

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut, Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian pengembangan (R&D) dalam pendidikan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan. Biasanya langkah-langkah dari proses ini disebut siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan penelitian dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan dari yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R&D, siklus ini diulang sampai bidang data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan.

Richey (Ridwan dkk, 2018:228) mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai studi yang mencakup proses mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi program, proses atau produk yang harus memenuhi kriteria efektivitas dan konsistensi internal. Sugiyono (dalam Fayrus, 2022: hlm 2) menyatakan bahwa metode penelitian pengembangan telah banyak dikembangkan pada bidang ilmu alam dan teknik, sedangkan dalam bidang sosial dan pendidikan peranan penelitian pengembangan masih sangat kecil atau kurang dari 1% dari biaya pendidikan. Kebermanfaatan penelitian pengembangan akan memacu kualitas pendidikan dengan adanya pengembangan teknologi dan produk pembelajaran yang dilakukan oleh para guru, konselor dan dosen.

Dalam melakukan penelitian Research and Development (R&D), peneliti perlu mempertimbangkan dengan menyeluruh komponen-komponen yang termasuk dalam proses pembelajaran. Metode penelitian

dan pengembangan (R&D) mempunyai langkah-langkah yang terstruktur. Langkah penelitian dan pengembangan suatu sistem pembelajaran atau produk pendidikan yakni dimulai dari merancang, melaksanakan sampai mengevaluasi.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Dalam hal ini, produk yang dimaksud tidak hanya dapat berupa buku teks atau buku pelajaran, tetapi juga dapat berupa strategi pengajaran atau program pendidikan. Dengan demikian, penelitian pengembangan memainkan peran penting dalam memajukan pengetahuan dan praktik di berbagai bidang, termasuk pendidikan, teknologi, kesehatan dan lainnya.

2.1.2. Pengertian Media Pembelajaran

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Agar tidak terjadi kesesatan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut media.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar, disamping juga elemen lain seperti model, metode, bahan ajar, dan sebagainya. Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran di dalam kelas telah dikemukakan banyak ahli. Hamalik (dalam Yenni et al, 2022) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

2.1.3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Menurut Aisyah Fadilah et al., (2023) bahwa Mc kown mengemukakan ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu: 1) Mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran yang asalnya masih abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit, pembelajaran yang asalnya teoritis menjadi praktis. 2) Menumbuhkan semangat motivasi belajar, dalam hal ini motivasi sangatlah berpengaruh bagi peserta didik, karena penggunaan media pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjadikan siswa lebih fokus dalam pembelajaran. 3) Memberikan kejelasan, supaya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan peserta didik dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat dipahami maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan. 4) Memberikan sebuah rangsangan terutama rasa keingintahuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Karena rasa ingin tahu memberikan gambaran untuk gambaran untuk guru mengetahui bahwa peserta didiknya memperhatikan materi yang disampaikan.

Sedangkan fungsi media pembelajaran menurut Rowntree yakni ada 6 fungsi media yaitu: 1) Membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar, yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikkan karena media pembelajarannya. 2) Mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya. 3) Memberikan stimulus belajar, peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat

peserta didik untuk lebih berfikir rasa ingin tahu yang tinggi. 4) Mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas. 5) Guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak. Dengan begitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalahpahaman peserta didik dalam memahami materi. 6) Mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

2.1.4. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (Rayani, 2025) Mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

1. **Penyampaian Materi Pembelajaran Dapat Diseragamkan**
Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam mengenai suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam.
2. **Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Menarik**
Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.
3. **Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Interaktif**
Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru cenderung mungkin akan cenderung menyampaikan materi secara “satu arah” kepada peserta didik.
4. **Kualitas Belajar Siswa Dapat Ditingkatkan**
Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh. Materi menjadi lebih mudah dipahami melalui penyajian yang menarik dan dinamis juga mendorong siswa untuk berfikir secara aktif dan kritis dalam pembelajaran.

2.1.5. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran yang paling trend pada zaman ini adalah media pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran teknologi komputer, harus meyaraskan guru akan menggunakan metode pembelajaran apa yang cocok untuk diajarkan pada siswa, agar siswa tidak merasa jenuh ketika di sekolah. Pembelajaran berbasis digital dilakukan guru untuk membantu proses interaksi komunikasi antara siswa dengan guru, untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat media pembelajaran. Media pembelajaran digital adalah segala bentuk media yang menggunakan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Adapun Riri Okra (Rayani, 2025) menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat diartikan sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, Media pembelajaran digital. Sedangkan Kaiful umam (Rayani, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital dapat menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk kontekstual, audio, dan visual yang menarik dan interaktif. Dari pernyataan Kaiful umam diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital merupakan sebuah media pembelajaran yang menggunakan bahan materi berupa sebuah audio visual seperti video sebagai media pembelajarannya.

