

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Memasuki Revolusi Industri 4.0 berbagai bidang dewasa ini pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya pada perusahaan industri tetapi juga pada sektor pendidikan. Pada bidang pendidikan, peran guru tidak hanya sebagai sumber informasi namun harus diimbangi dengan pemanfaatan teknologi serta didukung dengan kemampuan berbahasa Inggris yang baik. Lase (2019, 28) menerangkan bahwa salah satu faktor kesuksesan negara di era Revolusi Industri 4.0 dapat dilihat dari tingkat pendidikan yang berkualitas dan tumbuh pesatnya kemauan guru untuk menguasai teknologi.

Penggunaan media dan teknologi diimbangi dengan penguasaan Bahasa Inggris sebagai pendukung dalam bidang pendidikan sangat diperlukan untuk siswa. Bahasa Inggris menjadi bahasa internasional untuk menghubungkan komunikasi antar negara yang memiliki bahasa yang berbeda-beda. Penggunaan Bahasa Inggris di berbagai kehidupan masyarakat seperti media sosial, politik, pendidikan, sosial budaya membuat Bahasa Inggris memiliki peran yang sangat penting. Widyahening (2018, 12) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing utama yang wajib diajarkan di Indonesia, sejak usia dini hingga perguruan tinggi, karena Bahasa Inggris merupakan bahasa pembelajaran yang penting dalam persiapan menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Untuk mencapai penguasaan Bahasa Inggris yang baik, diperlukan 4 keterampilan utama utama diantaranya membaca (*Reading*), menulis (*Writing*), mendengar (*Listening*),

dan berbicara (*Speaking*). Ke 4 skill ini saling berkaitan, salah satu skill dasar dibutuhkan pembelajar dalam penguasaan Bahasa Inggris adalah membaca (*Reading Skill*).

Menurut Pang, dkk (2003,10) membaca adalah tentang memahami teks tertulis. Selanjutnya, Verhoeven & Perfetti (2017,52) juga berpendapat bahwa “*reading skill was an individual’s standing on some reading assessments*”.

Dengan membaca, siswa dapat mendapatkan berbagai informasi yang bermanfaat untuk dirinya sendiri. Untuk mencapai tujuan membaca seseorang atau siswa harus bisa memahami bacaan yang sedang mereka baca untuk mendapatkan detail informasi umum atau detail teks bacaan. Teks bacaan memiliki berbagai jenis diantaranya adalah laporan, teks prosedur, explanation text, teks eksposisi, teks diskusi, teks deskripsi, dan teks narasi. Salah satu teks Bahasa Inggris yang diajarkan di kelas X SMA berdasarkan silabus kurikulum Merdeka Belajar adalah teks naratif Kemendikbud (2013). *Text narrative* merupakan menceritakan serangkaian peristiwa, tindakan, keadaan secara berurutan dari awal hingga akhir yang telah terjadi dimasa lampau, Purba (2018, 29). Teks naratif memiliki struktur umum berdasarkan silabus Bahasa Inggris Kurikulum Merdeka Belajar, terdiri dari orientasi, komplikasi, dan resolusi. Penggunaan teks naratif yang benar dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan pemahaman membaca siswa.

Tidak dapat dipungkiri pembelajaran Reading skill, membuat siswa cepat bosan dan merasa tidak nyaman karena teks yang diberikan oleh guru mereka terkadang terlalu banyak dan susah dimengerti siswa. Permasalahan lain yang ditemukan oleh, Aprinawati (2018, 143) dalam penelitiannya, kendala siswa dalam

pemahaman membaca seperti minat siswa yang sangat kurang ketika diberikan sebuah bacaan baru oleh guru mereka dikelas, siswa kurang memahami makna bacaan yang mereka baca, ketika membaca konsentrasi siswa menurun akibat berbagai faktor baik dalam diri siswa maupun dari lingkungan mereka, pelaksanaan kegiatan membaca yang diberikan oleh guru kurang diminati dan kurang menarik untuk siswa. Lebih jauh, mengajar membaca untuk siswa remaja atau remaja adalah pekerjaan yang menantang bagi guru karena proses dalam membaca itu kompleks di mana siswa harus memiliki kemampuan menggunakan keterampilan mereka dalam pemahaman membaca. Siswa harus memiliki banyak kosa kata (*Vocabulary*) untuk menghindari kesalahan pahaman, dan mereka harus menafsirkan kata-kata dalam teks dan pengetahuan yang mereka miliki untuk memahami makna teks.

Untuk meningkatkan pemahaman membaca dan motivasi belajar siswa diperlukan media pembelajaran pendukung dalam proses pembelajaran. Media sangat dibutuhkan dalam pengajaran Bahasa Inggris bagi siswa remaja. Media diperlukan karena menciptakan daya tarik dalam pengajaran. Madona & Fikri (2018, 47) mengatakan media merupakan seluruh bentuk pesan, ide, atau gagasan sebagai bentuk perantara yang disampaikan oleh penyampai (*Sender*) dan seluruh pesan, ide atau gagasan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas dan lengkap oleh penerima pesan (*Audiences*). Remaja sulit berkonsentrasi saat belajar dan mudah bosan jika guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran di kelas, khususnya dalam kegiatan membaca. Selain itu, masalah dalam pemahaman bacaan bahkan lebih kompleks karena siswa memiliki pengetahuan yang terbatas tentang kosakata bahasa Inggris, dan ada kekurangan pemahaman keterampilan membaca

seperti: membuat kesimpulan, menemukan kalimat topik dan menemukan ide pokok.

Berdasarkan temuan awal peneliti dari hasil wawancara guru dan hasil kajian kebutuhan awal siswa kelas X SMA N 1 Negara. Hasil wawancara bersama guru Bahasa Inggris kelas X, ditemukan pemahaman membaca siswa kelas X terutama terhadap teks naratif masih rendah, dikarenakan masih kurangnya penguasaan *vocab* Bahasa Inggris, pemberian materi atau soal hanya dari lembar kerja siswa (lks) yang diberikan oleh sekolah, kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran Bahasa Inggris terutama saat pembelajaran *narrative text*, dikarenakan selama 2 tahun ini harus melakukan pembelajaran daring atau online, keadaan tempat tinggal siswa yang geografisnya berbeda-beda sehingga sinyal yang ditangkap setiap rumah juga berbeda.

Peneliti juga menggunakan hasil analisis survei yang telah dilakukan kepada kelas X terkait pemahaman membaca dan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Inggris khususnya teks *narrative*. Dari hasil survei didapatkan hasil 40% siswa kelas X memiliki keterbatasan dalam memahami kosa kata (*vocabulary*), 34.3% menunjukkan siswa masih susah dalam memahami struktur kalimat (*grammar*) dengan baik pada saat membaca sebuah teks.

Tabel 1.1 Survey analisis siswa kesulitan dalam membaca teks Bahasa Inggris

Keterangan	Jumlah	Presentase
Memahami struktur kalimat (<i>grammar</i>) dengan benar.	12	34,3%
Keterbatasan dalam memahami kosa kata (<i>vocabulary</i>)	14	40%
Tidak bisa mengucapkan (<i>pronunciation</i>) dengan benar	7	20%

Membedakan jenis teks (text type)	2	5,7%
Jumlah	35	100%

Sumber: G-form, siswa kelas X SMA N 1 Negara (2022).

Berdasarkan hasil analisis survei dan wawancara guru, ditemukan bahwa siswa kelas X masih kesulitan memahami teks Bahasa Inggris karena kurangnya kosa kata dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru untuk menarik perhatian siswa dalam membaca teks Bahasa Inggris, khususnya siswa kelas X-6, berdasarkan jumlah siswa yang mengisi survei.

Dari berbagai permasalahan yang teridentifikasi, peneliti berpendapat bahwa diperlukan suatu alternatif dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris, dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang tepat dan menarik, terutama yang berkaitan dengan kemampuan membaca teks naratif untuk kelas X. Peneliti harus memfasilitasi siswa belajar pemahaman teks naratif dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales*. Alasan peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif adalah siswa kelas X lebih tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, karena media pembelajaran tersebut dapat digunakan dan dilaksanakan dimanapun siswa berada baik di dalam maupun di luar kelas.

Guru Bahasa Inggris di SMA N 1 Negara belum pernah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, khususnya dalam mengajar pemahaman membaca teks naratif. Oleh karena itu, *Fun Indonesian Folktales*, dianggap sebagai media pembelajaran baru bagi siswa kelas X. Peneliti berharap media interaktif *Fun Indonesian Folktales* dapat meningkatkan pemahaman membaca dan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Bahasa Inggris khususnya pada materi teks naratif.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti baik dari hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X SMA N 1 Negara, dan survei yang dilakukan kepada siswa kelas X. Menghasilkan identifikasi masalah yang digunakan sebagai acuan dasar dari penelitian ini diantaranya:

