

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Belajar merupakan cara agar kita mendapatkan pengetahuan dan kemampuan. Belajar melalui buku saja kurang efektif, dikarenakan teknologi yang terus berkembang sehingga mempengaruhi minat belajar anak. Perkembangan teknologi ini membuat anak-anak lebih sering bermain gadget dibandingkan membaca buku pelajaran saat di luar sekolah. Selama penulis melakukan survei, tidak jarang penulis melihat anak-anak sekolah dasar yang bermain gadget pada jam istirahat sekolah dan mereka bermain dengan jumlah yang banyak, berkumpul di satu tempat. Bahkan sekolah dasar itu pun melarang siswanya membawa gadget namun sepertinya banyak siswa yang tidak memedulikan larangan itu. Perlu adanya media pembelajaran yang bisa disesuaikan di era modern ini, dimana media tersebut bisa membantu siswa belajar di luar jam sekolah tanpa merasa bosan.

Sekolah Dasar adalah pendidikan formal paling dasar di Indonesia. Sekolah dasar dimulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Murid sekolah dasar umumnya berada di 7-12 tahun. Semua murid pasti memiliki kesulitan di mata pelajaran tertentu, dan jawaban mereka berbeda-beda tergantung dari kemampuan dirinya.

Penulis melakukan survei ke beberapa sekolah dasar di kota cimahi dan hasilnya kebanyakan siswa kelas lima memiliki kesulitan di mata pelajaran bahasa inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling umum digunakan di dunia. Semejak kurikulum 2013, pelajaran bahasa inggris di tiadakan di beberapa sekolah, namun beberapa sekolah merasa hal ini seharusnya tidak terjadi. Dari 4 sekolah dasar yang penulis survei, 1 diantaranya tidak memasukan bahasa inggris sebagai mata pelajaran, melainkan hanya sebuah ekstrakurikuler, 3 sekolah dasar lainnya masih mempertahankan mata pelajaran bahasa Inggris. Hal seperti ini akan mempengaruhi kemampuan bahasa inggris siswa karena mereka tidak mendapatkan ilmu yang sepadan dengan sekolah lain. Beberapa petisi juga dilayangkan di internet, mereka menentang penghapusan mata pelajaran bahasa inggris karena bahasa inggris penting untuk masa depan mereka. Banyak manfaat yang bisa kita

dapat dalam memahami bahasa Inggris. Selain itu, guru-guru membenarkan bahwa kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam pelajaran bahasa Inggris.

Perlu adanya media pembelajaran bahasa Inggris yang mengikuti perkembangan teknologi, dimana media pembelajaran tersebut tidak hanya mengedukasi namun juga bersifat mengajak kepada siswa-siswa bahwa belajar tidak membosankan dan dapat diakses melalui gadget mereka. Media tersebut harus menarik agar digunakan oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat dan efektif, diharapkan dapat membantu siswa menyukai mata pelajaran tersebut dan dapat membantu menambah pengetahuan siswa.

Berdasarkan penjabaran tersebut, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “Perancangan media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar kelas lima di Cimahi”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurikulum 2013 menghapus pelajaran bahasa Inggris. Beberapa sekolah tetap mempertahankan bahasa Inggris walaupun dijadikan sebagai pelajaran minoritas yang memiliki waktu jadwal yang lebih sedikit dan memungkinkan akan berdampak pada pengetahuan anak-anak.
2. Sebagian sekolah tidak memasukan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran melainkan hanya sebuah ekstrakurikuler. Sebagian guru hanya mengandalkan buku pelajaran sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris.
3. Sebagian siswa yang merasa kesusahan untuk memahami bahasa Inggris akan lebih sulit untuk menerima pembelajaran bahasa Inggris, maka penggunaan media pembelajaran lain akan di butuhkan untuk mempersuasi siswa.
4. Kuisioner yang dibagikan penulis ke 3 sekolah dasar di Cimahi menunjukkan bahwa siswa-siswa memiliki kesulitan pada pelajaran bahasa Inggris.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan media pembelajaran bahasa Inggris dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual yang tepat agar siswa-siswa kelas lima di sekolah dasar kota Cimahi dapat belajar dengan benar tanpa merasa membosankan?