Media pembelajaran digital mempunyai banyak manfaat bagi seorang guru diantaranya yaitu sebagai alat belajar yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dan merupakan sebuah metode baru untuk meningkatkan pembelajaran dan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Pembelajaran menggunakan media digital dapat memvalidasi anak untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak dan bervariasi. Media pembelajaran berbasis digital ini bisa dalam bentuk elektronik, seperti: e-book, web, e-modul, flash, cd multimedia interaktif dan lain sebagainya. Pembelajaran dengan memanfaatkan pembelajaran

berbasis digital memberikan sebuah revolusi baru dalam metode pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan pendapat di atas, pendidikan di era digital sangat didominasi oleh guru yang menggunakan media digital. Oleh karena itu, perkembangan pendidikan melalui peningkatan kemampuan peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam menerima ilmu pengetahuan akan menghasilkan kualitas pendidikan yang lebih baik, khususnya di lokasi penelitian UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim.

2.1.6. Pengertian Media Video Animasi

Video merupakan salah satu media yang efektif dalam membantu proses pembelajaran. Video dapat menambah dimensi baru terhadap pembelajaran menyimak untuk anak karena video dapat menyuguhkan gambar bergerak dan suara kepada siswa. Agnew dan Kellerman (Ulfah, 2021) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satuan *frame per second* (fps).

Sedangkan Reiber (Ulfah, 2021) menjelaskan bahwa animasi berasal dari bahasa latin yaitu "*anima*" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu, kata animasi juga berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar to anime di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Sementara Munir mendefinisikan animasi sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau special efek.

Mayer dan Moreno (Ulfah, 2021) menjelaskan bahwa animasi memiliki 3 fitur utama:

1. Gambar, animasi merupakan sebuah penggambaran

2. Gerakan, animasi menggambarkan sebuah pergerakan
3. Simulasi, animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan gambar atau metode simulasi lain

Jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media yang menggabungkan audio dan visual yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Namun sebaliknya, animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang ingin disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting. Hasil penemuan Hays (dalam Ulfah, 2021) mengindikasikan bahwa siswa dengan kemampuan yang rendah lebih diuntungkan dengan animasi dibanding siswa berkemampuan tinggi, baik dalam pemahaman jangka panjang maupun jangka pendek. Hal tersebut karena dengan penggunaan video siswa tidak hanya merekam pengetahuan dari pendengaran saja melainkan juga melalui indera penglihatan.

2.1.7. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon*

Adapun menurut Suryansyah & Suwarjo, (2021) yang menyebutkan bahwa media video pembelajaran adalah sebuah media yang menampilkan sebuah gambar dan suara secara bersamaan dengan menggunakan alat tertentu. *Powtoon* adalah salah satu media pembelajaran berbasis audiovisual, Nurrita (Deril, 2024). Dalam Deril (2024) Yulia & Ervinalisa mengutarakan *Powtoon* adalah perangkat lunak animasi video online yang menyenangkan, kreatif dan mudah digunakan. Sedangkan Olivia Worang et al.,(2021) mengungkapkan *Powtoon* merupakan aplikasi web berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Ini memiliki fitur menarik seperti kemampuan membuat video animasi atau presentasi yang mudah digunakan dan terlihat bagus. Sejalan dengan pendapat Astika et al.,(Deril, 2024) *Powtoon* adalah layanan online yang membuat presentasi bahan ajar dengan fitur animasi. Sorotan gerakan memberikan penggabungan gerakan yang ditulis secara manual, gerakan animasi dan efek perubahan yang lebih energik serta pengaturan acara yang lebih

sederhana. Selain itu, Ayu et al.,(Deril, 2024) mengungkapkan *Powtoon* adalah media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Serta *Powtoon* juga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif untuk semangat peserta didik dalam belajar (Sukmanasa et al.,2020).

Melalui beberapa teori diatas, dapat disimpulkan bahwa *powtoon* yaitu perangkat lunak animasi untuk membuat presentasi bahan ajar yang menyenangkan, kreatif dan mudah digunakan sebagai sarana pembelajaran.

