

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Inggris adalah bahasa komunikasi Internasional yang paling umum digunakan di dunia. Di era globalisasi saat ini, kemampuan berbahasa Inggris sangat penting dalam memperluas jaringan internasional dan mengakses sumber daya global. Ketika seseorang memiliki keterampilan berbahasa Inggris, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dengan orang asing dari berbagai latar belakang budaya dan negara. Bahasa Inggris adalah bahasa sains dan teknologi, ketika seseorang tidak memiliki kemampuan berbahasa Inggris, mereka akan menghadapi kesulitan di dunia yang semakin terbuka, cepat dan tidak terkendali (Sondakh & Sya, 2022). Bahasa Inggris sudah menjadi kebutuhan yang sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan setiap siswa, kebutuhan akan kemampuan berbahasa Inggris juga sudah menjadi hal wajib saat mendapatkan pekerjaan (Sondakh & Sya, 2022). Selain itu memiliki keterampilan berbahasa Inggris akan membuka pintu menuju hubungan internasional, menjamah bisnis-bisnis global sehingga dapat berdampak positif bagi kemajuan bangsa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Inggris memiliki peran yang sangat luas dalam pendidikan abad 21. Pembelajaran Bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari tingkat usia

dini, sekolah dasar, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi (Apipudin & Saputra, 2023). Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Inggris memberikan orientasi kepada siswa sehingga mereka memiliki motivasi untuk belajar Bahasa Inggris di jenjang selanjutnya. Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris disekolah dasar adalah memupuk rasa percaya diri siswa serta siap untuk belajar Bahasa Inggris di tingkat selanjutnya. Tujuan lainnya adalah untuk mengenalkan siswa agar mampu meningkatkan pembelajarannya ke tingkat yang lebih tinggi (Apipudin & Saputra, 2023)

Keterampilan berbahasa penting ketika siswa ingin mendalami Bahasa Inggris. Dalam belajar Bahasa Inggris, ada empat aspek kebahasaan yang dipelajari, diantaranya yaitu aspek *listening*, aspek *speaking*, aspek *reading* dan *writing*. (Romasta Naiborhu, 2019). Keterampilan berbicara merupakan proses interaktif yang membangun makna, seperti menghasilkan, menerima, memproses dan menggunakan komponen baik verbal dan nonverbal (Huliatunisa et al., 2022). Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain. Pembelajaran Bahasa Inggris di era saat ini sangat penting, hal ini disebabkan karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Menilik bahwa Bahasa Inggris merupakan bahasa asing, penting untuk mempelajari setiap kosa kata yang akan digunakan. Apabila siswa kurang memahami kosa kata, maka akan ada hambatan dalam penggunaan kegiatan menulis pembelajaran Bahasa Inggris (Alvita & Airlanda, 2021). Pada proses belajar Bahasa Inggris, kosa kata merupakan bagian penting yang tidak boleh diabaikan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis belum berjalan sebagaimana mestinya. Keterampilan berbicara siswa masih kurang, banyak siswa tidak mengetahui pengucapan kosakata yang benar. Pembelajaran menulis tidak dilaksanakan secara intensif, sehingga siswa sering mengalami kesalahan penulisan. Kesalahan yang sering terjadi yaitu sering terjadi adanya penambahan dan pengurangan huruf, salah formasi dan menyusun huruf dalam sebuah kata (Indihadi, 2016). Hal tersebut menyebabkan kurangnya minat belajar siswa terhadap materi Bahasa Inggris. Hal tersebut sejalan dengan keadaan yang terdapat di empat sekolah yang penulis observasi yaitu di SD Negeri 4 Banyuasri, SD Negeri 4 Penarukan, SD Negeri 2 Penglatan, dan SD Negeri 2 Alasangker.