1. Siswa memiliki kosakata atau *vocab* bahasa inggris yang rendah.
2. Siswa belum memahami materi atau *tenses* yang digunakan pada materi teks naratif.
3. Siswa masih kesulitan dalam mendapatkan ide pokok pada cerita teks naratif bahasa inggris.
4. Siswa masih kesulitan dalam memahami cerita sebuah teks naratif bahasa inggris.
5. Siswa hanya mengetahui beberapa cerita naratif teks yang umum pada buku.
6. Siswa masih kesulitan menganalisis cepat sebuah teks.
7. Siswa cepat bosan dengan pembelajaran yang kurang variatif dan monoton.
8. Siswa kurang berpartisipasi dalam tanya jawab yang diberikan oleh guru berdasarkan materi cerita teks naratif.
9. Siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi teks naratif Bahasa Inggris.
10. Siswa masih belum memaksimalkan penggunaan PC atau laptop pada setiap pembelajaran online.
11. Siswa masih kesusahan dengan sinyal, karena letak geografis rumah siswa yang berbeda-beda.

1.3. Batasan Masalah

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar dapat menjadi salah satu jembatan solusi atas permasalahan yang dialami oleh siswa dan guru, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi cerita teks naratif kelas X SMA N 1 Negara. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru dan survei kebutuhan awal yang dilakukan bersama siswa, peneliti mengemukakan tiga batasan masalah pada penelitian ini. Pertama, berdasarkan hasil survei ditemukan siswa masih memiliki keterbatasan kosa kata (*vocabulary*), serta masih kesulitan dalam memahami sebuah cerita teks naratif. Kedua, terkait dengan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang sebelumnya belum pernah digunakan oleh guru dalam materi teks naratif Bahasa Inggris, yang kemudian media tersebut dianalisis untuk mengetahui daya tarik dan kepraktisan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Ketiga, yaitu bagaimana pengalaman siswa dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti merumuskan beberapa permasalahan diantaranya:

1. Bagaimana pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales* pada pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas X SMA N 1 Negara?

2. Bagaimana kemenarikan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales* pada pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas X SMA N 1 Negara?
3. Bagaimana pengalaman siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales*?

1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Sesuai dengan topik yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dan manfaat yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1.5.1. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan dan menganalisis pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales* pada pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas X SMA N 1 Negara.
2. Menganalisis kemenarikan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales* pada pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas X SMA N 1 Negara.
3. Melakukan evaluasi pengalaman siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales*.

1.5.2. Manfaat Hasil Penelitian

Pada pelaksanaan penelitian ini, manfaat yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya tentang pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran pada

pembelajaran Bahasa Inggris, Indonesia merupakan negara yang telah bergerak menuju Revolusi Industri 4.0, dimana teknologi informasi dan komunikasi harus diprioritaskan dalam setiap kegiatan, termasuk pada sektor pendidikan. Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan ini diharapkan dapat digunakan oleh seluruh siswa kelas X SMA untuk pembelajaran Bahasa Inggris di Kabupaten Jembrana.

2. Manfaat Praktis

Secara khusus, penelitian ini juga bermanfaat bagi siswa, guru Bahasa Inggris, dan peneliti selanjutnya.

a. Bagi siswa

- Dapat meningkatkan pemahaman membaca teks naratif dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
- Dapat meningkatkan rasa cinta terhadap Indonesia dengan membaca cerita-cerita rakyat Indonesia yang ada pada media pembelajaran interaktif.

b. Bagi sekolah

- Dapat meningkatkan proses pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales*.
- Dapat melengkapi media pembelajaran Bahasa Inggris yang belum dimiliki oleh sekolah.

c. Bagi penelitian selanjutnya

- Dapat digunakan sebagai referensi terkait penelitian topik keterampilan pemahaman membaca dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai data dan informasi data untuk

mengembangkan dan menciptakan produk baru yang bermanfaat bagi dunia pendidikan di Indonesia.

1.6. Spesifikasi produk

Sejalan dengan tujuan penelitian produk akhir yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales*. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan produk pengembangan yang diintegrasikan ke dalam kurikulum mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas X SMA. *Fun Indonesian Folktales* adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang bertujuan untuk pemanfaatan pada pembelajaran Bahasa Inggris. Materi yang disajikan berupa teks naratif, khususnya pada legenda atau cerita rakyat Indonesia.