2.1.8. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Powtoon*

Powtoon memiliki beberapa kelebihan dalam pembuatan media video animasi, Sholihah & Handayani (Deril, 2024) mengungkapkan yakni:

1. Bersifat interaktif
2. Menarik secara visual maupun audio/mencakup segala aspek indera
3. Penggunaannya praktis
4. Variatif
5. Memungkinkan terjadinya feedback dari peserta didik dan mampu memberikan motivasi kepada penonton
6. *Powtoon* memberi waktu 48 jam untuk dapat menggunakan asset-aset premium yang bisa dimaksimalkan oleh pengguna

Didalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan media pembelajaran *Powtoon* sebagai jenis media pembelajaran audiovisual menurut Rahmawati (dalam Deril, 2024), yakni:

1. Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi
2. Harus disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada
3. Membutuhkan dukungan Sumber Daya Manusia (SDM) yang professional untuk mengoperasikannya
4. Sebagai aplikasi online, *Powtoon* tentunya membutuhkan kehadiran sarana teknologi berupa internet. Internet adalah suatu keharusan dalam aplikasi ini. Jadi internet di aplikasi *Powtoon* adalah mutlak.

Internet harus disediakan secara memadai jika guru ingin menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran

5. Guru harus melibatkan peserta didik dalam kelompok saat mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah menggunakan aplikasi *Powtoon*. Meskipun aplikasi video animasi *Powtoon* dapat digunakan dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami, namun jika guru dan peserta didik menggunakan media pembelajaran ini setidaknya mereka sudah mahir dalam mengoperasikan teknologi seperti komputer/laptop dan internet
6. Biaya yang diperlukan untuk mengakses internet juga menjadi kendala yang dapat menghambat penggunaan materi pembelajaran *Powtoon*

Melalui beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa *Powtoon* memiliki audiovisual yang menarik dengan gambar dan musik sehingga memberikan kejelasan bagi peserta didik untuk memahami materi pelajaran, *Powtoon* juga dapat diakses kapan saja, saat dimana saja serta hasil belajar peserta didik akan meningkat. Namun *Powtoon* memiliki kekurangan yakni ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi, sedangkan kelebihanannya yakni media yang dihasilkan dapat mencakup segala aspek indra, diantaranya indra pendengaran dan penglihatan.

2.1.9. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi *Powtoon*

Berikut langkah-langkah penggunaan aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran:

1. Masuk ke browser atau bisa juga buka google dengan mengetik *Powtoon.com* pada penelusuran
2. Setelah itu, login menggunakan akun atau bisa juga menggunakan akun baru untuk bisa masuk ke web *Powtoon*
3. Selanjutnya kita akan masuk pada web *Powtoon*. Untuk memulai sebuah editan animasi yang bisa dipilih, create samping kiri lalu pilih formatnya sesuai dengan ukuran dari video yang akan dibuat, kemudian muncul beberapa template

4. Lalu pilih template yang sesuai dengan keinginan kita. Pada bagian samping kanan atas terdiri dari ikon-ikon di sertai video animasi atau avatar background. Teks, foto, musik, karakter dan juga efek animasi yang bisa digunakan dalam pembuatan video
5. Setelah semuanya dirancang, kita bisa menyimpan atau langsung mendownload video yang sudah dibuat dengan mengklik pada pojok kiri bagian atas yaitu ekspor maka video akan tersimpan dan siap untuk digunakan

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa *Powtoon* adalah media animasi web online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi yang menarik dengan adanya animasi dan fitur-fitur yang sudah tersedia.

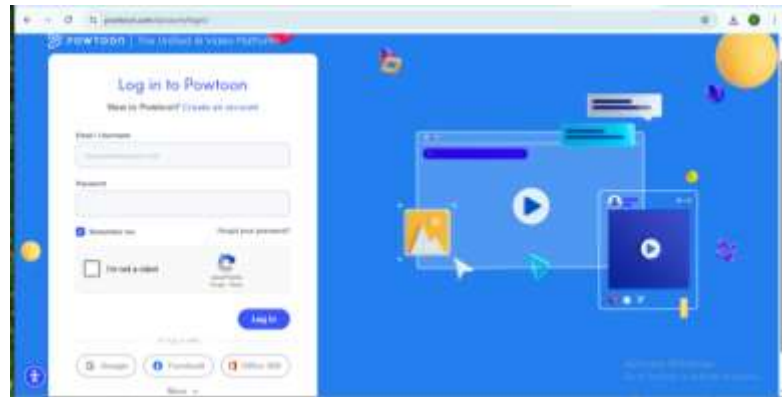
2.1.10. Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran

Media yang digunakan guru bahasa Inggris pada kelas III di UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim yakni video pembelajaran yang diambil dari youtube, bernyanyi, dan menjelaskan materi berdasarkan buku panduan siswa. Namun peneliti merancang suatu pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon*. Spesifikasi rancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* diuraikan sebagai berikut:

Rancangan Pengembangan Media Berbasis Aplikasi *Powtoon*

Langkah 1

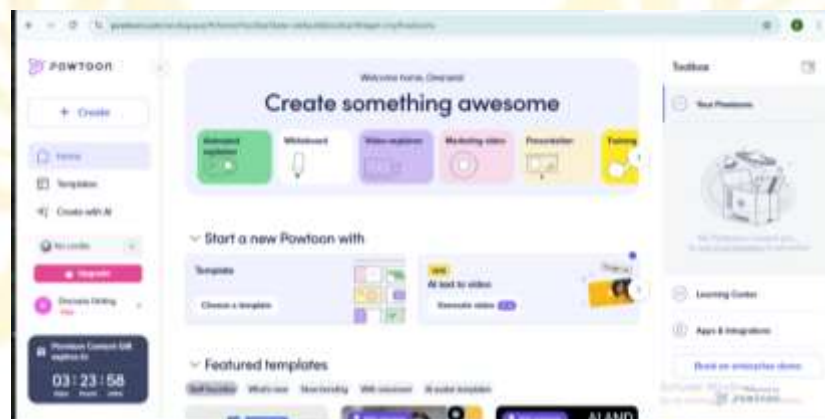
1. Buka situs/web *Powtoon.com*
2. Klik tombol “*Sign Up*” (Daftar) untuk membuat akun baru atau “*Log In*” (Masuk) jika sudah memiliki akun



Gambar 2.1 Tampilan halaman *sign up Powtoon*

Langkah 2

1. Setelah masuk, kamu akan diarahkan ke halaman dashboard.
2. Lalu klik “*Create a New Powtoon*” untuk memulai proyek baru. Kamu bisa memilih template atau memilih “*Blank Powtoon*” untuk mulai dari awal



Gambar 2.2 Tampilan utama *Powtoon*

Langkah 3

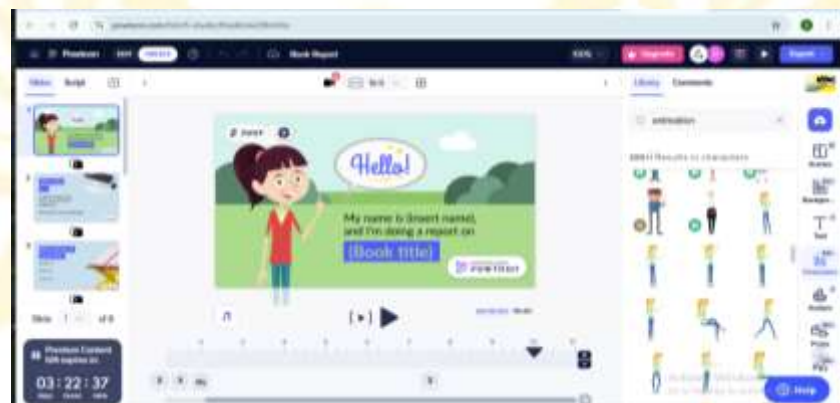
1. Setelah masuk ke editor, kamu akan melihat kanvas dan timeline di bagian bawah
2. Tambahkan teks, karakter atau ikon dengan tombol di toolbar
3. Lalu pilih latar belakang yang diinginkan dengan klik “*Background*”



Gambar 2.3 Tampilan background

Langkah 4

1. Setiap elemen dapat dianimasikan dengan klik elemen, lalu pilih “*Add Animation*”. Lalu pilih gaya animasi yang diinginkan seperti fade, slide atau zoom
2. Tambahkan transisi antar slide dengan opsi “*Transitions*”



Gambar 2.4 Tambahkan animasi

Langkah 5

1. Setiap elemen akan muncul di timeline. Kamu bisa mengatur durasi elemen tersebut tampil di video
2. Gunakan tombol play untuk melihat pratinjau