Hasil wawancara dengan wali kelas V SD N 4 Banyuasri menunjukkan bahwa upaya meningkatkan keterampilan berbicara dan keterampilan menulis Bahasa Inggris, khususnya materi *What Delicious Bakso!* dilakukan dengan memberikan siswa tugas melalui buku siswa. Pendekatan pembelajaran masih terbatas pada buku siswa sebagai media pembelajaran utama untuk siswa. Berdasarkan hasil observasi, didapatkan bahwa siswa sering mengalami kesulitan untuk berbicara dan menulis kosa kata Bahasa Inggris. Hal ini didukung dengan studi dokumen yang telah dilakukan di keempat sekolah tersebut mengenai keterampilan berbicara dan keterampilan menulis Bahasa Inggris Kelas V SD.

**Tabel 1. 1 Hasil Kuesioner Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V**

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang Mengalami Kesulitan Berbicara Bahasa Inggris		Siswa yang Tidak Mengalami Kesulitan Berbicara Bahasa Inggris	
				Siswa	(%)	Siswa	(%)
1	SD Negeri 4 Banyuasri	V	32	27	84%	5	16%
2	SD Negeri 4 Penarukan	V	27	24	87%	3	13%
3	SD Negeri 2 Penglatan	V	11	10	95%	1	5%
4	SD Negeri 2 Alasangker	V	27	21	78%	6	22%

**Tabel 1. 2 Hasil kuesioner Keterampilan Menulis Siswa Kelas V**

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang Mengalami Kesulitan Menulis Bahasa Inggris		Siswa yang Tidak Mengalami Kesulitan Menulis Bahasa Inggris	
				Siswa	(%)	Siswa	(%)
1	SD Negeri 4 Banyuasri	V	32	24	76%	8	24%
2	SD Negeri 4 Penarukan	V	27	22	80%	5	20%
3	SD Negeri 2 Penglatan	V	11	10	89%	1	11%
4	SD Negeri 2 Alasangker	V	27	19	71%	8	29%

Berdasarkan tabel tersebut, banyak siswa mengalami kesulitan berbicara Bahasa Inggris dan Kesulitan menulis Bahasa Inggris. Di SD N 4 Banyuasri, dari 32 siswa, hanya 5 siswa yang tidak mengalami kesulitan berbicara dan 8 siswa tidak mengalami kesulitan menulis, sehingga 84 % masih mengalami kesulitan berbicara dan 76 % masih mengalami kesulitan menulis. Di SD N 4 Penarukan dari 27 siswa, hanya 3 siswa yang tidak mengalami kesulitan berbicara dan 5 siswa tidak mengalami kesulitan menulis, sehingga 87% masih mengalami kesulitan berbicara

dan 80% masih mengalami kesulitan menulis. Di SD N 2 Penglatan dari 11 siswa, hanya 1 siswa yang tidak mengalami kesulitan berbicara dan 1 siswa tidak mengalami kesulitan menulis, sehingga 95% masih mengalami kesulitan berbicara dan 89% masih mengalami kesulitan menulis. Di SD N 2 Alasangka dari 27 siswa, hanya 6 siswa yang tidak mengalami kesulitan berbicara dan 1 siswa tidak mengalami kesulitan menulis, sehingga 78% masih mengalami kesulitan berbicara dan 71% masih mengalami kesulitan menulis. Untuk menunjang hal tersebut, sudah seharusnya terdapat media yang dapat mendukung pembelajaran Bahasa Inggris khususnya dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan keterampilan menulis Bahasa Inggris siswa.

Pada kenyataannya, masih banyak guru yang mengabaikan terkait penggunaan media pembelajaran (Budiyono, 2020). Hal tersebut mengakibatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran masih terbatas, siswa cenderung bosan mengikuti pembelajaran, dan tidak tersampainya pesan atau materi dengan baik kepada siswa. Dalam hal ini, guru kebanyakan menggunakan buku paket sebagai media sehingga pembelajaran kurang menarik minat siswa. Sering terjadinya pembelajaran yang kurang efektif dikarenakan pembelajaran belum menarik minat siswa dalam belajar yang ditandai dengan siswa yang cepat merasa bosan, cenderung bermain, dan tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga dapat menghambat proses tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut ditambah lagi dengan minimnya waktu yang dimiliki oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Ruang kreativitas dan inovasi guru dalam penggunaan serta pengembangan media pembelajaran yang menarik selama ini tergolong rendah dan mengalami kesulitan (Latifah et al., 2020).

