

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Analisis Masalah**

Pentingnya pendidikan di era globalisasi ini menjadi faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) karena melalui pendidikan manusia akan mengembangkan tingkat kecerdasan, keterampilan, dan potensi diri. Meningkatnya daya saing dalam kehidupan, setiap manusia mau tidak mau harus mampu mengikuti perkembangan zaman dan menghadapi persaingan global. Salah satunya dengan mengembangkan kemampuan bahasa Inggris dan ilmu teknologi. Banyak penduduk di setiap negara menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi dalam berbagai pertemuan penting pada tingkat Internasional. Tidak hanya digunakan dalam pertemuan formal, bahasa Inggris juga dapat ditemukan pada kehidupan manusia, menyelinap dalam percakapan sehari-hari, penelitian, publikasi, bisnis dan perdagangan (Mappiasse & Sihes, 2014).

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal sebagai suatu alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulisan antar global. Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa yang penting untuk dipelajari dan dikuasai. Pemerintah Indonesia menjadikan pelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan

dimulai pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), mata pelajaran bahasa Inggris menjadi pelajaran yang diujikan secara nasional dalam ujian kelas IX (sembilan) sebagai syarat kelulusan. Menurut Hari (2004) tujuan dari mata pelajaran bahasa Inggris adalah mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Kemampuan berkomunikasi tersebut meliputi kemampuan membaca (*reading*), menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), dan menulis (*writing*). Selain itu, aspek pendukung kemampuan bahasa lainnya seperti kosa kata, tata bahasa dan *pronouncation*. Dengan memiliki kompetensi tersebut akan memfasilitasi siswa dalam menciptakan wacana dalam kehidupan dan pergaulan masyarakat internasional.

Pada abad 21 pendidik harus mampu beralih dari pendekatan pembelajaran tradisional menuju pembelajaran digital yang dianggap lebih relevan dalam memenuhi kebutuhan pelajar. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital mempengaruhi bagi setiap bidang, terutama dalam bidang pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk memudahkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien. Dalam definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT tahun 2004 yaitu "*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*". Artinya bahwa teknologi pendidikan adalah studi dan praktek

etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat.<sup>1</sup> Berdasarkan definisi AECT tersebut dapat disimpulkan bahwa fasilitator dapat memberikan kemudahan belajar, mengorganisasikan sumber-sumber dan menyediakan peralatan yang kondusif untuk mendukung proses pembelajaran sesuai kebutuhan, efektif dan menarik.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang dapat mengefektifkan proses pembelajaran. Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) media pembelajaran adalah alat komunikasi (bentuk fisik maupun teknis) dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.<sup>2</sup> Media yang tepat diyakini dapat memperjelas penyajian materi agar tidak terlalu verbal sehingga memungkinkan siswa mudah memahami materi yang dipelajari dan dapat membangun ataupun mengolah pengetahuan sesuai dengan keinginan siswa. Dalam pembelajaran bahasa Inggris dibutuhkan media

---

<sup>1</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 31.

<sup>2</sup> Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*. Jurnal, CBIS, Volume 3, No 2: 79

pembelajaran sebagai sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Peran media pembelajaran ini sangat diperlukan untuk membantu memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran.

Tata bahasa atau *grammar* dianggap sebagai aspek pendukung bahasa yang paling penting untuk dipelajari karena berfungsi sebagai dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris menuju tingkat kemampuan yang lebih tinggi. Akan tetapi, pelajaran bahasa Inggris menjadi pelajaran yang membosankan bagi sebagian peserta didik.<sup>3</sup> Berdasarkan hasil pengamatan melalui kegiatan wawancara terstruktur dengan Ibu Defi selaku guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris di SMP YPMII yang beralamat di Jalan Masjid III Rawa Bunga, Kecamatan Jatinegara, Jakarta Timur dapat disimpulkan bahwa siswa seringkali tidak fokus untuk memperhatikan guru saat menjelaskan dan mengajukan pertanyaan terkait materi yang sedang diajarkan. Kurangnya minat belajar dan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Kendala tersebut menjadi permasalahan yang serius apabila tidak segera diberikan solusi karena