Gambar 2.5 Tampilan tombol play

Langkah 6

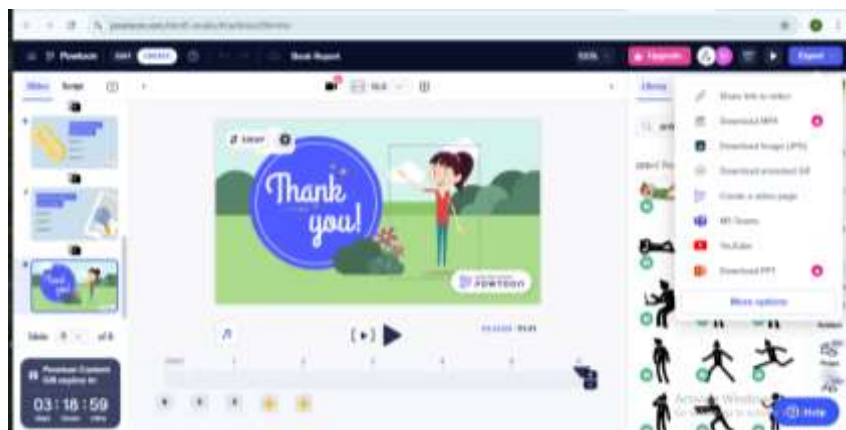
1. Lalu klik "Audio" untuk menambahkan music atau narasi. Unggah audio dari komputer atau pilih dari perpustakaan *Powtoon*
2. Setelah itu atur sinkronisasi audio dengan elemen visual di timeline



Gambar 2.6 Tampilan Audio

Langkah 7

1. Jika video sudah selesai, klik "*Export*". Kamu bisa menyimpan video ke platform seperti YouTube atau unduh sebagai MP4



Gambar 2.7 Tampilan export

2.1.11. Pembelajaran Bahasa Inggris di SD

Riyati (Agus, 2023) mengungkapkan belajar merupakan hal yang penting untuk mengembangkan kehidupan setiap orang. Belajar adalah memperoleh pengetahuan, pengalaman, keterampilan dan wawasan yang dapat mengubah sikap dan perilaku seseorang. Guru harus membantu siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, berpikir kritis dan penerapan praktis (F.Suzi, 2020). Mengajar memerlukan pemahaman proses kognitif yang digunakan siswa tentang materi tertentu. Seperti yang ditunjukkan oleh Nurasiah (Agus, 2023) dan Ratminingsih dkk. (Agus, 2023), pengajaran bahasa Inggris telah dimasukkan dalam kurikulum siswa di Indonesia. Permasalahan yang berkaitan dengan pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing, pengalaman siswa, tantangan yang dihadapi guru bahasa Inggris, metode evaluasi yang digunakan, desain kurikulum dan buku teks, serta beberapa faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan pengajaran bahasa Inggris (Akbari; Ali & Walker; Noom-ura; Rahman dkk., dalam Agus, 2023). Selain itu, tidak ada kewajiban bagi anak sekolah dasar untuk belajar bahasa Inggris (Agus, 2023). Meskipun pemerintah memutuskan untuk menghapus mata pelajaran bahasa Inggris dari kurikulum, beberapa sekolah masih memasukkannya. Bahasa Inggris sangat penting untuk meningkatkan kinerja akademik dan membuka peluang kerja (Agus, 2023). Oleh karena itu, bahasa ini dapat dianggap sebagai mata pelajaran yang berharga.

Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan khusus bagi orang tua untuk mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anaknya sejak usia dini (Lesia dkk, 2022). Salah satunya adalah kemampuan berbahasa yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, agar dapat bersaing secara internasional.

Selain itu, dapat dikatakan bahwa sejumlah besar siswa masa kini tidak dapat mengartikulasikan dirinya secara verbal dalam lingkungan pendidikan (Endang et al., 2023). Banyak individu menghadapi tantangan ketika mengartikulasikan pemikiran mereka kepada teman-teman mereka, berbicara di depan umum atau terlibat dalam interaksi sehari-hari (Wabdaron & Reba, 2020). Berbicara bahasa Inggris tampaknya menjadi keterampilan yang penting bagi siswa (Moat, dalam Agus, 2023), karena berbicara adalah dasar pembelajaran suatu bahasa, berbicara merupakan keterampilan penting yang harus dipelajari dan dikuasai siswa. Berbicara berperan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Tujuan dari berbicara adalah agar siswa dapat menggunakan bahasa Inggris secara efektif ketika berbicara. Oleh karena itu, tindakan berbicara berfungsi sebagai sarana penyampaian pemikiran yang telah terorganisir dan disempurnakan secara efektif untuk memenuhi kebutuhan khusus pendengarnya. Pembicara harus melakukan upaya bersama untuk menyampaikan pandangannya secara efektif untuk memastikan bahwa gagasannya diterima dengan baik sesuai dengan harapan audiens

