

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Melihat era globalisasi yang saat ini terjadi, kemampuan berbahasa Inggris sangat diperlukan. Bahkan dalam dunia usaha pun semakin banyak perusahaan asing yang sudah masuk ke Indonesia. Dalam hal ini, banyaknya persaingan yang dilakukan antar penduduk Indonesia dengan penduduk luar Indonesia yang dimana penggunaan Bahasa Inggris pun sangat diperlukan. Kemampuan berbahasa Inggris adalah kemampuan dalam menguasai Bahasa Inggris baik *listening*, *reading*, *writing* dan *speaking*. Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa yang terpilih sebagai bahasa Internasional yang digunakan oleh banyak Negara.

Dalam kurikulum pendidikan, Bahasa Inggris menjadi salah satu pilihan mata pelajaran yang dipelajari, salah satunya pada tingkat SD. Saat ini, Bahasa Inggris masuk dalam struktur Kurikulum Merdeka sebagai mata pelajaran pilihan dua jam pelajaran (70 menit) per minggu. Akibatnya, penguasaan Bahasa Inggris masih tergolong rendah. Menurut Laporan Indeks Kecakapan Bahasa Inggris 2022 EF, dengan skor 469 Indonesia berada di peringkat ke-81 dari 111 negara atau level B1 jika mengacu pada kerangka acuan *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR). Bahasa Inggris sangat berguna untuk era saat ini dan di perkenalkan sejak dini agar bisa menguasai dan mendalami Bahasa Inggris untuk kedepannya.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa yaitu keterampilan dalam *listening* (mendengar), *speaking* (berbicara), *reading* (membaca), dan *writing* (menulis). Untuk menguasai empat keterampilan tersebut harus dimaksimalkan dengan baik karena tidak mudah untuk dikuasai khususnya pada siswa tingkat SD. Setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami dan menerima materi pelajaran

Bahasa Inggris. Dalam hal ini, muncul lah kesulitan yang dialami oleh siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

Faktor mengapa masih banyak siswa yang tidak menyukai Bahasa Inggris dikarenakan kosakata yang dipelajari sangat sulit untuk dipahami dan diingat. Pelafalannya pun susah untuk siswa ikuti karena berbeda dengan pengucapan ketika siswa berbicara kosakata Bahasa Indonesia. Sejalan dengan Irham dan Wiyani (2013, hlm.266) mengatakan bahwa ada beberapa faktor penyebab siswa mengalami kesulitan dalam belajar beberapa diantaranya yaitu sikap siswa terhadap belajar, konsentrasi belajar siswa dan cara siswa mengolah bahan ajar. Latar belakang ini lah yang bisa menyebabkan siswa untuk susah mempelajari Bahasa Inggris terutama dalam pelafalan kosakata.

Faktor pendukung penting untuk mencapai keberhasilan dalam mengajar ialah menggunakan media pembelajaran yang cocok dan efisien. Media pembelajaran adalah suatu alat untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Peran media pembelajaran dapat membantu guru dalam meyampaikan materi secara baik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Adam, 2015) bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dalam hal ini peran media pembelajaran dapat juga membangkitkan semangat dan keaktifan siswa di kelas serta membawa pengaruh positif terhadap siswa. Selain itu, metode pengajaran dan kepekaan guru juga perlu diperhatikan. Keaktifan siswa di kelas di pengaruhi pada kondisi dan suasana di kelas berlangsung. Jika suasana di kelas tidak nyaman dan kondusif, maka siswa menjadi tidak semangat dan nyaman. Oleh karena itu, peran media pembelajaran menjadi penting dalam kesuksesan dalam kegiatan mengajar di kelas.

Pada saat ini pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi penting untuk dilakukan. Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dibutuhkan untuk diterapkan di kelas agar suasana di

kelas menjadi hidup serta keaktifan siswa menjadi meningkat. Media pembelajaran masa kini banyak jenisnya, mulai dari yang berbentuk audio, visual, maupun audio dan visual. Salah satu media audio dan visual yaitu *Powtoon*.