---

<sup>3</sup>Fatimah, Sri Wahyuni, dan Hijatul Qamariah. *An Analysis of Students' Difficulties In Speaking A Descriptive Study At Second Grade Year Students Of Smpn 1*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Volume 2, Nomor 1, April 2021.

akan berdampak kepada hasil belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari perolehan nilai yang dicapai oleh peserta didik kelas VIII di SMP YPMII dalam mata pelajaran bahasa Inggris, sekitar 70% siswa belum dapat mencapai standar kriteria ketuntasan minimal yaitu 68.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara tidak terstruktur dengan beberapa peserta didik kelas VIII di SMP YPMII yaitu peserta didik menganggap bahwa mempelajari bahasa Inggris khususnya tentang tata bahasa (*grammar*) kurang diminati dan sangat membosankan, karena siswa menganggap materi tentang grammar yang memiliki struktur tata bahasa yang sulit untuk dikuasai oleh mereka. Selain itu, fasilitas seperti perpustakaan dan sumber belajar yang terbatas sehingga dalam proses belajarnya siswa lebih dominan menggunakan media berbasis cetak dan siswa hanya memiliki satu buku ajar yang digunakan yaitu buku LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Materi yang disajikan pada media tersebut memiliki visual yang minim dan didominasi oleh teks dengan penjelasan yang tidak lengkap sehingga belum dapat membantu siswa dalam memahami materi, hingga saat ini media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Media pembelajaran yang digunakan sesekali menggunakan media presentasi yaitu *powerpoint* dengan desain visual yang simple dan kurang menarik,

---

<sup>4</sup> Hasil Wawancara Terstruktur Dengan Guru Bahasa Inggris di SMP YPMII Jakarta Timur

Hal ini menjadikan fasilitas berupa proyektor, laboratorium komputer dan laboratorium bahasa belum digunakan secara optimal.

Dari penjabaran hasil pengamatan di atas, ditemukan permasalahan seperti rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran di kelas yang disebabkan media pembelajaran yang dibutuhkan kurang bervariasi dalam mempelajari suatu materi yang sulit untuk dipahami oleh siswa sehingga berpengaruh kepada hasil belajar yang belum maksimal. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu solusi yang dapat membantu dan memfasilitasi siswa untuk belajar.

Salah satu contoh materi bahasa Inggris kelas VIII mengenai *grammar* adalah materi *degree of comparison* yang membahas mengenai bagaimana mengungkapkan sebuah perbandingan dalam bahasa Inggris. *Degree of Comparison* memiliki tiga jenis, yaitu (1) *Positive degree*, yaitu digunakan dalam perbandingan yang setara dengan menggunakan frasa *as...as.*, (2) *Comparative degree*, yaitu digunakan dalam kalimat untuk membandingkan dua hal (-er atau *more*), dan (3) *Superlative degree*, berfungsi untuk membandingkan ketiga hal atau lebih (-est atau *most*). Selain itu, materi ini juga menjelaskan bagaimana bentuk pola aturannya beserta contoh kalimatnya. Hal ini tentu menyulitkan siswa apabila hanya berbasis teks saja tanpa adanya visual yang mendukung. Karena, setiap jenis polanya harus didukung dengan contoh kalimat yang relevan sehingga siswa dapat melihat dan mendengar secara langsung

penjelasan materi secara singkat namun dapat dipahami oleh peserta didik. Dengan diberikannya fasilitas untuk penunjang belajar siswa, diharapkan siswa mampu mengkomunikasikan teks lisan maupun tulisan terkait materi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, tujuan dalam penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual guna membantu dalam menyediakan media pembelajaran yang kreatif agar terciptanya kegiatan belajar dan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga kreativitas dan kemampuan berbahasa peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkat.

