

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa memegang peranan penting sebagai media komunikasi yang menghubungkan individu maupun kelompok dalam kehidupan sosial. Keberadaannya sangat dibutuhkan karena memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi dan menjalin relasi. Pada era globalisasi saat ini, bahasa yang menjadi sorotan utama dalam berbagai aspek kehidupan adalah bahasa Inggris. Perkembangan teknologi telah menjadikan bahasa Inggris semakin relevan dan diperlukan dalam berbagai bidang, baik politik, sosial, budaya, maupun pendidikan. Oleh sebab itu, penguasaan bahasa Inggris menjadi keterampilan yang penting untuk dikuasai oleh siswa sejak tahap awal pendidikan.

Awalnya, bahasa Inggris ini hanya diajarkan di jenjang pendidikan tingkat menengah. Namun seiring berjalannya waktu, kebutuhan dan popularitas bahasa Inggris mengalami peningkatan yang menjadikannya sebagai komponen yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan nasional. Sehubungan dengan upaya peningkatan kompetensi berbahasa Inggris siswa, maka mata pelajaran ini mulai diperkenalkan pada jenjang sekolah dasar. Mengingat bahasa Inggris bukanlah bahasa pertama (bahasa Ibu) bagi siswa, maka proses pembelajaran bahasa Inggris tentulah memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, diperlukan penerapan metode dan pendekatan yang sesuai agar penyampaian materi dapat berlangsung secara efektif. Berdasarkan teori kognitif Piaget, siswa pada tahap operasional konkret sudah

mampu berpikir logis, namun pemahaman mereka masih bergantung pada hal-hal yang nyata. Dengan demikian, proses pembelajaran bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar akan berjalan dengan baik apabila memanfaatkan media pembelajaran yang berorientasi pada hal-hal konkret atau nyata (Husein, 2020, h. 21).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai alat penunjang bagi tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi dan materi pelajaran kepada siswa (Sofa, 2023, h. 410). Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran yang semula bersifat konvensional kini berubah menjadi media digital yang lebih beragam. Perkembangan tersebut menuntut pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital ini relevan bagi siswa karena siswa saat ini telah terbiasa dengan digital sehingga lebih aktif dan antusias ketika pembelajaran berbasis digital diterapkan dikelas.

Media animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran digital yang memanfaatkan teknologi dalam produksi dan penggunaannya. Media animasi diartikan sebagai ilustrasi berupa gambar bergerak yang dirancang sedemikian rupa sehingga menampilkan objek seolah-olah hidup. Elemen visual dan audio dalam video animasi mampu mendukung siswa dalam memproses informasi secara lebih efektif, khususnya pada pembelajaran bahasa. Melalui media ini, siswa tidak hanya mendengarkan kosakata dan struktur kalimat, tetapi juga memahami maknanya dengan bantuan visualisasi animasi yang ditampilkan. Selain itu, media animasi memiliki kemampuan dalam menampilkan elemen visual, gerakan, serta karakter

yang menarik, sehingga mampu menarik perhatian dan fokus siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Muzaffar dkk. 2025, h.11).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas III SD Negeri 137 Pakkat ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas dan bersifat konvensional. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media cetak, seperti kartu bergambar, teks bacaan, serta poster. Keterbatasan media pembelajaran ini menyebabkan proses pembelajaran bahasa Inggris belum berjalan secara efektif. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum optimal yang menyebabkan siswa kurang antusias dan pasif. Permasalahan pembelajaran bahasa Inggris ini berdampak pada hasil belajar siswa yang tergolong rendah sebagaimana diuraikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. 1 Nilai Sumatif Tengah Semester Siswa Kelas III SDN 137 Pakkat Pada Pembelajaran Bahasa Inggris

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≥ 60	Tuntas	8 siswa	40%
2.	< 60	Tidak Tuntas	12 siswa	60%
Jumlah			20 siswa	100%

Berdasarkan data nilai sumatif tengah semester tersebut, diketahui bahwa dari total 20 siswa hanya 8 siswa atau setara dengan 40% yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sementara itu, 12 siswa lainnya atau sebesar 60% belum memenuhi standar KKTP yang telah ditetapkan. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai batas ketuntasan yang diharapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Merujuk pada

permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon untuk pembelajaran bahasa Inggris. Pemilihan media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa media animasi tidak sekedar menyajikan konsep pembelajaran melalui visual berupa gambar bergerak, melainkan juga memadukan unsur audio dan unsur verbal berupa teks atau narasi yang membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif serta mampu menarik perhatiannya.