Kelebihan yang dimiliki media ini adalah, siswa lebih tertarik dalam membaca teks naratif karena dikemas dalam media pembelajaran tidak membaca cerita dalam buku. Dalam media disediakan kumpulan kosa kata atau kamus kecil untuk membantu siswa dalam memahami kata-kata yang tidak dimengerti atau dipahami dalam bacaan. Cerita rakyat Indonesia yang digunakan peneliti dalam media yang dikembangkan merupakan cerita rakyat yang jarang diketahui siswa, sehingga siswa benar-benar membaca cerita tersebut sebelum menjawab pertanyaan yang akan dikerjakan. Media pembelajaran ini tidak hanya bisa digunakan *online* namun juga *offline* dimanapun siswa dapat mengerjakan atau membacanya.

1.7. Asumsi dan Batasan di dalam Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales* pada pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas X, SMA N 1 Negara:

- a. Pengembangan media interaktif *Fun Indonesian Folktales* dengan fokus materi teks naratif dapat dimanfaatkan pada pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas X, karena *Indonesia Fun Folktales* disajikan dengan menggabungkan berbagai jenis media seperti audio, visual, kumpulan vocab baru, serta pertanyaan.
- b. Siswa dapat menggunakan media interaktif secara mandiri tanpa bantuan dari guru.
- c. Validator ahli terdiri dari 3 orang yaitu, ahli validator materi dan translate cerita teks naratif serta pertanyaan atau *quiz* yang akan digunakan pada media interaktif merupakan dosen pendidikan Bahasa Inggris memiliki latar belakang pendidikan linier. Selanjutnya ahli validator media interaktif pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales* pada pembelajaran bahasa inggris siswa kelas X yaitu seorang dosen dengan latar belakang telah mengajarkan materi media interaktif minimal 2 tahun. Validator pedagogi adalah seorang dosen yang memiliki pengalaman di bidang pedagogi media pembelajaran interaktif.
- d. Item-item dalam kuesioner validasi telah mencerminkan evaluasi produk yang menyeluruh dan komprehensif yang dapat memberikan gambaran apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak.

Fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini hanya pada:

- Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media berbasis perangkat lunak dapat dioperasikan melalui media komputer atau laptop yang dimiliki siswa.
- Media pembelajaran ini dikembangkan untuk pemanfaatan pembelajaran Bahasa Inggris.
- Media pembelajaran ini dikembangkan untuk siswa SMA kelas X disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kurikulum Merdeka Belajar Fase E.
- Media pembelajaran ini memfokuskan penggunaan materi *Narrative text*, topiknya cerita legenda masyarakat Indonesia.
- Media pembelajaran yang dikembangkan membuat 3 cerita legenda masyarakat Indonesia.
- Media pembelajaran pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales* pada pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas X merupakan media audio visual, sehingga siswa harus memiliki media seperti komputer atau laptop untuk mendownload dan mengakses media yang akan digunakan.

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan tesis ini dibagi secara rinci menjadi 5 bab, untuk mempermudah memahami isi dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

Bab I Pendahuluan

Bab ini menyajikan latar belakang masalah, datanya diperoleh dari wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan hasil survei kebutuhan siswa di kelas X SMA N 1 Negara. Wawancara dan survei dilakukan mengetahui masalah yang dihadapi guru dan siswa berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Inggris materi teks naratif. Berdasarkan data yang diterima, peneliti akan mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, serta tujuan dan manfaat penelitian yang akan dilakukan. Peneliti juga akan menentukan bagaimana spesifikasi produk, batasan produk, dan sistematika penulisan penelitian.

Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini menjelaskan lebih rinci terkait teori utama yang digunakan pada penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif "*Fun Indonesian Folktales*" pada pemanfaatan pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu dijelaskan juga teori terkait

Serta kerangka berpikir juga dijelaskan dalam bab ini untuk memudahkan pembaca dalam memahami alur pelaksanaan penelitian dalam tesis ini

Bab III Metode penelitian

Pada bab ini, peneliti akan menerangkan tentang teknis, responden, dan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Selain itu, dijelaskan pula teknik pengumpulan data, instrumen analisis kebutuhan, instrumen penelitian, dan teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif "*Fun Indonesian Folktales*".

Bab IV Hasil Pengembangan dan Pembahasan

Pada bab ini peneliti memaparkan semua hasil pengumpulan data dan pengolahan data yang telah dilakukan serta pembahasannya terkait pengembangan

media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales*. Pembahasan yang dilakukan peneliti dalam bab ini sesuai dengan model pengembangan 10 langkah Borg and Gall (2003).

Bab V Kesimpulan, implikasi, dan saran

Pada bab ini peneliti menguraikan kesimpulan berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data selama penelitian berlangsung pada bab-bab sebelumnya. Dalam bab ini juga akan dijelaskan implikasi, saran, yang dapat digunakan untuk penelitian lanjutan di masa mendatang.