Media video merupakan salah satu media pembelajaran audiovisual hasil perkembangan teknologi yang digunakan untuk membantu proses belajar baik pada pendidikan formal maupun non formal. Penggunaan video dalam proses pembelajaran menjadikan siswa untuk terbiasa belajar mandiri dan mengeksplorasi imajinasi tanpa terkekang oleh ruang dan waktu. Media video digunakan untuk memenuhi suatu kebutuhan umum yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan (Raimukti, 2013). Selain itu, media video dalam pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Media video dikelompokkan menjadi dua, yaitu film nyata dan tidak nyata. Film tidak nyata merupakan film yang penggambaran ceritanya, tidak diperagakan langsung oleh makhluk hidup, misalnya film kartun dan film animasi (Herdiannanda, 2010).

Penggunaan video motion grafis menyajikan materi yang dapat memberikan informasi pengetahuan dengan tampilan yang menarik karena adanya gambar atau animasi, suara dan teks dengan tema yang sesuai sehingga penonton merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Ketertarikan pada video animasi dengan jenis motion grafis tidak hanya dialami oleh anak-anak, namun anak remaja hingga dewasa juga dapat menikmati.<sup>5</sup> Gambar visual yang bergerak dalam video animasi juga membantu menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran yang membuat peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran (Prasetya dkk.,2021).<sup>6</sup> Selain itu, dengan adanya audio akan menambah penjelasan yang dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengamati, mendengarkan dan meniru contoh kalimat yang benar sesuai dengan konteksnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Ilin, Kutlu dan Kutlay (2013) menunjukkan bahwa penggunaan video pada pengajaran tata bahasa terbukti efektif karena dapat menghemat waktu belajar, siswa dapat menonton video melalui sosial media dan perangkat untuk keperluan

---

<sup>5</sup> Umrotul Hasanah dan Lukman Nulhakim. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis*. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*. Vol. 1, No. 1, Hal. 93 e-ISSN 2477-2038. <file:///C:/Users/HP/Downloads/283-493-1-SM.pdf>. Diakses pada 28 Desember 2022.

<sup>6</sup> Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., Putu, L., & Mahadewi, P. (2021). *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68.



belajar mandiri.<sup>7</sup> Adapun penelitian oleh Dewi (2017) mengenai video series berjudul APPU di Youtube, bahwasannya setelah siswa menonton film tersebut, siswa dapat meningkatkan penguasaan tata bahasa dan siswa termotivasi dalam berbicara bahasa Inggris baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Video juga memberikan pandangan baru kepada siswa bahwa bahasa Inggris juga bisa dipelajari dengan melakukan sesuatu yang menyenangkan seperti menonton video atau film.<sup>8</sup> Berdasarkan beberapa penelitian di atas, pengembangan video motion grafis dapat menjadi solusi dan memudahkan peserta didik mengingat materi yang diberikan.

Berdasarkan paparan di atas, maka akan dilakukan penelitian dan pengembangan produk yaitu video motion grafis. Video motion grafis yang akan dikembangkan bertujuan untuk dapat memfasilitasi dan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan bantuan media audiovisual sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, video motion grafis akan di unggah pada *Youtube* sehingga memungkinkan siswa dapat mengakses video secara mandiri dimana saja dan kapan saja tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Video

---

<sup>7</sup> Ilin, G., Kutluay, A., & Kutlu, O. (2013). *An Action research: Using videos for teaching grammar in an ESP class*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 70, 272–281.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.01.065>

<sup>8</sup> Dewi, Y. N. (2017). *Improving Students 'Grammar Master by Appu Series Film On Youtube (A Classroom Action Research DKV Faculty of Putra Indonesia University Padang)*. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 7(2), 13–18

animasi yang akan dikembangkan merupakan jenis animasi *motion graphic* 2D dengan tampilan *background* yang sederhana dan menarik serta penggunaan bahasa yang dapat dimengerti oleh anak remaja usia 13-15 tahun (jenjang SMP).

