

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Inggris memiliki peran penting sebagai bekal siswa di masa depan. Pembelajaran Bahasa Inggris sejak dini sangat diperlukan untuk menumbuhkan kecintaan, ketertarikan, dan ikatan anak terhadap bahasa. Dengan demikian, ketika anak tumbuh besar dan mengikuti pelajaran Bahasa Inggris formal, anak akan mengembangkan ketertarikannya dalam mempelajari Bahasa Inggris (Qamariah et al., 2023). Pengajaran bahasa Inggris di Sekolah dasar meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu, membaca (*reading*), menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), dan menulis (*writing*). Semua itu didukung oleh unsur-unsur bahasa lainnya yaitu, kosa kata, tata bahasa, dan *Pronunciation* sesuai dengan tema sebagai alat mencapai tujuan (Romasta Naiborhu, 2019).

Pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan praktis disebut *edutainment* yaitu suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Yunailis dkk., 2019). Akan tetapi, kerap terjadi pembelajaran yang kurang efektif dikarenakan pembelajaran yang belum mampu menarik minat siswa dalam belajar dengan ditandai siswa cepat

merasa bosan, cenderung bermain, dan tidak berpartisipasi aktif di dalamnya sehingga dapat menghambat proses tercapainya tujuan pembelajaran. Agar pembelajaran berlangsung secara menyenangkan, menarik, dan praktis serta siswa berperan sebagai pelaku belajar, maka guru hendaknya merencanakan kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai seperti media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Rizki Wahyuningtyas, 2020). Jika proses pembelajaran memanfaatkan media, ada banyak kontribusi positif, diantaranya menghemat waktu dalam penjelasan, meningkatkan minat belajar, menarik perhatian, menjernihkan ide, memperjelas konsep, dan memperkuat ingatan siswa (Wahyu dkk., 2020).

Fakta di lapangan, masih banyak guru yang mengabaikan terkait penggunaan media pembelajaran (Budiyono, 2020). Hal tersebut mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, kegiatan pembelajaran yang kurang terstruktur, kegiatan pembelajaran yang tidak bervariasi, dan kurangnya aksesibilitas yang lebih luas kepada siswa. Selain itu, penelitian sebelumnya menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran juga akan mempengaruhi motivasi belajar siswa (Megantari dkk., 2021). Hal ini menjadi faktor yang menyebabkan terjadinya kesulitan *Pronunciation* dalam Bahasa Inggris dan pemahaman siswa terhadap materi dengan konteks bahasan.

Tabel 1.1

Hasil Kuesioner *Pronunciation* Bahasa Inggris

No	Sekolah	Kelas	Siswa yang mengalami kesulitan dalam <i>Pronunciation</i> Bahasa Inggris	Siswa yang tidak mengalami kesulitan dalam <i>Pronunciation</i> Bahasa Inggris	Jumlah siswa
1.	SDN 1 Penarukan	V	56,2%	42,8%	28
2.	SDN 3 Penarukan	V	80%	20%	26
3.	SDN 4 Penarukan	V	71,5%	28,5%	35
4.	SDN 5 Penarukan	V	66,7%	33,3%	24

Tabel 1.2

Persentase Pemahaman Bahasa Inggris

No	Sekolah	Kelas	Siswa yang memenuhi KKM	Siswa yang tidak memenuhi KKM	Jumlah siswa
1.	SDN 1 Penarukan	V	64,2%	35,7%	28
2.	SDN 3 Penarukan	V	36%	64%	26
3.	SDN 4 Penarukan	V	42,8%	57%	35
4.	SDN 5 Penarukan	V	58,3%	41,6%	24

Pronunciation bahasa Inggris sangat berbeda dengan bahasa Indonesia, siswa harus belajar dan berlatih *Pronunciation* bahasa Inggris secara menyeluruh. Bunyi dalam *Pronunciation* bahasa Inggris sangat bervariasi dan memiliki bunyi yang lebih banyak daripada pelafalan bahasa Indonesia (Febriani & Sya, 2022). Kompleksnya *Pronunciation* menjadi salah satu faktor penyebab kesulitan *Pronunciation* bahasa Inggris didukung dengan hasil kuesioner yang telah diperoleh

peneliti dari sebagian sekolah dasar Gugus VIII Kecamatan Buleleng dijabarkan pada tabel 1 masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam *Pronunciation*. Pada tabel 2 persentase pemahaman siswa masih rendah terhadap materi pembelajaran yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, upaya yang telah dilakukan guru di sekolah ialah pembelajaran berbasis buku yang belum sepenuhnya memfasilitasi kebutuhan siswa. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Asnawati, & Sutiah, 2023). Salah satu media yang efektif adalah video animasi berbasis pendekatan kontekstual, yang dirancang untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, pendekatan ini memberikan siswa pengalaman yang lebih konkret dan bermakna, sehingga mempermudah mereka dalam memahami dan mengaplikasikan konsep bahasa yang dipelajari (Munandar et al., 2022).

