

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa yang paling sering digunakan di seluruh dunia adalah Bahasa Inggris. Selain digunakan untuk berkomunikasi, Bahasa Inggris juga digunakan sebagai bahasa resmi berbagai bidang pekerjaan seperti pariwisata, kesehatan, dan pendidikan. Di Indonesia penggunaan Bahasa Inggris diajarkan sejak sekolah dasar selama 12 tahun pendidikan formal. Namun, masih banyak siswa belum memahami bahasa ini dengan baik (Rahula Hananuraga, 2022). Pembelajaran Bahasa Inggris sedari dini sangat penting dilakukan karena anak-anak berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan, sehingga penyerapan informasi akan lebih mudah diterima.

Sejak penetapan Kurikulum 2013, Bahasa Inggris tidak lagi menjadi mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Hal ini menyebabkan dampak negatif bagi siswa sekolah dasar, karena banyak siswa kehilangan kesempatan untuk belajar Bahasa Inggris sejak dini. Akibatnya, saat mereka memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi, kemampuan mereka dalam memahami bahasa ini menjadi terbatas. Dalam era globalisasi, kondisi ini dapat menghambat daya saing siswa di tingkat internasional (Laely Nuriyah, 2021). Pada tahun 2020 terjadi perubahan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka yang ditujukan untuk memberikan kebebasan pada para siswanya untuk mencari tahu sendiri kemampuan dan dapat menentukan minatnya (Rahayu et al., 2022). Dengan penerapan kurikulum merdeka para siswa diharapkan dapat belajar dari berbagai sumber dan tidak bergantung pada media pembelajaran yang disediakan sekolah saja, sedangkan sekolah diberikan kebebasan untuk menentukan metode penerapan kurikulum merdeka yang akan digunakan. Akan tetapi, penerapan kurikulum merdeka banyak mengalami kendala salah satunya media pembelajaran yang tidak memadai, banyak sekolah masih terpaku pada buku teks.

Penerapan kurikulum merdeka berdampak kurang baik pada siswa. Sebab siswa dituntut aktif untuk mencapai target yang ditentukan menggunakan media pendukung, sedangkan tidak banyak siswa dapat

mengakses secara mandiri media pembelajaran tersebut (Anjeliani et al., 2024). Disisi lain, sekolah juga belum mampu memberikan fasilitas yang sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka. Keterbatasan fasilitas di sekolah dengan hanya menggunakan media buku yang didapatkan dari pemerintah menimbulkan cara belajar yang membosankan sama seperti sebelumnya. Sedangkan pada pembelajaran Bahasa Inggris pendidik harus bisa menyediakan media yang dapat menarik perhatian siswa agar mereka lebih bersemangat dalam mempelajari materi yang diberikan. Media belajar yang dapat digunakan antara lain, *board game*, *flash card*, dan media interaktif lainnya (Oktavia et al., 2023)

Berdasarkan survei terhadap 20 siswa kelas 4 SDN 1 Negerikaton pada 19-20 Maret 2025, ditemukan bahwa :

1. 65% siswa (13 dari 20 siswa) belum dapat menyebutkan nama-nama benda sederhana dalam Bahasa Inggris, seperti "*table*", "*chair*", atau "*cupboard*". Faktor ini ditimbulkan dari kurangnya inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta tidak tersedianya media pembelajaran lain selain buku sekolah.
2. 60% siswa (12 dari 20 siswa) menyatakan bahwa mereka belum pernah belajar dengan media ajar selain buku sekolah. Sehingga terjadi kebosanan saat pelajaran berlangsung yang menyebabkan siswa kurang tertarik pada pembelajaran, serta paparan materi yang tersampaikan menjadi sedikit apabila pengajar lebih banyak menggunakan buku sekolah (Sudrajat et al., 2023).

Menurut Rani Hapsari S.Pd. guru Bahasa Inggris SDN 1 Negerikaton dalam wawancara pada 19 Maret 2025, juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran buku sekolah yang didapat dari pemerintah saja tidak efektif dalam peningkatan belajar para siswanya. Banyak faktor yang menjadi penghalang untuk terlaksananya pembelajaran aktif mandiri, para siswa masih harus banyak diberi pembelajaran tambahan dengan media sederhana yang diciptakan atas inisiatif pendidik untuk menunjang pengetahuan Bahasa Inggris.

Anak-anak kelas 4 masih sedikit yang tahu kosakata sederhana dalam Bahasa Inggris, mereka hanya dapat menyebutkan 5-10 kosakata tentang benda-benda yang ada di sekitar mereka khususnya benda-benda yang ada di rumah. Guru sering kali kesulitan dalam menyampaikan materi ini secara efektif karena siswa tidak dapat mengaitkan secara visual benda-benda tersebut saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa kesulitan mengingat kosakata yang diberikan.

Pada kurikulum merdeka para siswa diharapkan sudah sampai ditahap penggunaan kalimat Bahasa Inggris, seperti penggunaan kata kerja di kalimat sederhana. Ini membuktikan kurangnya pengetahuan kosakata dalam Bahasa Inggris mengakibatkan siswa kesulitan untuk menciptakan kalimat. Karena kalimat adalah satu kesatuan dari merangkai kata atau kelompok kata yang dihasilkan dari pengetahuan kosakata yang baik (Sari et al., 2022). Sehingga dengan pengetahuan mereka yang minim dalam kosakata menyebabkan mereka kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Upaya dalam peningkatan kemampuan pada siswa sekolah dasar dalam belajar Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan menciptakan kegiatan dan media pembelajaran yang menyenangkan, beragam dan menarik. Hal ini dapat dilakukan dengan media yang lebih interaktif dengan penerapan kegiatan '*Fun English*' dapat meningkatkan minat mereka untuk terus belajar Bahasa Inggris. Selain itu dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu anak-anak lebih mudah mengingat kosakata baru dalam Bahasa Inggris (Larasaty et al., 2022).

