

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media memegang peranan penting dalam membantu tercapainya proses belajar, seiring dengan perkembangan teknologi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media belajar diperlukan oleh pendidik agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien, karena interaksi manusia dalam wujud tertentu sudah tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Sanjaya (2014:69) menyimpulkan bahwa “kedudukan komponen media pengajaran dalam sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab, tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung”.

Pembelajaran berbasis *audio visual* merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi yang menggabungkan penggunaan suara dan gambar dalam pembuatannya. Media pembelajaran *audio visual* sebagai salah satu produk multimedia yang populer, karena mampu merepresentasikan informasi yang lebih menarik pada siswa. Karena pentingnya media dalam dunia pendidikan, namun masih lemahnya sumber daya untuk membuat media pembelajaran, maka solusi yang efektif yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *audio visual* sebagai bagian dari media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran berupa video animasi 2D merupakan suatu media *audio visual* yang dapat merepresentasikan sebuah cerita secara utuh dan terstruktur yang disertai dengan materi mata pelajaran tertentu. Hasanah dan Nulhakim (2015:92) menyatakan bahwa “penggunaan media film dalam pembelajaran memberikan suasana yang baru dan menyenangkan bagi siswa”. Penggunaan animasi yang sesuai akan membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Salah satu keuntungan dari penggunaan animasi menurut Sanjaya (2014:232) bahwa “film animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis mata pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik kognitif, afektif maupun psikomotor”.

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan *skill* dalam menulis, membaca, mendengarkan dan berbicara dengan menggunakan Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang cukup diperhitungkan dalam dunia kerja. SMK merupakan bagian untuk mencetak generasi bangsa yang produktif, sehingga penggunaan dan penguasaan Bahasa Inggris sangatlah dibutuhkan baik dalam bidang keahlian maupun dunia kerja.

Kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris menggunakan media *audio visual* berbasis animasi 2D adalah tersedianya media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk belajar sekaligus dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik siswa dengan memanfaatkan media *audio visual* dengan efektif dan efisien. Namun, kondisi riil berdasarkan hasil observasi dan PPL di SMK Nurul Amanah, ketertarikan siswa untuk belajar bahasa Inggris sangat besar. Hal tersebut dibuktikan bahwa saat peneliti melakukan PPL di SMK

Nurul Amanah, saat mengajar bahasa Inggris siswa sangat antusias yakni dengan meminta untuk menerjemahkan sebuah lagu serta memberikan contoh *pronounciationnya*. Selain itu, ketika jam istirahat, siswa menyempatkan ke ruang PPL untuk bertanya tentang materi bahasa Inggris. Namun masih ada kesulitan yang dialami siswa yaitu membaca (*reading*) dan pemahaman bahasa (*grammar*). Hal tersebut dikarenakan siswa tidak terbiasa menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari, serta siswa tidak diperbolehkan membawa *smartphone* disekolah sehingga media elektronik yang menunjang belajar siswa hanya komputer di laboratorium komputer. Kesenjangan antara kondisi ideal dan riil harus diatasi agar memudahkan pemahaman dan meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar Bahasa Inggris.

Media pembelajaran berbasis animasi 2D akan membantu siswa mendeskripsikan dan memahami materi *offer and suggestion* yang disertai pembahasan dan contoh penerapannya. Pembahasan materi *Offer and Suggestion* diikuti penggunaan *subjunctives*, *modals*, serta contoh penerapannya berupa percakapan singkat animasi 2D. Media pembelajaran dengan format .mp4 yang akan memudahkan siswa untuk menggunakan media ini.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putra, dkk yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat” pada tahun 2014 dinyatakan layak dan dikategorikan sangat positif dengan ditinjau dari aspek isi mata pelajaran, media ini termasuk dalam predikat sangat baik, dengan persentase tingkat pencapaian 92%. Ditinjau dari aspek desain pembelajaran, media ini termasuk dalam predikat baik, dengan persentase tingkat pencapaian 85%. Ditinjau dari