Pendekatan kontekstual didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivis, yang menyatakan bahwa pengetahuan lebih efektif dipahami ketika siswa dapat menghubungkannya dengan pengalaman mereka sendiri. Selain itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat dibutuhkan. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah video animasi. Video animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena menyajikan materi secara visual dan auditorial. Melalui visualisasi dan pengulangan suara, video animasi dapat membantu siswa memahami cara pengucapan kata yang benar. Hal tersebut sejalan dengan

penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati et al., 2022) dengan judul “Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya mendapatkan hasil kesimpulan penelitian pada SDN Sukasari 1 Tangerang ini adalah Hasil belajar berada di kategori sangat baik yaitu sebesar 54,6% Pengaruh media animasi berada di kategori cukup baik yaitu sebesar 62,5% Dan ada hubungan yang positif dan signifikan pengaruh media animasi dan hasil belajar bahasa Inggris kelas 3 di SDN Sukasari 1 Kota Tangerang. Hal itu dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Video animasi berbasis pendekatan kontekstual adalah media untuk menyajikan materi bahasa Inggris dalam bentuk yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Nurhidayah. et al., 2020). Melalui visualisasi situasi nyata yang dihadirkan dalam animasi, siswa dapat lebih mudah memahami penggunaan bahasa dalam konteks tertentu, seperti dalam materi "*I want an ice cream cone*". Selain itu, fitur animasi yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sementara penggunaan audio yang tepat dapat membantu memperbaiki *Pronunciation* siswa. Media ini juga memungkinkan penyampaian materi secara berulang dengan cara yang tidak membosankan, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan (Febriani & Sya, 2022).

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan *Pronunciation* dan Pemahaman Konteks Pada Materi *I Want An Ice Cream Cone* Siswa Kelas V SD”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang terdapat beberapa permasalahan yang dapat diajukan dalam penelitian ini berdasarkan identifikasi peneliti, yaitu:

1. Keterampilan pengucapan Bahasa Inggris siswa sekolah dasar cenderung rendah dengan hasil kuesioner banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam pengucapan Bahasa Inggris. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya *vocabulary* atau kosa kata dan kurangnya rasa percaya diri siswa untuk mencoba berbicara dalam bahasa Inggris.
2. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih tergolong rendah
3. Penggunaan media pembelajaran monoton pada buku siswa sehingga keterbatasan
4. Media buku belum memfasilitasi keterampilan pengucapan kosakata dalam bahasa Inggris

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang menunjukkan ruang lingkup kajian yang luas, diperlukan pembatasan masalah untuk mencapai hasil yang optimal. Fokus pembatasan masalah ini ditujukan pada penanganan pronunciation dan pemahaman konteks materi siswa di sekolah dasar yang cenderung rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya dukungan media pembelajaran yang digunakan sehingga kebutuhan siswa belum terpenuhi.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sesuai dengan permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan video animasi berbasis pendekatan kontekstual pada materi *I Want An Ice Cream Cone* siswa kelas V SD?
2. Bagaimanakah validitas pengembangan video animasi berbasis pendekatan kontekstual pada materi *I Want An Ice Cream Cone* siswa kelas V SD?
3. Bagaimanakah kepraktisan video animasi berbasis pendekatan kontekstual pada materi *I Want An Ice Cream Cone* siswa kelas V SD?
4. Bagaimanakah efektivitas pengembangan video animasi berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan *Pronunciation* dan pemahaman konteks pada materi *I Want An Ice Cream Cone* siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun pengembangan video animasi berbasis pendekatan kontekstual pada materi *I Want An Ice Cream Cone* siswa kelas V SD
2. Untuk menguji validitas pengembangan video animasi berbasis pendekatan kontekstual pada materi *I Want An Ice Cream Cone* siswa kelas V SD
3. Untuk menguji kepraktisan pengembangan video animasi berbasis pendekatan kontekstual pada materi *I Want An Ice Cream Cone* siswa kelas V SD

4. Untuk menguji efektivitas pengembangan video animasi berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan *Pronunciation* dan pemahaman konteks pada materi *I Want An Ice Cream Cone* siswa kelas V SD

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian akan bermanfaat secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian akan diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu Pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan video animasi untuk meningkatkan *Pronunciation* dan pemahaman konteks siswa pada materi *I Want An Ice Cream Cone* siswa kelas V SD. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran baru dan memperluas wawasan di bidang Pendidikan, serta memperkaya literatur mengenai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi siswa yakni, dengan adanya video dapat membantu siswa memahami pengucapan yang tepat terkait materi *I Want An Ice Cream Cone* dan mampu meningkatkan pemahaman siswa.

b) Bagi Guru

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi guru yakni, dapat membantu guru dalam implementasi rencana pembelajaran yang telah dirancang dan menunjang upaya meningkatkan kemampuan pengucapan siswa.

c) Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain yakni dapat memberikan pemahaman serta acuan akan pengembangan media pembelajaran maupun penelitian pengembangan sejenis lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun produk yang akan dihasilkan nantinya adalah pengembangan video animasi berbasis kontekstual untuk meningkatkan pronunciation dan pemahaman konteks pada materi *I Want An Ice Cream Cone* siswa kelas V SD. Produk ini memiliki fungsi sebagai alat yang dapat membantu guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran di kelas, sehingga dari penerapan video animasi ini guru dapat menunjang proses pemahaman siswa. Adapun pemaparan spesifikasi produk pengembangan video ini dijelaskan sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah video pada materi *I Want An Ice Cream Cone* untuk meningkatkan pengucapan dan pemahaman konteks siswa kelas V SD, yang mana hasil akhirnya berbentuk video yang akan diunggah untuk mempermudah akses.
2. Video pada materi *I Want An Ice Cream Cone* untuk meningkatkan pengucapan dan pemahaman konteks siswa kelas

V SD ini dapat diakses kapanpun, bisa melalui PC/laptop, *tablet*, maupun *handphone*.

3. Video yang dibuat memaparkan konsep materi *I want an ice cream cone* disertakan dengan penulisan kosakata dan pengucapan yang tepat.
4. Pengembangan video dirancang melalui *canva adobe illustrator* dalam proses pengeditan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada pembelajaran di sekolah, masih jarang terjadi guru atau satuan pendidikan yang membuat dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Kondisi ini mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam memahami konsep dari materi. Materi Bahasa Inggris yang memiliki capaian pada keterampilan berbahasa perlu adanya media pendukung pemahaman mereka terhadap konsep materi serta keterampilan berbahasa. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang relevan menyebabkan pembelajaran bersifat konvensional, terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar yang peneliti observasi ditemukan bahwa guru lebih sering menggunakan buku pada proses pembelajaran. Dampaknya terlihat pada kemampuan pelafalan serta kemampuan berbahasa lainnya terhadap materi *I Want An Ice Cream Cone*. Oleh karena itu diperlukan pengembangan video pada materi *I Want An Ice Cream Cone* untuk meningkatkan pengucapan dan pemahaman konteks.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan video animasi untuk meningkatkan *Pronunciation* dan keterampilan menulis pada materi *I Want An Ice Cream Cone* siswa kelas V SD, yaitu sebagai berikut

1) Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini mengenai pengembangan video untuk meningkatkan *Pronunciation* dan pemahaman siswa pada materi *I Want An Ice Cream Cone* siswa kelas V SD yaitu sebagai berikut.

- a. Sebagian besar guru dan siswa kelas V sudah mampu untuk mengoperasikan laptop atau *handphone* untuk mendukung penggunaan media digital.
- b. Proses pembelajaran akan lebih efektif karena media dapat memperjelas materi yang disampaikan dalam pembelajaran.
- c. Dengan mengembangkan video animasi dapat meningkatkan *Pronunciation* dan pemahaman konteks siswa dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris materi *I want an ice cream cone*.

2) Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut,

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video animasi yang hanya dibuat memuat materi *I want an ice cream cone* siswa kelas V sekolah dasar.
- b. Media yang dikembangkan ini harus menggunakan alat bantu elektronik seperti LCD, Proyektor dan laptop dalam penerapan media.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut,

1. Penelitian pengembangan

Menurut Sugiyono (2009: 297), penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

2. Video animasi

Media video animasi merupakan media digital yang membantu guru memvisualisasikan konsep pembelajaran Bahasa Inggris materi *I want an ice cream cone*.

3. Video animasi berbasis pendekatan kontekstual

Video salah satu media yang memuat audia dan visual dibandingkan dengan media video animasi pada umumnya video animasi berbasis pendekatan kontekstual merupakan video yang memuat komponen pendekatan kontekstual yaitu konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik.

4. Pemahaman materi

Pemahaman merupakan kemampuan seorang siswa untuk menangkap, menginterpretasikan, dan menginternalisasi informasi atau konsep yang dipelajari

5. Pengucapan (*Pronunciation*)

Pengucapan (*Pronunciation*) dalam Bahasa Inggris merupakan cara membaca kosakata maupun kalimat dalam Bahasa Inggris.

6. Model ADDIE

Model ADDIE adalah salah satu pendekatan yang umum digunakan dalam pengembangan bahan pembelajaran atau pelatihan. ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Model ini menggambarkan lima tahapan yang dilalui dalam pengembangan materi pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasilnya.