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah yang telah dipaparkan di atas, maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apa saja kendala yang terjadi pada siswa saat mempelajari materi "*Degree Of Comparison*"?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran dapat memfasilitasi belajar siswa untuk memahami materi "*Degree Of Comparison*"?
3. Bagaimana mengembangkan media video *motion graphic* "*Degree of Comparison*" kelas VIII SMP?

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dipilihnya permasalahan ketiga. Adapun ruang lingkup dari pengembangan ini adalah:

#### **1. Jenis Masalah**

##### a) Video pembelajaran

Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit bagi peserta didik. Selain

itu, video pembelajaran digunakan untuk menyajikan informasi dengan tampilan gambar dan suara secara bersamaan sehingga dapat memudahkan siswa dalam menerima pesan atau informasi yang ingin disampaikan dan melancarkan proses pembelajaran.

b) Motion Grafis

Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah video pembelajaran dengan bentuk animasi dengan jenis motion grafis. Motion grafis mampu menjelaskan konsep pembelajaran disertai dengan grafik, teks dan warna, yang dipadukan dengan adanya suara dari narator serta backsound musik sehingga menjadi sarana untuk menarik perhatian dan memberikan kesan dinamis yang dapat menambah pemahaman yang lebih baik kepada siswa terhadap materi yang disajikan.

2. Jenis Materi

a. Materi Degree of Comparison

Pengembangan video motion grafis ini mengambil mata pelajaran bahasa Inggris dengan topik "Degree of Comparison". Materi ini diambil karena dalam proses belajar peserta didik mengalami hambatan dalam memahami dan membedakan perbedaan jenis struktur teks terkait kalimat perbandingan. Selain itu, peserta didik belum mampu mengidentifikasi kalimat terkait perbandingan dalam bahasa Inggris sehingga mengalami

keterhambatan dalam proses pembelajaran. Dalam pengembangan ini, video motion grafis akan menyajikan materi beserta contoh dari setiap jenis pola perbandingan sesuai dengan pengalaman siswa di lingkungan sehari-hari dengan visual yang menarik dan penjelasan audio agar materi dapat tersampaikan dengan baik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mampu membedakan dari tiap jenis struktur teks yang ada.

b. Sasaran

Sasaran dalam pengembangan ini adalah peserta didik kelas VIII yang berjumlah 20 siswa di SMP Yayasan Pengembangan Masyarakat Islam Indonesia yang berlokasi di Rawabunga, Jatinegara, Jakarta Timur.

**D. Rumusan Masalah**

Dari batasan masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana prosedur pengembangan video *motion graphic* pada pembelajaran bahasa Inggris materi *Degree of Comparison*?
2. Bagaimana kelayakan produk video *motion graphic* pada pembelajaran bahasa Inggris materi *degree of comparison*?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video *motion graphic* yang efektif dan layak untuk kelas VIII SMP.

## F. Manfaat Penelitian

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

### 1. Teoritis

Pengembangan ini dapat dijadikan sumber referensi siswa dalam belajar memahami materi *Degree of Comparison* melalui media pembelajaran berupa video motion grafis.

### 2. Praktis

#### 1) Pengembang

Kegunaan penelitian ini yaitu:

- a. Memiliki kesempatan untuk mengelola, membuat dan mengembangkan media pembelajaran khususnya video *motion graphic*.
- b. Memperoleh pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berupa video *motion graphic* pada materi *Degree Of Comparison* dan dapat diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris lainnya.

2) Guru

Pengembangan media video *motion graphic* diharapkan dapat berguna bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

3) Sekolah

Agar dapat memberikan bantuan berupa video *motion graphic* yang dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran di kelas ataupun sebagai sumber belajar bagi siswa.

4) Peserta didik

Pengembangan media video *motion graphic* ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik sebagai sumber belajar dalam kegiatan pembelajarannya dan peserta didik dapat termotivasi dalam belajar.