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah yang paling mudah dibawa oleh pendidik adalah buku *busy book* (Iswantary et al., 2023). *Busy book* adalah salah satu media edukatif yang dapat membantu anak lebih aktif saat proses pembelajaran karena berisi gambar, warna dan tampilan yang menarik (Fatmawati et al., 2022). Penggunaan *busy book* sebagai media penyampaian materi dianggap memudahkan anak-anak memahami materi yang disampaikan oleh guru,

serta menambah minat belajar karena *busy book* berisi pembelajaran dengan serangkaian aktivitas yang menyenangkan (Yuniarni, 2021).

Kelebihan *busy book* sebagai media pembelajaran yaitu terdapat item-item yang dapat disesuaikan dan dimainkan, media dapat digunakan berulang kali, visual menarik yang ditampilkan membantu mempercepat pemahaman peserta didik, serta penggunaan warna yang beragam akan diminat anak-anak. Serta *busy book* merupakan media yang menarik siswa pada aktivitas bermain yang lebih bermanfaat, selain meningkatkan motorik halus dapat juga melatih emosi dan fokus anak saat menggunakan media tersebut (Asti, 2021).

Untuk mengatasi permasalahan proses pembelajaran, menggunakan media *busy book* yang layak, mudah digunakan dan efektif dapat dikembangkan dengan teori 4D oleh Thiagarajan yang terdapat 4 tahapan berupa *Define*, *Design*, *Development*, dan *Desseminate* (Agnesta et al., 2024).

Berdasarkan metode 4D oleh Thiagarajan dapat dijelaskan perancangannya melalui 4 tahap yaitu : (1) *Define* atau tahapan pendefinisian, penulis melakukan identifikasi masalah yang terjadi sehingga menemukan apa yang dibutuhkannya perancangan kali ini dan menjelaskan tujuan dari penciptaan *busy book*. (2) *Design* atau tahapan pembuatan desain, melakukan rancangan *busy book* mulai dari pemilihan tema, warna, serta font yang akan digunakan. Pada tahap ini sketsa *busy book* sudah mulai dibuat. (3) *Development* atau tahapan pengembangan dan perbaikan, pada tahapan ini pengujian mulai dilakukan dengan melihat apakah desain berfungsi dengan baik. Lalu dilanjutkan pengujian melibatkan anak-anak serta guru untuk mengecek efektivitas penggunaan *busy book*. (4) *Desseminate* tahapan penghasilan produk, pada tahapan ini rancangan *busy book* yang sudah jadi akan diserahkan kepada sekolah yang diteliti untuk membantu para pengajar memudahkan pembelajaran kedepannya. Oleh karena itu, merancang *busy book* harus sesuai dengan kebutuhan dan pengembangan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengusulkan perancangan *busy book* sebagai media pembelajaran kosakata sederhana Bahasa Inggris, dengan harapan perancangan ini akan menjadi solusi bagi pendidik maupun siswa seperti (1) mengatasi kurangnya media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar untuk belajar Bahasa Inggris, (2) menambah kosakata baru dalam Bahasa Inggris, (3) meningkatkan minat belajar dan memudahkan para siswa memahami materi yang disampaikan, (4) membantu pendidik menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Belum adanya media pembelajaran lain selain buku sekolah yang dapat menunjang kurikulum merdeka pada SDN 1 Negerikaton.
2. Minimnya pengetahuan kosakata Bahasa Inggris yang mereka miliki sebagai anak kelas 4 sekolah dasar.
3. Adanya kebutuhan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu memudahkan siswa mengingat kosakata sederhana Bahasa Inggris.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini menjawab pertanyaan berikut :

1. Bagaimana merancang *busy book* sebagai media pembelajaran interaktif yang praktis dan menarik bagi siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan *busy book* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas 4 SDN 1 Negerikaton?

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari perancangan yang ingin dicapai adalah :

1. Menciptakan sebuah rancangan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu pendidik untuk menciptakan pembelajaran

menyenangkan yang menarik minat siswa SDN 1 Negerikaton terhadap pembelajaran Bahasa Inggris.

2. Sebagai media pembelajaran tambahan untuk meningkatkan penguasaan kosakata sederhana bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar.

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

Dalam penelitian ini, untuk mempermudah perancangan maka batasan lingkup perancangan akan difokuskan pada beberapa aspek sebagai berikut :

1. Perancangan media interaktif *busy book* untuk kelas 4 terbatas pada tema yang akan diambil yaitu benda-benda yang ada di rumah, mulai dari benda yang terdapat di ruang tamu, kamar tidur, ruang keluarga dan dapur.
2. Perancangan akan menggunakan media kertas yang diilustrasikan dengan gaya yang menyesuaikan ketertarikan siswa sekolah dasar.

1.6 Manfaat Perancangan

Dengan perancangan ini penulis mengharapkan dapat rancangan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.6.1 Bagi Mahasiswa

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif.

1.6.2 Bagi Institusi

Menambah referensi penelitian dalam bidang desain komunikasi visual terkait media pembelajaran interaktif.

1.6.3 Bagi Lembaga

Membantu menyediakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah digunakan di kelas 4 SDN 1 Negerikaton sehingga dapat menjadi alternatif solusi bagi keterbatasan media ajar untuk menunjang penerapan pembelajaran Kurikulum Merdeka.