Kurangnya keterampilan berbicara dan menulis disebabkan juga oleh faktor lingkungan dimana siswa tinggal. Bentuk perhatian sederhana yang orangtua berikan berdampak membuat siswa merasa lebih diperhatikan. Tingkatan siswa TK atau SD sama-sama memerlukan bimbingan orang tua dalam menumbuhkembangkan tanggung jawab belajar siswa (Hapsari et al., 2022). Orang tua yang membebaskan anak tanpa diawasi beresiko membuat anak tidak memiliki tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Siswa kalangan SD masih sangat mudah terpengaruh hal-hal yang menarik bagi sebagian orang seperti penggunaan media sosial. Penggunaan media sosial yang berlebihan akan menyita banyak waktu siswa. Selain itu, hal yang dapat membuat kecanduan bermain *handphone* adalah *game online*. Ketika siswa memiliki *akun game online*, tentunya saat mereka tidak belajar dan memilih menghabiskan waktu untuk bermain game di *handphone*. Penggunaan *handphone* dengan porsi waktu lebih banyak dari belajar membuat siswa menjadi ketagihan dan malas ketika belajar. Hal ini dapat menghambat proses belajar siswa. Menciptakan suasana yang nyaman dalam belajar akan membuat siswa belajar lebih fokus dan tidak mudah bosan. Keadaan maupun suasana rumah yang rukun, harmonis, tidak berisik dan saling menghargai satu sama lain dapat berpengaruh kepada keberhasilan siswa dalam belajar karena adanya peran keluarga yang mendukungnya. Kondisi lingkungan sekitar maupun tempat tinggal yang baik dan mempunyai pengaruh positif akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar.

Kurangnya keterampilan berbicara dan keterampilan menulis juga disebabkan oleh metode pengajaran yang dilakukan guru masih kurang menarik dan kurang variatif (Alvita & Airlanda, 2021). Pengajaran keterampilan berbicara

sebaiknya dipraktikkan dengan pelafalan kata yang benar dan menghasilkan kalimat logis. Tujuan dari memiliki keterampilan berbicara adalah agar siswa bisa berpartisipasi dalam percakapan singkat seperti memberi ataupun menjawab pertanyaan kepada rekan bicara. Sementara itu keterampilan menulis memerlukan berbagai unsur dalam penguasaannya agar menghasilkan tulisan yang benar dan padu. Tujuan dari keterampilan menulis adalah untuk menghasilkan teks tertulis yang memiliki aturan tata bahasa, kosakata, dan struktur kalimat yang tepat. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca dan menulis mereka. Siswa yang tidak mampu menulis dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata Pelajaran (Bayu & Eka Wahyuni, 2019). Guru sebaiknya menyiapkan rencana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik agar mampu meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu caranya yaitu dengan menyiapkan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran diantaranya menghemat waktu dalam penjelasan, meningkatkan minat belajar, menarik perhatian, menjernihkan ide, memperjelas konsep, dan memperkuat ingatan siswa (Wahyu et al., 2020).

Menanggapi permasalahan yang ada, maka diperlukan solusi berupa media animasi berbasis masalah kontekstual yang dapat mempermudah dan meningkatkan keterampilan berbicara dan keterampilan menulis siswa khususnya pembelajaran Bahasa Inggris. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati et al., 2022) menyatakan bahwa animasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa yakni berada di kategori sangat baik yaitu sebesar 54,6% dan

pengaruh media animasi berada di kategori cukup baik yaitu sebesar 62,5%. Animasi berbasis masalah kontekstual adalah video animasi yang dapat diakses melalui perangkat handphone dan juga komputer oleh siapapun. Animasi berbasis masalah kontekstual berisikan masalah sehari-hari atau dekat dengan kehidupan siswa atau disebut sebagai masalah kontekstual. Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang mengaitkan antara materi yang dibelajarkan dengan dunia nyata siswa (Handayani, 2015). Masalah kontekstual akan mendorong siswa menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan, sebagai mahasiswa dalam disiplin ilmu pendidikan tentunya turut berupaya dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dengan upaya yang praktis dan efisien yang nantinya akan mampu memajukan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Maka penulis tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Animasi Berbasis Masalah Kontekstual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Keterampilan Menulis Bahasa Inggris Kelas V SD”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, teridentifikasi permasalahan yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa sekolah dasar cenderung rendah. Dengan presentase pada SD Negeri 4 Banyuasri sebesar 84%, pada SD Negeri 4 Penarukan sebesar 87%, pada SD Negeri 2 Penglatan sebesar 95% dan pada SD Negeri 2 Alasangker sebesar 78%.

2. Keterampilan menulis Bahasa Inggris siswa sekolah dasar cenderung rendah. Dengan presentase pada SD Negeri 4 Banyuasri sebesar 76%, pada SD Negeri 4 Penarukan sebesar 80%, pada SD Negeri 2 Penglatan sebesar 89% dan pada SD Negeri 2 Alasangker sebesar 71%.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik untuk mendukung proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku sebagai penunjang kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran terlaksana kurang efektif dan mempengaruhi keterampilan berbicara dan keterampilan menulis Bahasa Inggris siswa.
4. Ruang kreativitas guru dalam mengembangkan media yang menarik masih tergolong rendah karena minimnya waktu yang dimiliki guru.
5. Faktor lingkungan seperti kebebasan yang diberikan orangtua, lingkungan belajar yang tidak kondusif, dan penggunaan *handphone* untuk bermain media sosial dan *game online* membuat siswa malas belajar.
6. Metode yang digunakan guru masih monoton, belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk fokus pada permasalahan yang dibahas agar tidak menyimpang dari pokok bahasan yang akan diteliti. Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan, penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara dan keterampilan menulis siswa yang mengabaikan penggunaan media pembelajaran sehingga mempengaruhi keterampilan berbicara dan keterampilan menulis siswa. Berkaitan dengan

pembatasan masalah tersebut, maka pilihan yang dapat dilakukan yaitu melakukan pengembangan media Animasi berbasis masalah kontekstual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Menulis Menulis Bahasa Inggris kelas V SD.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media Animasi Berbasis Masalah Kontekstual pada materi Bahasa Inggris Unit 1 : *What Delicious Bakso!* Kelas V SD?
- 2) Bagaimanakah validitas media Animasi Berbasis Masalah Kontekstual pada materi Bahasa Inggris Unit 1 : *What Delicious Bakso!* Kelas V SD?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan media Animasi Berbasis Masalah Kontekstual pada materi Bahasa Inggris Unit 1 : *What Delicious Bakso!* Kelas V SD?
- 4) Bagaimanakah efektivitas media Animasi Berbasis Masalah Kontekstual pada materi Bahasa Inggris Unit 1 : *What Delicious Bakso!* Kelas V SD?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, adapun tujuan utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengembangkan rancang bangun media Animasi Berbasis Masalah Kontekstual pada materi Bahasa Inggris Unit 1 : *What Delicious Bakso!* Kelas V SD.
- 2) Untuk mengetahui kevalidan media Animasi Berbasis Masalah Kontekstual pada materi Bahasa Inggris Unit 1 : *What Delicious Bakso!* Kelas V SD.

- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media Animasi Berbasis Masalah Kontekstual pada materi Bahasa Inggris Unit 1 : *What Delicious Bakso!* Kelas V SD.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media Animasi Berbasis Masalah Kontekstual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Keterampilan Menulis Bahasa Inggris Unit 1 : *What Delicious Bakso!* Kelas V SD.

### 1.6 Manfaat Pengembangan

#### 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis yang dapat dijadikan acuan di sekolah dasar untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang praktis dan dapat memenuhi kebutuhan siswa. Manfaat teoritis lainnya yang dapat diperoleh melalui penelitian ini adalah mampu memberikan informasi terkait dengan penyesuaian teknologi yang terus berkembang. Hasil penelitian ini dipayakan dapat memberikan manfaat di bidang penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### 2) Manfaat Praktis

##### a) Bagi Siswa

Manfaat media Animasi berbasis masalah kontekstual bagi siswa adalah dapat membantu siswa meningkatkan semangat belajar dan membantu proses pembelajaran karena media Animasi Berbasis Masalah Kontekstual ini dapat diakses tanpa adanya batas waktu dan dapat diakses dimanapun.

##### b) Bagi Guru

Manfaat media Animasi Berbasis masalah kontekstual bagi guru yaitu dapat membantu guru untuk mempersiapkan materi pembelajaran yang praktis

dan relevan agar kegiatan pembelajaran tidak monoton dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V SD.

c) Bagi Kepala Sekolah

Manfaat media Animasi berbasis Masalah Kontekstual bagi kepala sekolah yaitu meningkatkan ketersediaan media pembelajaran animasi berbasis masalah kontekstual serta mempermudah sekolah tersebut dalam penggunaannya. Selain itu, manfaat yang diperoleh yaitu media Animasi dapat dijadikan referensi oleh kepala sekolah untuk menciptakan inovasi media pembelajaran di sekolah.

d) Bagi Peneliti Lain

Manfaat media Animasi berbasis Masalah Kontekstual bagi peneliti lain yaitu hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan referensi bagi penelitian lain dalam melakukan penelitian pada bidang sejenisnya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam fokus penelitian ini menghasilkan produk yang akan membantu proses pembelajaran agar berjalan dengan efisien berupa media pembelajaran Animasi berbasis masalah kontekstual. Media pembelajaran Animasi ini fokus pada siswa kelas V SD. Untuk spesifikasi produk yang diharapkan akan dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Media Animasi berbasis kontekstual sesuai dengan Materi Bahasa Inggris Unit 1 : *What Delicious Bakso!* Kelas V SD yang membahas materi Kata sifat atau adjective yaitu kata yang menggambarkan, menjelaskan, atau membatasi kata benda atau kata ganti yang masih umum dalam suatu kalimat. Siswa akan

mengidentifikasi kata sifat yang berkaitan dengan *taste* atau rasa makanan yang dijumpai di kehidupan sehari-hari.

- 2) Animasi berbasis masalah kontekstual adalah animasi dua dimensi yang akan dibuat melalui aplikasi *Adobe Illustrator*, *Adobe after effect*, dan *Canva*, yang mana hasil akhirnya berbentuk video.
- 3) Media animasi berbasis masalah kontekstual dapat diakses di *youtube* dan ditonton melalui *handphone* maupun laptop.
- 4) Video dikembangkan memiliki alur cerita yang menggunakan masalah kontekstual, setiap kata yang diucapkan dalam video akan berisikan subtitle Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Animasi Berbasis masalah kontekstual terbagi atas dua video. Video animasi berbasis masalah kontekstual memiliki durasi kurang lebih 10 video untuk kedua video. Video terbagi menjadi opening yang berisikan intro video, kemudian penayangan cover video, dan penayangan capaian pembelajaran (CP). Selanjutnya akan ditayangkan scene video yang akan dijelaskan sebagai berikut ;

### **Video 1**

Bagian 1 : Pengenalan pada masalah yaitu mengenalkan apa itu penyakit Stunting dan penyebab penyakit tersebut. Dijelaskan juga cara mencegah stunting yaitu dengan menjaga "Isi Piringku". Isi dari "Isi Piringku" akan dipaparkan dan dijelaskan rasa-rasa terkait makanan tersebut.

