall*.