Selain itu, kemampuan aplikasi Plotagon dalam menghasilkan animasi melalui mekanisme penulisan dialog secara langsung, fleksibilitas dalam mengatur ekspresi dan gerak karakter, ketersediaan latar belakang yang relevan dengan materi pembelajaran bahasa Inggris, serta telah terbukti mendukung proses pembelajaran secara efektif berdasarkan hasil penelitian terdahulu. Melalui pengembangan media animasi berbantuan Plotagon, diharapkan dapat menjadi alternatif dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran bahasa Inggris yang masih bersifat konvensional dengan mengintegrasikan fitur visual, audio, serta verbal yang menarik bagi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Ilham Akbar Aziiz (2024) menjadi bukti bahwa media animasi berbantuan Plotagon layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media animasi berbasis Plotagon pada mata pelajaran bahasa Inggris di MTS Mazro'atul Ulum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas media dinyatakan valid dengan persentase penilaian sebesar 98% dari ahli media, 85% dari ahli materi, dan 98% dari praktisi pendidikan/guru. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbasis Plotagon

dapat mendukung proses pembelajaran bahasa Inggris yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *posttest* siswa setelah penerapan media.

Dalam proses pengembangannya, media animasi berbantuan Plotagon ini berpedoman pada *Multimedia Learning Theory* oleh Mayer yang menjelaskan bahwa adanya prinsip-prinsip tertentu yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran. Prinsip kognitif yang berfokus pada upaya meminimalkan beban kognitif siswa melalui tampilan yang sederhana dan penggunaan visual yang mendukung. Prinsip multimedia yang menekankan penggabungan antara elemen visual dengan verbal sehingga pemahaman siswa meningkat dan daya ingat terhadap materi lebih kuat. Prinsip modalitas yang berfokus pada penggunaan narasi audio untuk mendukung visual, sehingga informasi dapat diproses lebih efektif melalui saluran sensorik ganda. Terakhir, prinsip koheisi yang menekankan keselarasan antara elemen visual, audio, dan verbal yang disertai dengan alur penyajian yang runtut dan terstruktur (Hanifah, dkk., 2024, h. 66)

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul, **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Plotagon Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III SD Negeri 137 Pakkat T.A 2025/2026.**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah diatas, maka peneliti menemukan beberapa permasalahan, yaitu:

- a. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris masih terbatas dan bersifat konvensional, yaitu berupa media cetak seperti kartu bergambar, teks bacaan, serta poster.
- b. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris belum digunakan secara optimal yang mengakibatkan siswa kelas III kurang antusias dan pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- c. Hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas III SD Negeri 137 Pakkat masih tergolong rendah yang ditandai dengan masih banyaknya siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam menafsirkan permasalahan penelitian, maka perlu ditetapkan batasan penelitian. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon pada pembelajaran bahasa Inggris kelas III SD Negeri 137 Pakkat T.A 2025/2026 dengan materi yang dibatasi pada topik *rooms at school*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana validitas media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon pada pembelajaran bahasa Inggris kelas III SD Negeri 137 Pakkat T.A 2025/2026?

- b. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon pada pembelajaran bahasa Inggris kelas III SD Negeri 137 Pakkat T.A 2025/2026?
- c. Bagaimana efektivitas media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon pada pembelajaran bahasa Inggris kelas III SD Negeri 137 Pakkat T.A 2025/2026?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon pada pembelajaran bahasa Inggris kelas III SD Negeri 137 Pakkat T.A 2025/2026.
- b. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon pada pembelajaran bahasa Inggris kelas III SD Negeri 137 Pakkat T.A 2025/2026.
- c. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon pada pembelajaran bahasa Inggris kelas III SD Negeri 137 Pakkat T.A 2025/2026.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang akan dijelaskan berikut ini:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para pemangku kepentingan di bidang pendidikan sebagai sarana untuk memperluas wawasan dan memperkaya bahan kajian dalam upaya mengoptimalkan kualitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pemanfaatan media animasi berbantuan Plotagon sebagai alternatif sumber belajar yang efektif dan menarik. Tidak kalah pentingnya, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berharga bagi pengembangan teori dan praktik pembelajaran yang lebih efektif di masa yang akan datang.

1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini meliputi aspek-aspek berikut ini:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam merancang media pembelajaran berbasis digital guna meningkatkan kualitas belajar siswa

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang tingkat motivasi belajar siswa dan berfungsi sebagai bahan evaluasi dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan mengidentifikasi berbagai faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi sekolah dan pemangku kepentingan terkait

dalam merumuskan langkah-langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

c. Bagi Pendidik

Melalui penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber informasi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai bahan evaluasi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran serta meningkatkan kreativitas dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris diharapkan meningkat, sehingga siswa lebih terdorong untuk mengembangkan kemampuan belajarnya dan berperan aktif selama proses pembelajaran.