aspek media pembelajaran, media ini termasuk dalam predikat baik, dengan persentase tingkat pencapaian 88.00%. Ditinjau dari aspek uji coba perorangan, media ini termasuk dalam predikat sangat baik, dengan persentase tingkat pencapaian 92.31%. Ditinjau dari aspek uji coba kelompok kecil, media ini termasuk dalam predikat sangat baik, dengan persentase tingkat pencapaian 92.24%. Serta ditinjau dari aspek uji coba lapangan, media ini termasuk dalam predikat sangat baik, dengan persentase tingkat pencapaian 92.46%. Produk media video pembelajaran ini memiliki tingkat validitas yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Kemudian penelitian dari Hasanah dan Nulhakim yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis” pada tahun 2015 berdasarkan uji ahli terhadap media film animasi “Cahaya dan Fotosintesis” dilakukan oleh ahli media dengan perolehan prosentase 80,6% dengan kategori baik, dan ahli materi 92,5% yaitu kategori sangat baik. Sehingga kedua penelitian tersebut dinyatakan layak untuk pengembangan media pembelajaran berbasis film animasi meskipun dengan materi atau yang berbeda.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, penulis tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada Materi *Offer and Suggestion*”**.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan penulis yaitu mengembangkan media pembelajaran *Offer and Suggestion* berbasis animasi 2D yang merupakan inovasi dari media pembelajaran. Diharapkan siswa akan lebih

mudah memahami materi yang disampaikan serta meningkatkan daya tarik siswa untuk lebih giat belajar bahasa Inggris.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada materi *Offer and Suggestion* berupa:

1. Video animasi 2D dengan format .mp4;
2. Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia;
3. Berisi materi *Offer and Suggestion* dengan ruang lingkup pembahasan materi yang meliputi *grammar subjunctive* dan *modals, responding to offer and suggestion* serta contoh penerapannya berupa percakapan singkat;
4. Dalam tayangan video ini akan muncul percakapan animasi 2D, teks, terjemahan, suara, musik dan efek animasi;
5. Video animasi ini dikembangkan dengan beberapa *software*. *Software* yang digunakan yaitu
 - a. *TechSmith Camtasia Studio 8.4.1* digunakan untuk *editing* audio dan video serta *rendering* video.
 - b. *Adobe illustrator* digunakan untuk ilustrasi grafis.
 - c. *Adobe aftereffect* digunakan untuk menggerakkan animasi 2D.
 - d. *Samsung Recorder App* untuk perekaman suara (*dubbing*).
 - e. *Sparkol Videoscribe* digunakan untuk *editing* animasi materi.
 - f. *Microsoft Translator Native Speaker* digunakan untuk *narrator* pada video ini.

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran berbasis animasi 2D pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang akan dihasilkan terbatas pada:

1. Mata pelajaran Bahasa Inggris pada pokok bahasan *Offer and Suggestion*.
2. Bahasa yang digunakan dalam video animasi ini menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris;
3. Video animasi yang dihasilkan berformat .mp4 yang bisa berjalan pada *Personal Computer* (PC) dan laptop dengan sistem operasi *Windows*.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk membantu meningkatkan pemahaman, motivasi dan ketertarikan siswa untuk belajar Bahasa Inggris, selain itu untuk membantu meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis *audio visual*. Penggunaan dan penguasaan Bahasa Inggris perlu diterapkan pada siswa SMK, karena SMK identik dengan teknologi dan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran mayoritas menggunakan Bahasa Inggris. Sehingga, dengan penelitian pengembangan ini mampu menghasilkan media pembelajaran yang dapat memberikan sumbangsih terhadap pembelajaran di SMK Nurul Amanah sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun manfaat yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran berbasis animasi 2D, antara lain:

a. Untuk Siswa

1. Tersedianya media pembelajaran yang dirancang secara spesifik untuk meningkatkan pemahaman pada pokok bahasan *Offer and Suggestion*.

2. Menambah wawasan, pengetahuan serta motivasi siswa untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris.

b. Untuk Guru

1. Sebagai alternatif guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan bagi siswa.
2. Mempermudah guru dalam memberikan pemahaman dan latihan untuk mempelajari materi *Offer and Suggestion*.
3. Memperkaya inovasi dan variasi dalam media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas serta lebih menarik dan menyenangkan.

c. Untuk Peneliti atau Pengembang

1. Sebagai sarana implementasi dari belajar baik lingkup formal maupun non formal. Serta menyelesaikan mata kuliah wajib skripsi di Universitas Trunojoyo Madura.
2. Menambah wawasan peneliti atau pengembang dalam mengamati masalah dan memberikan solusi untuk memecahkan masalah tersebut.
3. Mengembangkan *soft skill* dalam bidang teknologi informasi dalam bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan didalam maupun diluar pembelajaran.