

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini, teknologi multimedia telah menjadi alat yang berpengaruh dalam peningkatan keefektifitasan pada pembelajaran. Pada peningkatan ini telah banyak pemanfaatan teknologi multimedia dalam mata pelajaran[1]. Salah satu mata pelajaran yang memanfaatkan multimedia sebagai media pembelajaran adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris sendiri merupakan bahasa internasional dan memiliki peran yang penting dalam penggunaan komunikasi global. Oleh sebab itu penggunaan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran sangatlah dibutuhkan dari kanak-kanak dan anak sekolah dasar[2].

Secara luas, proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi multimedia interaktif untuk anak sekolah dasar sudah beberapa yang menggunakannya, begitu juga sebaliknya, terdapat beberapa sekolah dasar yang belum menggunakan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran khususnya anak-anak kelas 1 SD Negeri 02 Pasar Pandan Air Mati.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SD 02 Pasar Pandan Air Mati masalah yang didapat yaitu minimnya minat dan keaktifan para siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa inggris. Pengimplementasian multimedia interaktif dalam bentuk animasi kurang dalam fungsi sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 02 Pasar Pandan Air Mati. Berdasarkan masalah yang diperoleh, telah didapatkan beberapa paper dan jurnal yang bisa membantu memberikan solusi untuk bisa menyelesaikan permasalahan tersebut. Peneliti mendapatkan solusi yang bisa menyelesaikan permasalahan tersebut dengan mengimplementasikan teknologi multimedia interaktif. Maka dari itu solusi yang bisa digunakan dari permasalahan tersebut adalah dengan merancang suatu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif melalui animasi dan quiz dengan menggunakan *adobe animate* agar pembelajaran yang diberikan menjadi lebih interaktif[3], menarik, dan bisa

memberikan minat serta motivasi kepada anak-anak untuk belajar bahasa inggris.

Pengembangan multimedia berbasis animasi dapat dilakukan dengan menerapkan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). MDLC memungkinkan pengembangan multimedia yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam waktu relatif singkat[4], [5]. Oleh karena itu, metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah MDLC, yang merupakan pendekatan sistematis dalam perancangan, pengembangan, dan implementasi materi multimedia. Metode ini memberikan kerangka kerja terstruktur untuk menciptakan konten multimedia yang menarik serta efektif.

Dalam penelitian ini, pemanfaatan perangkat lunak seperti Adobe Animate digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan teknologi multimedia, cara belajar dapat dibuat lebih menyenangkan dan interaktif. Penggunaan Adobe Animate memungkinkan pembuatan animasi yang mendukung pelafalan bahasa Inggris dasar secara menarik, sehingga dapat dengan mudah diingat oleh siswa kelas I Sekolah Dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle”. Fokus penelitian adalah mengevaluasi efektivitas materi pembelajaran multimedia yang dikembangkan menggunakan pendekatan MDLC dalam meningkatkan pemahaman bahasa Inggris siswa kelas I di SD Negeri 02 Pasar Pandan Air Mati.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya minat dan keaktifan para siswa dalam mengikuti pembelajaran.
2. Rendahnya nilai yang didapatkan para siswa dan siswi.

### **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas, maka pertanyaan peneliti dalam melakukan peneliti ini yaitu:

1. Bagaimana perancangan dalam membangun aplikasi multimedia interaktif media pembelajaran Bahasa Inggris agar meningkatkan minat para siswa dan siswi dalam mengikuti pembelajaran?
2. Apakah bisa meningkatkan nilai para siswa dan siswi melalui media pembelajaran yang interaktif?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dalam penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Merancang sebuah aplikasi multimedia interaktif Bahasa Inggris sebagai media pembelajaran bagi siswa dan siswi kelas 1 SD.
2. Mengukur seberapa layak penggunaan multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas 1.
3. Mengukur berapa peningkatan nilai para siswa setelah mengikuti pembelajaran dari guru melalui aplikasi.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**  
Dengan mengeksplorasi animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di SD, penelitian ini berpotensi memberikan keefektifan dalam meningkatkan pemahaman bahasa dan minat belajar siswa.
2. **Manfaat Praktis**  
Penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, terutama dalam pemahaman Bahasa Inggris.

### **1.7 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka untuk memastikan penelitian tetap fokus dan sesuai dengan permasalahan yang diidentifikasi, ditetapkan beberapa batasan penelitian sebagai berikut:

1. Aplikasi dipergunakan untuk guru sebagai media pembelajaran.
2. Aplikasi berupa penjelasan dan kuis berupa teks dan gambar.
3. Aplikasi ditujukan untuk kelas 1 sekolah dasar.
4. Aplikasi dibuat menggunakan adobe animate.