1.4. Ruang Lingkup

1.4.1. Apa

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang sulit bagi anak-anak Sekolah Dasar di beberapa Sekolah Dasar kota Cimahi. Dibutuhkan Perancangan media pembelajaran bahasa Inggris.

1.4.2. Di Mana

Di Kota Cimahi, Jawa Barat

1.4.3. Kapan

Perancangan tugas akhir ini dilakukan sejak bulan Februari 2020 hingga selesai.

1.4.4. Siapa

Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan.

Usia : 11-13 tahun.

Psikografis : Pribadi yang kesulitan belajar dari 1 media dan tertarik untuk belajar dari media lain

Status sosial : Pelajar Sekolah Dasar

1.4.5. Kenapa

Upaya dalam membantu pembelajaran bahasa Inggris kepada siswa Sekolah Dasar kelas lima selain di sekolah. Media pembelajaran bersifat luas, tidak hanya terpaku pada buku pelajaran saja, media pembelajaran lain dapat membantu siswa menyukai pelajaran yang di mainkan dan dapat mendapatkan pengetahuan juga.

1.4.6. Bagaimana

Dengan merancang media pembelajaran yang sesuai dan tepat sasaran untuk membantu siswa Sekolah Dasar di Cimahi menjadi lebih senang belajar bahasa Inggris.

1.5. Tujuan Perancangan

Berhubungan dengan permasalahan yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa kelas lima di kota Cimahi untuk belajar bahasa Inggris dengan benar dan menyenangkan dengan cara membuat media pembelajaran alternatif yang bisa di akses melalui *gadget* mereka yaitu game edukasi.

1.6. Metode Pengumpulan Data

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan cara menggali informasi tentang hal yang berkaitan dengan topik, dilakukan dengan melakukan percakapan bersama narasumber terkait (Soewardikoen, 2019: 53). Metode ini dilakukan dengan cara mewawancarai kepada pihak-pihak yang relevan yaitu guru sekolah dasar.

2. Kuisisioner

Kuisisioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu yang relatif singkat, karena jumlah orang yang diminta mengisi pilhan jawaban tertulis cukup banyak dalam sekaligus. (Soewardikoen, 2019: 59). Metode ini dilakukan dengan membagikan kuisisioner kepada siswa Sekolah Dasar di Cimahi.

3. Observasi

Penulis melakukan observasi dengan cara mencari fenomena yang berkaitan dengan mata pelajaran dan media pembelajaran. Data akan dijadikan sebagai informasi tambahan dalam membantu penelitian ini.

4. Studi Pustaka

Yakni dengan menggunakan dasar teori dari berbagai buku sumber, jurnal, atau literatur lainnya yang berkaitan dengan topik pada karya tulis ini.

Setelah melakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan studi pustaka, maka data tersebut dianalisis menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Bogdan, R. and Taylor, S.J (1975: 10) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan sikap orang-orang yang diamati.