Bagian 2 : Pada bagian ini akan dijelaskan bahwa pengucapan dalam bahasa Inggris berbeda dengan bahasa Indonesia, disertai contoh kalimatnya.

Bagian 3 : Pada bagian ini akan ada sesi pertanyaan yang meminta siswa memilih cara pengucapan yang benar yang berkaitan dengan materi "*What Delicious Bakso!*"

## **Video 2**

Bagian 1 : Pada bagian ini akan dijelaskan cara membuat kalimat yang benar dalam bahasa Inggris.

Bagian 2 : Pada bagian ini akan ada sesi pertanyaan yang meminta siswa belajar membuat kalimat dengan benar, dan dilanjutkan dengan pembahasan dari soal tersebut.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang disampaikan secara langsung. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris diperlukan media yang dapat memberikan contoh cara berbicara yang baik. Sedangkan Keterampilan Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang disampaikan secara tidak langsung, yang melibatkan berbagai unsur bahasa dalam penguasaannya agar menghasilkan tulisan yang benar dan padu. Keterampilan menulis dapat didukung oleh penguasaan kosakata, dan menggunakan visual yang menarik dan relevan dengan karakter siswa. Media pembelajaran apabila dapat dikembangkan dengan baik akan meningkatkan keterampilan menulis yang masih kurang.

Oleh karena itu diperlukan sebuah inovasi baru dengan mengembangkan Animasi Berbasis Masalah Kontekstual agar siswa tertarik dan dimudahkan ketika

mengikuti pembelajaran di kelas. Animasi ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan keterampilan menulis siswa karena media ini berbasis masalah kontekstual yang akan relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Sehingga media Animasi ini dapat menunjang kegiatan belajar menjadi lebih berkualitas.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi Pengembangan

Berikut merupakan penjabaran asumsi dari pengembangan media animasi berbasis masalah kontekstual.

- a. Guru dan siswa sudah menguasai penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.
- b. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien karena tampilan video animasi menarik minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris.
- c. Media animasi berbasis masalah kontekstual mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Media animasi berbasis masalah kontekstual mampu meningkatkan keterampilan berbicara dan keterampilan menulis siswa.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa video animasi yang hanya memuat materi Bahasa Inggris Unit : 1. *What Delicious Bakso!* Kelas V SD.
- b. Media animasi berbasis masalah kontekstual hanya dapat digunakan dengan alat bantu elektronik seperti, proyektor, LCD, handphone ataupun laptop yang membantu dalam penggunaan media pembelajaran.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian Pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu. Selain itu pengertian penelitian pengembangan adalah cara sistematis yang digunakan peneliti untuk membuat rancangan dan mengembangkan program pembelajaran dan produk yang digunakan untuk dapat memenuhi kriteria internal (Lia et al., 2023).
2. Animasi Berbasis Masalah Kontekstual merupakan animasi yang dikembangkan dengan audio dan visual yang menarik, materi dalam animasi berbasis masalah kontekstual yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Animasi berbasis masalah kontekstual selain memberikan animasi dengan cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, juga memberikan penjelasan materi dan instruksi berupa kesempatan kepada siswa untuk berbicara dan menulis dalam Bahasa Inggris.
3. Model ADDIE merupakan model yang digunakan oleh peneliti, ADDIE merupakan akronim dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate* yang juga merupakan tahapan dalam penerapan model ini.
4. Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan dan mengungkapkan ide dengan lancar dan efektif dalam Bahasa Inggris secara lisan.
5. Keterampilan Menulis merupakan keterampilan penting dalam berbahasa. Keterampilan menulis adalah kemampuan siswa dalam menyampaikan pemahaman mereka tersebut melalui sebuah tulisan dengan kosakata yang tepat dan padu.