Powtoon merupakan sejenis media audio dan visual dengan menampilkan animasi bergerak yang berisikan teks maupun beragam gambar yang bisa membuat penonton tertarik untuk melihatnya. *Powtoon* bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran karena *Powtoon* menghadirkan gambar animasi yang bergerak serta suara penjelasan yang bisa dibuat oleh penggunanya. Dengan mengandalkan audio dan visual membuat siswa akan tertarik untuk melihatnya. Selain itu, untuk membuat *Powtoon* bisa diakses melalui website. Fitur-fitur dan template yang disediakan di dalam *Powtoon* pun beragam jenisnya, mulai dari pendidikan, manajemen, ataupun untuk promosi barang atau jasa. Dengan adanya *Powtoon* berisikan animasi bergerak dan suara penjelasan terkait materi yang disampaikan akan menarik perhatian siswa serta meningkatkan minat belajarnya di kelas.

Peneliti pada saat di lapangan menemukan salah satu masalah yang dialami oleh siswa kelas IV SDN Cipocok Jaya 1. Peneliti bertanya terkait pembelajaran Bahasa Inggris. Rata-rata siswa menjawab tidak menyukai Bahasa Inggris dengan alasan bahwa Bahasa Inggris itu sulit untuk dipahami bahasanya dan tidak mengerti arti dari kata tersebut. Kosakata dalam Bahasa Inggris juga membuat siswa mengalami kesulitan karena mereka tidak terbiasa dengan bahasanya dan terlalu rumit untuk diingat karena sangat kompleks. Peneliti juga melihat di kelas yang akan diteliti bahwa pembelajaran Bahasa Inggris diajarkan oleh wali kelasnya yang bukan ahli dalam Bahasa Inggris sehingga guru tersebut tidak menguasai Bahasa Inggris secara mendalam. Hal ini yang membuat guru kesulitan untuk mengajari Bahasa Inggris. Siswa yang belajar Bahasa Inggris pun menjadi tidak bersemangat sehingga minatnya terhadap Bahasa Inggris pun menurun. Nilai yang dihasilkan

masih rendah karena mereka tidak menyukai dan tidak memahami Bahasa Inggris dengan baik.

Peneliti melihat juga bahwa guru mengajarkan hanya melalui metode ceramah dengan menggunakan buku. Melalui wawancara yang dilakukan peneliti oleh guru wali kelas IV bahwa mengajar dengan menggunakan buku tidak perlu repot dibandingkan dengan menggunakan media video yang harus dipersiapkan dan memakan waktu yang lama. Kendala yang dialami juga bahwa memakai bantuan proyektor sering terjadi mati listrik karena aliran listrik yang digunakan tidak begitu kuat jika menggunakan proyektor di beberapa kelas. Oleh karena itu, guru menjadi tidak ingin memakai media yang memakai proyektor atau pun sejenis media yang berbasis multimedia. Ini menjadi salah satu faktor siswa menjadi tidak tertarik dengan Bahasa Inggris karena tidak ada yang membuat siswa bersemangat untuk belajar karena suasana di kelas yang monoton. Komunikasi antar guru dan siswa pun menjadi tidak efektif.

Penggunaan media pembelajaran sangat memberikan kontribusi yang positif terhadap berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar. Terlebih media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan dampak yang positif bagi para siswa dalam belajar. Oleh karena itu, minimnya penguasaan Bahasa Inggris dan media pembelajaran yang digunakan akan berpengaruh kepada penyampaian belajar siswa yang menyebabkan penguasaan Bahasa Inggris mereka menjadi rendah. Berdasarkan hal ini, penulis tertarik untuk mengangkat tema penelitian dengan judul “Penggunaan *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Cipocok Jaya 1”

B. Rumusan Masalah

Pada rumusan masalah disampaikan pernyataan masalah yang menjadi fokus penelitian dan akan dicari jawabannya melalui penelitian. Adapun rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Cipocok Jaya 1?

2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Cipocok Jaya 1?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai yaitu:

1. Memberikan cara penggunaan *Powtoon* yang digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Cipocok Jaya 1
2. Mengetahui respon yang didapat oleh siswa terhadap penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris siswa di kelas IV SDN Cipocok Jaya 1

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Akademis/Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar

- b. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, yaitu penelitian yang berhubungan dengan media pembelajaran *Powtoon* yang diterapkan pada pembelajaran Bahasa Inggris khususnya di jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat meningkatkan semangat serta motivasi dalam belajar pembelajaran Bahasa Inggris.

2) Siswa dapat mengembangkan daya tarik minat untuk belajar pembelajaran Bahasa Inggris.

b. Bagi Guru

1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menambah variasi media pembelajaran.

2) Diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

c. Bagi Sekolah

1) Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah, khususnya pembelajaran Bahasa Inggris dan umumnya seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah.

2) Dapat memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan.