

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan, arti dari pendidikan merujuk pada kata dasar “didik” atau mendidik, yang berarti memelihara serta memberikan latihan atau bimbingan terkait akhlak dan perkembangan kecerdasan intelektual. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar serta terencana dalam bentuk baik bimbingan maupun bantuan untuk mengembangkan kebaikan jasmani serta rohani pada peserta didik. Orang dewasa mempunyai tanggung jawab memberikan proses ini kepada peserta didik dengan tujuan membantu mereka mencapai kedewasaan serta mampu menjalankan tugas kehidupannya secara mandiri. Menurut Maunah, tujuan dari sebuah pendidikan adalah harapan untuk tercapainya perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah melewati sebuah proses yaitu pendidikan. Perubahan tersebut mencakup perilaku dari pribadi, kehidupan individu, serta masuk ke dalam lingkungan masyarakat tempat individu berada (Hidayat Rahmat & Abdillah, 2019).

Pembelajaran merupakan proses dinamis dan berkesinambungan yang dialami setiap individu sepanjang hayat. Proses tersebut terbentuk melalui hubungan timbal balik antara individu dengan lingkungan sekitarnya, sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung dalam berbagai konteks dan situasi. Seseorang dikatakan telah melalui proses belajar apabila terjadi transformasi perilaku, baik pada ranah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh (Ramadhan et al., 2019).

Dalam ranah pendidikan, pembelajaran dipahami sebagai proses komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang diarahkan pada pencapaian tujuan instruksional tertentu. Tingkat keberhasilan pembelajaran menjadi indikator penting dalam menentukan kualitas proses belajar mengajar. Sebagai komponen utama dalam sistem pendidikan sekolah, pembelajaran berperan strategis dalam mewujudkan tujuan pendidikan secara menyeluruh. Keberhasilan tersebut sangat bergantung pada efektivitas pelaksanaan pembelajaran yang terjadi secara langsung dalam kegiatan akademik. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai proses terjadinya perubahan perilaku yang relatif menetap pada individu akibat pengalaman belajar, yang melibatkan dimensi kognitif serta aspek sikap. Suatu pembelajaran dikategorikan efektif apabila interaksi antara guru dan peserta didik berlangsung secara aktif dan tujuan yang direncanakan dapat terealisasi dalam batas waktu yang telah ditentukan (Emda, 2017).

Sekolah merupakan institusi pendidikan formal yang dibentuk sebagai wadah penyelenggaraan proses pembelajaran bagi peserta didik di bawah arahan serta pengawasan tenaga pendidik. Lembaga ini berfungsi sebagai lingkungan terstruktur yang mendukung kegiatan pendidikan secara sistematis. Secara umum, sistem pendidikan formal di Indonesia meliputi beberapa jenjang, yaitu Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMA/SMK), hingga pendidikan tinggi pada tingkat sarjana (Ramadhan et al., 2019).

Dalam proses pendidikan, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung yang membantu guru mengomunikasikan materi ajar secara lebih terstruktur dan beragam. Pemanfaatan media ini memberikan kemudahan dalam

memperjelas konsep yang disampaikan serta meningkatkan kualitas penyampaian materi di dalam kelas (Holiwarni, 2014). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai berkontribusi dalam mempermudah peserta didik memahami materi Bahasa Inggris secara lebih optimal. Selain mendukung aspek pemahaman, media pembelajaran dapat juga memiliki peran untuk meningkatkan ketertarikan dan minat belajar siswa. Perihal tentang tantangan pendidikan abad ke-21, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital mutakhir, seperti media yang terintegrasi dengan perangkat *smartphone*, dipandang sebagai langkah yang relevan dan adaptif. Jenis media ini berpotensi memberikan dampak positif terhadap pencapaian akademik peserta didik, termasuk peningkatan hasil belajar kognitif, motivasi belajar, serta kemandirian dalam proses belajar (Yektyastuti & Ikhsan, 2016).

Proses komunikasi antarmanusia tidak dapat dipisahkan dari penggunaan bahasa, yang dapat direalisasikan dalam bentuk lisan maupun ekspresi non-verbal. Dalam aktivitas keseharian, bahasa lisan cenderung lebih sering dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan ide, mengekspresikan emosi, serta bertukar informasi. Dengan demikian, bahasa memiliki posisi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena menjadi elemen utama yang mewarnai berbagai dinamika interaksi sosial.

Bahasa berkembang seiring dengan berbagai faktor yang memengaruhinya, termasuk kemajuan teknologi modern. Akselerasi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah menciptakan ruang interaksi global yang semakin terbuka, memungkinkan komunikasi lintas negara berlangsung dengan lebih cepat dan efisien. Di tengah arus globalisasi yang semakin intensif, Indonesia tidak terlepas

dari proses tersebut. Situasi ini mengharuskan masyarakat memiliki keterampilan yang kompetitif dalam berbagai aspek, salah satunya kemampuan berbahasa. Oleh karena itu, pendidikan sebagai institusi pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung upaya penguasaan bahasa, baik bahasa lokal atau tradisional maupun bahasa asing, guna menjawab tuntutan kemajuan zaman (Abdulloh Reza, 2018).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendorong perkembangan media pendidikan, khususnya dalam mendukung proses pembelajaran. Namun demikian, praktik pembelajaran di kelas pada saat ini masih cenderung didominasi oleh peran guru atau dikenal dengan istilah *teacher-centered learning*. Kondisi tersebut dapat dikaitkan dengan definisi pendidikan dalam Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1, yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Secara konseptual, ketentuan tersebut mengisyaratkan adanya pergeseran paradigma menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik.

Pada pendekatan pembelajaran ini, peran guru mengalami pergeseran dari pusat pembelajaran menjadi fasilitator yang membimbing jalannya proses belajar. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu mengoperasikan serta memanfaatkan perangkat dan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Kreativitas pendidik menjadi faktor krusial dalam merancang maupun mengadaptasi berbagai bentuk media yang dapat mendukung aktivitas belajar peserta didik. Selain itu, ketepatan dalam menentukan media pembelajaran harus diperhatikan agar sesuai dengan karakteristik materi serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Bahasa berkembang seiring dengan beragam faktor yang memengaruhinya, termasuk kemajuan teknologi modern. Akselerasi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah menciptakan ruang komunikasi global yang semakin terbuka, sehingga interaksi lintas negara berlangsung dengan lebih intens dan efisien. Situasi ini mendorong terjadinya pertukaran informasi yang semakin luas antarnegara. Indonesia, sebagai bagian dari arus globalisasi, dituntut untuk memiliki kompetensi yang mampu bersaing di berbagai bidang, termasuk kemampuan berbahasa. Oleh karena itu, sektor pendidikan menjadi wahana strategis bagi masyarakat Indonesia dalam mempelajari dan mengembangkan penguasaan bahasa, baik bahasa daerah maupun bahasa asing.

Data tahun 2023 dari EF English Proficiency Index menunjukkan bahwa Indonesia berada pada kelompok negara dengan tingkat kemahiran bahasa Inggris yang relatif rendah. Indonesia tercatat menempati posisi ke-79 secara global dengan skor 473 (Education First, 2023).

Very high proficiency	High proficiency	Moderate proficiency	Low Proficiency	Very low proficiency
1 Netherlands (647)	13 Poland (598)	31 Honduras (544)	64 Pakistan (497)	92 Palestine (445)
2 Singapore (635)	14 Finland (597)	32 Georgia (544)	65 Lebanon (496)	93 Uzbekistan (442)
3 Austria (616)	15 Romania (596)	33 Belarus (539)	66 Turkey (493)	94 Cameroon (438)
4 Denmark (616)	16 Bulgaria (595)	34 Ghana (537)	67 Sri Lanka (491)	94 Senegal (438)
5 Norway (614)	17 Hungary (588)	35 Spain (536)	67 Tanzania (491)	96 Jordan (431)
6 Sweden (609)	18 Slovakia (587)	35 Italy (535)	69 Ethiopia (490)	97 Sudan (430)
7 Belgium (608)	19 Kenya (584)	35 Moldova (535)	70 Brazil (487)	98 Cambodia (429)
8 Portugal (607)	20 Philippines (578)	38 Costa Rica (534)	71 U.A.E. (485)	98 Haiti (429)
9 South Africa (605)	21 Lithuania (576)	39 Albania (533)	71 Panama (485)	100 Oman (418)
10 Germany (604)	22 Luxembourg (575)	39 Uruguay (533)	73 Mongolia (482)	101 Angola (415)
11 Croatia (603)	23 Estonia (570)	41 Bolivia (530)	73 Qatar (482)	101 Thailand (415)
12 Greece (602)	24 Serbia (569)	41 Russia (530)	75 Colombia (480)	101 Benin (415)
	25 Malaysia (568)	43 Cuba (531)	76 Morocco (478)	104 Kazakhstan (415)
	26 Czech Republic (565)	43 France (531)	77 Algeria (475)	105 Somalia (414)
	27 Nigeria (562)	45 Ukraine (530)	78 Madagascar (474)	106 Iraq (413)
	28 Argentina (560)	45 Paraguay (530)	79 Indonesia (473)	107 Côte d'Ivoire (409)
	29 Hong Kong, China (558)	47 Uganda (529)	80 Ecuador (467)	108 Saudi Arabia (408)
	30 Switzerland (555)	48 Armenia (528)	80 Syria (467)	109 Rwanda (405)
		49 South Korea (525)	82 China (464)	110 Libya (392)
		50 El Salvador (524)	83 Azerbaijan (463)	110 Yemen (392)
		51 Peru (521)	83 Egypt (463)	112 Tajikistan (388)
		52 Chile (518)	85 Kuwait (461)	113 Democratic Republic of Congo (385)

Gambar 1.1 Data Peringkat Kemampuan Berbahasa Inggris di Dunia 2023

Sedangkan data tahun 2025 dari EF English Proficiency Index menunjukkan bahwa Indonesia berada pada kelompok negara dengan tingkat kemahiran bahasa Inggris yang relatif rendah. Indonesia tercatat menempati posisi ke-80 secara global

dengan skor 471, sehingga terjadi penurunan peringkat dan indeks yang mengindikasikan perlunya peningkatan kompetensi bahasa Inggris di tingkat nasional (Education First, 2025).

Ikhtisar Negara & Wilayah Tentang EF EPI Kontak Unduh				
Kemampuan sangat tinggi	Kemampuan tinggi	Kemampuan menengah	Kemampuan rendah	Kemampuan sangat rendah
1 Belanda (524)	16 Latvia (506)	33 Lithuania (543)	65 Etiopia (490)	95 Mongolia (447)
2 Kroasia (517)	17 Makedonia Utara (505)	34 Uruguay (542)	66 Tunisia (490)	96 Afghanistan (446)
3 Austria (516)	18 Bulgaria (504)	35 Georgia (541)	67 Pakistan (490)	96 Jepang (446)
4 Jerman (515)	19 Kenya (503)	36 Spanyol (540)	68 Iran (489)	98 Kamerun (445)
5 Norwegia (513)	20 Yaman (502)	36 Ghana (540)	68 Maroko (489)	99 Myanmar (444)
6 Portugal (512)	21 Bosnia dan Herzegovina (501)	38 Perancis (539)	70 Panama (489)	99 Haiti (444)
7 Denmark (510)	22 Hongaria (500)	39 Hong Kong, Tiongkok (538)	71 Turki (488)	101 Kirgizstan (443)
8 Swedia (509)	23 Republik Ceko (500)	40 Cyprus (537)	72 Uni Emirat Arab (487)	102 Senegal (442)
9 Belgia (508)	24 Malaysia (500)	41 Belarus (535)	73 Sri Lanka (486)	103 Mesir (440)
10 Slowakia (506)	25 Serbia (500)	42 Albania (532)	74 India (484)	104 Uzbekistan (439)
11 Rumania (505)	26 Argentina (500)	43 Paraguay (531)	75 Brasil (482)	105 Yordania (438)
12 Finlandia (505)	27 Filipina (500)	43 Moldova (531)	76 Kolombia (480)	106 Sudan (437)
13 Afrika Selatan (502)	28 Filipina (500)	45 Ukraina (526)	77 Tanzania (479)	107 Kazakhstan (437)
13 Zimbabwe (502)	29 Nigeria (500)	46 Israel (524)	78 Lebanon (477)	107 Rwanda (437)
15 Polandia (500)	30 Swedia (500)	47 El Salvador (523)	79 Bhutan (475)	109 Angola (435)
	31 Estonia (500)	48 Korea Selatan (522)	81 Qatar (469)	110 Tajikistan (409)
		49 Bolivia (521)	82 Aljazair (468)	111 Mali (408)

Gambar 1.2 Data Peringkat Kemampuan Berbahasa Inggris di Dunia 2025

Berbagai institusi pendidikan, baik formal maupun nonformal, telah mengimplementasikan program pembelajaran bahasa asing, termasuk universitas, sekolah, dan lembaga kursus. Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa asing yang diajarkan secara konsisten di setiap jenjang pendidikan. Proses pembelajarannya mencakup empat keterampilan dasar, yakni *Reading* (membaca), *Listening* (mendengarkan), *Speaking* (berbicara), serta *Writing* (menulis), yang saling berkaitan dalam mendukung kompetensi berbahasa secara menyeluruh.