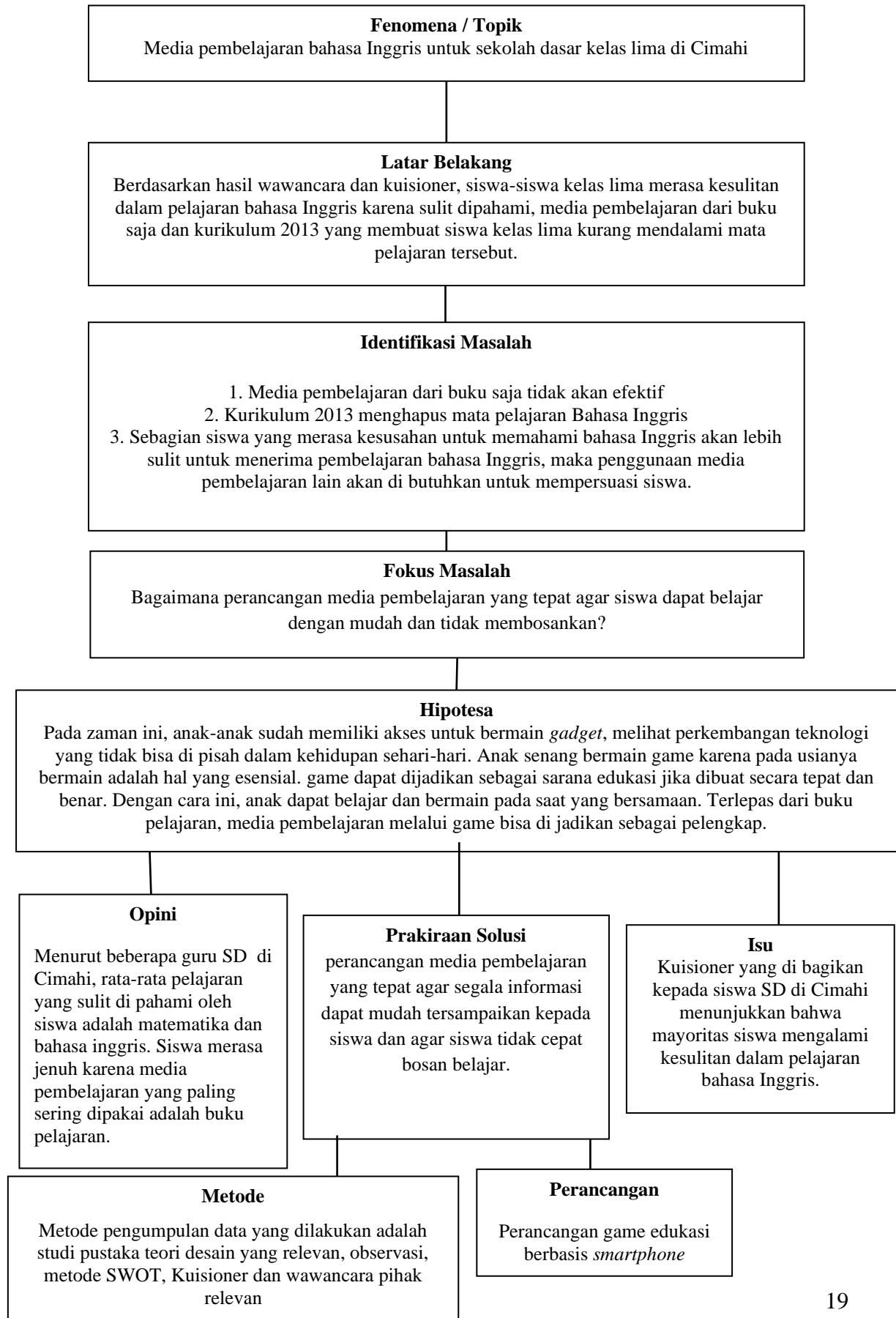
1.6.2. Analisis

1. SWOT

SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim SWOT (*strengths, weaknesses, opportunities, dan threats*). SWOT akan lebih baik dibahas dengan menggunakan tabel yang dibuat dalam kertas besar, sehingga dapat dianalisis dengan baik hubungan dari setiap aspek.

Analisis SWOT dilakukan dengan membuat matriks antara faktor luar di sisi vertikal dan faktor dalam di sisi horizontal, kemudian memilih satu kotak hasil penggabungan untuk menentukan strategi perancangan. (Soewardikoen, 2019: 108).

1.7. Kerangka pemikiran



1.8. Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang dilakukannya penelitian, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, dan tujuan penelitian.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang dasar teori yang relevan sebagai sumber untuk menyusun laporan penelitian, kerangka teori, dan asumsi.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini berisi data aspek imaji, data wawancara, data kuesioner, analisis konten, analisis visual, analisis matriks dan penarikan kesimpulan.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi konsep dan hasil perancangan karya berdasarkan data yang sudah dikumpulkan sebelumnya.

5. BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan akhir dari hasil penelitian laporan ini yang berkaitan dengan topik laporan penelitian.