Dalam TOEFL, *Listening* merupakan hal yang cukup merepotkan bagi siswa, bahkan mahasiswa sekalipun. Karena *Listening* memiliki proporsi yang hampir sama dengan Reading atau membaca. Untuk Reading atau membaca kurang lebih terdapat 36 sampai 56 soal dalam waktu 60 sampai 80 menit, sedangkan untuk *Listening* kurang lebih terdapat 34 sampai 51 pertanyaan dalam waktu 60 sampai 90 menit jika TOEFL dilaksanakan dengan format Internet-based test. Kalau menggunakan format Paper-based test, untuk Reading kurang lebih terdapat 40 soal

dalam waktu 25 menit, sedangkan *Listening* kurang lebih terdapat 50 pertanyaan dalam waktu 30 – 40 menit.

Meskipun bahasa Inggris diajarkan di SMK IPIEMS Surabaya, minat peserta didik terhadap mata pelajaran ini masih rendah. Menurut hasil wawancara bersama guru bahasa Inggris di SMK IPIEMS Surabaya mengatakan “Banyak siswa yang kurang semangat atau mengantuk saat jam pembelajaran saya, bahkan yang lebih parah lagi ada yang bolos”.

Hambatan dalam penguasaan bahasa Inggris pada peserta didik salah satunya disebabkan oleh kesulitan dalam memahami materi berbasis audio, termasuk percakapan dan teks lisan. Kondisi ini turut dipengaruhi oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris di SMK IPIEMS Surabaya menunjukkan bahwa media pembelajaran memang telah dimanfaatkan di kelas, tetapi masih didominasi oleh pendekatan tradisional, seperti penyajian materi melalui PowerPoint dan pemutaran video.

Di samping itu, pemanfaatan smartphone dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris, masih tergolong belum optimal. Meskipun sebagian besar peserta didik telah memiliki perangkat tersebut, penggunaannya cenderung terbatas pada aplikasi penerjemah, seperti *Google Translate*, dan belum dimaksimalkan sebagai sarana pendukung pembelajaran. Pada praktiknya, mayoritas peserta didik lebih sering menggunakan smartphone untuk tujuan hiburan, seperti bermain *Game* dan berinteraksi melalui media sosial, dibandingkan untuk kegiatan akademik. Oleh karena itu, diperlukan integrasi media

pembelajaran yang efektif dan inovatif guna mengatasi permasalahan dalam proses belajar, sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta didik di dalam kelas.

Menurut publikasi awal tahun 2023 dari Data Reportal, Indonesia memiliki 212,9 juta pengguna internet dengan tingkat penetrasi mencapai 77,0 persen dari jumlah penduduk. Pada bulan Januari 2023, populasi pengguna media sosial tercatat sebesar 167,0 juta atau sekitar 60,4 persen dari total populasi. Sementara itu, jumlah koneksi seluler aktif mencapai 353,8 juta, yang setara dengan 128,0 persen dibandingkan jumlah penduduk secara keseluruhan. Angka-angka tersebut mencerminkan tingginya intensitas pemanfaatan teknologi digital di masyarakat Indonesia.

Untuk mengoptimalkan pencapaian keterampilan *Listening* pada peserta didik, penggunaan media pembelajaran yang sesuai merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk media yang dapat dikembangkan adalah aplikasi *Mobile* yang dirancang sebagai sarana pendukung kegiatan belajar. Pemanfaatan media berbasis aplikasi tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh kesempatan belajar secara mandiri serta meningkatkan kemandirian dalam memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan dari hasil wawancara bersama guru Bahasa Inggris dari SMK IPIEMS Surabaya yaitu bapak Julian Bachira, S.Pd. mengatakan “Banyak dari siswa masih kurang dalam menguasai bahasa Inggris terutama dalam hal *Listening* dan *reading*. Kalau menurut saya, siswa Kelas XI seharusnya *reading*nya sudah lumayan bagus, tapi banyak siswa di sini yang belum bisa membaca bahasa Inggris. Tidak apa-apa kalau ada aksen yang salah, tapi mereka sebaiknya sudah harus dapat memahami apa isi dari sebuah teks. Tapi mau bagaimana lagi, bahasa Inggris masih

belum menjadi mata pelajaran yang cukup diminati. Jadi banyak dari siswa yang masih memiliki kekurangan dalam kemampuan yang seharusnya dicapai.”

Sejalan dengan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul sebagai berikut **“Pengembangan Aplikasi *Mobile* Interaktif Untuk Keterampilan *Listening* Pada Siswa Kelas XI SMK IPIEMS Surabaya”**.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana pengembangan aplikasi *Mobile* interaktif untuk keterampilan *Listening* pada siswa kelas XI SMK IPIEMS Surabaya?

1.2.2 Bagaimana kelayakan media pembelajaran aplikasi *Mobile* interaktif untuk keterampilan *Listening* pada siswa kelas XI SMK IPIEMS Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1.3.1 Mengembangkan aplikasi *Mobile* interaktif untuk keterampilan *Listening* pada siswa kelas XI SMK IPIEMS Surabaya

1.3.2 Mengetahui kelayakan aplikasi *Mobile* interaktif untuk keterampilan *Listening* pada siswa kelas XI SMK IPIEMS Surabaya.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini akan digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Adapun produk yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- 1.4.1 Aplikasi *Mobile* interaktif akan disajikan dalam bentuk digital yang berisi tentang latihan-latihan untuk meningkatkan keterampilan *Listening* yang diharapkan efektif dan menarik untuk siswa kelas XI SMK IPIEMS Surabaya.
- 1.4.2 Aplikasi *Mobile* interaktif untuk keterampilan *Listening* yang dikembangkan dapat dioperasikan melalui *smartphone*.
- 1.4.3 Aplikasi *Mobile* interaktif untuk keterampilan *Listening* yang dikembangkan tidak hanya berisi suara obrolan dalam bahasa Inggris, namun akan ditambahkan efek suara belakang , animasi, serta desain-desain yang menarik siswa kelas XI SMK IPIEMS Surabaya.
- 1.4.4 Aplikasi *Mobile* interaktif untuk keterampilan *Listening* yang dikembangkan memuat soal-soal yang dipadukan dengan suara manusia dan beberapa hewan, baik berupa pilihan ganda maupun isian.
- 1.4.5 Aplikasi *Mobile* interaktif untuk keterampilan *Listening* yang dikembangkan dapat digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas
- 1.4.6 Aplikasi *Mobile* interaktif untuk keterampilan *Listening* yang dikembangkan dapat digunakan guru agar dapat membimbing siswa secara praktis dengan memanfaatkan alokasi waktu dan teknologi yang ada.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah ditemukan beberapa permasalahan. Agar penelitian terfokus dan tidak meluas, maka dilakukan pembatasan dalam melakukan penelitian. Adapun pembatasan penelitian ini yaitu terbatas pada pengembangan Aplikasi *Mobile* Interaktif untuk keterampilan *Listening* yang dilakukan di SMK IPIEMS Surabaya pada Kelas XI. Penelitian ini akan dilakukan untuk siswa kelas XI DKV 2 pada SMK IPIEMS Surabaya.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan Aplikasi *Mobile* Interaktif untuk keterampilan *Listening* memiliki beberapa manfaat yang signifikan. Berikut adalah manfaat dari penelitian pengembangan Aplikasi *Mobile* Interaktif untuk keterampilan *Listening*:

1.6.1 Keterampilan *Listening* adalah salah satu aspek penting dalam kemampuan

komunikasi seseorang dalam berbahasa. Dalam berbagai konteks, baik di sekolah, tempat kerja, maupun dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan mendengarkan yang baik dapat membantu seseorang dalam memahami informasi dengan lebih baik.

1.6.2 Bagi sebagian orang, mendengarkan bahasa asing atau aksen yang tidak

dikenal dapat menjadi tantangan. Pengembangan aplikasi *Mobile* interaktif dapat membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung untuk melatih keterampilan mendengarkan.

1.6.3 Dengan meningkatnya penggunaan perangkat *Mobile* seperti smartphone dan

perangkat lainnya, pengguna memiliki akses yang lebih mudah terhadap

aplikasi *Mobile*. Ini membuat aplikasi *Mobile* menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan.

1.6.4 Aplikasi *Mobile* interaktif dapat dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Fitur-fitur seperti latihan mendengarkan berbagai tingkat kesulitan dan umpan balik langsung dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses belajar.

1.6.5 Penelitian pengembangan aplikasi *Mobile* interaktif untuk keterampilan mendengarkan dapat menjadi bagian dari inovasi dalam pendidikan. Dengan menggabungkan teknologi dan pendidikan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari kesalahfahaman terhadap istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut adalah istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini :

1.7.1 Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk berupa media, materi, alat, serta strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran dan bukan untuk menguji teori.

1.7.2 Media merupakan alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

1.7.3 Media Pembelajaran Interaktif merupakan alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna (siswa) yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran.

1.7.4 Keterampilan *Listening* merupakan Kemampuan seseorang untuk memahami dan menafsirkan pesan yang disampaikan secara lisan atau verbal. Keterampilan mendengarkan melibatkan kemampuan seseorang untuk fokus pada apa yang diucapkan oleh pembicara, memahami makna kata-kata dan kalimat, serta menangkap inti dari pesan yang disampaikan.