Pengajaran bahasa Inggris telah mengalami kemajuan dari sekolah menengah pertama hingga sekolah dasar, dan bahasa Inggris kini diperkenalkan kepada siswa sejak usia taman kanak-kanak. Namun perlu diperhatikan bahwa metode pengajaran bahasa Inggris pada tingkat ini masih menekankan pembelajaran melalui permainan dan lagu (Jassim et al, dalam Agus, 2023). Suryana dkk (2021), pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar memberikan siswa pemahaman dasar tentang konsep dan materi dasar bahasa Inggris. Bahasa Inggris digunakan untuk berinteraksi

sosial dengan teman sekelas di sekolah dasar. Materi yang dipelajari berkaitan dengan situasi umum dalam kehidupan sehari-hari. Siswa didorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan interaktif dengan temannya untuk meningkatkan pengucapan bahasa Inggris mereka dan berbicara lebih mudah. Menurut Liu et al (Agus, 2023), memperoleh keterampilan bahasa Inggris di sekolah dasar memerlukan latihan yang konsisten dan teratur. Penguasaan kemampuan bahasa Inggris siswa di salah satu sekolah dasar di Majalengka masih perlu ditingkatkan. Faktor-faktor tersebut disebabkan oleh kurangnya motivasi dan rasa percaya diri sehingga membuat siswa kesulitan dalam belajar bahasa Inggris. Fakta yang ada menunjukkan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam mencapai penguasaan berbicara bahasa Inggris. Kompetensi dalam mata pelajaran bahasa Inggris adalah siswa dapat berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Namun terdapat beberapa faktor penghambat yang muncul dalam proses belajar siswa, terutama faktor psikologis seperti kurangnya motivasi dan rasa percaya diri. Ketika dihadapkan pada situasi percakapan yang memerlukan penggunaan bahasa Inggris, seperti saat bertemu orang asing yang berbahasa Inggris, sebagian besar siswa ragu untuk menggunakannya.

Komara (Agus, 2023) menyatakan bahwa rasa percaya diri siswa akan membantunya mengembangkan keterampilan, minat dan potensi yang telah dimilikinya untuk berhasil. Siswa yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi biasanya lebih baik dalam menyelesaikan rasa dendam dibandingkan siswa yang tidak memiliki rasa percaya diri. Rasa percaya diri ini tidak terjadi begitu saja, hal itu dapat diperoleh sebagai hasil kegiatan belajar yang dilakukan siswa. Hubungan pengajaran yang baik antara guru dan siswa sangat berarti bagi siswa untuk menggunakan bahasa Inggris yang komunikatif selama pembelajaran.

2.1.12. Materi Bahasa Inggris

DO YOU LIKE SWIMMING?

Doni : Hello Nita, Do you like swimming?

Nita : Yes, I like it.

Nita : Does Dodi like reading?

Doni : No, he doesn't like it.

Kegemaran atau hobby merupakan aktivitas yang sangat disukai seseorang. Kegemaran dapat berupa kegiatan selain pekerjaan, misalnya memiliki hobi berkebun. Hobi menjadi kegiatan yang memberikan ruang kesenangan dan kepuasan secara pribadi, tanpa adanya tujuan tertentu atau tekanan dari luar. Dengan melakukan hobi, seseorang akan merasakan kebahagiaan. Selain merasakan kebahagiaan, hobi juga dapat menjadi tempat untuk mengembangkan diri dan mengeksplorasi potensi diri. Dibawah ini merupakan macam-macam hobi:



Gambar 2.8 Riding a bike



Gambar 2.9 Swimming



Gambar 2.10 Singing



Gambar 2.11 Reading



Gambar 2.12 Playing football
Source : Student's Book



Gambar 2.13 Watching

Penggunaan Do and Does

“Do” dan “Does” adalah kata kerja bantu dalam bahasa Inggris yang digunakan dalam kalimat simple present tense. “Do” digunakan untuk subjek “I”, “You”, “We”, dan “They”, sedangkan “Does” digunakan untuk subjek “He”, “She”, dan “It”. Keduanya berfungsi untuk membentuk kalimat negative dan kalimat Tanya.

1. Kalimat negatif

Do+not= Don't

Contoh : “I don't like banana”

Contoh : “They don't like Mi Aceh”

Does+not=Doesn't

Contoh : “He doesn't like reading a storybook

Contoh : “She doesn't like watching”

2. Kalimat Tanya

Do+subjek+kata kerja (V1)+?

Contoh : “Do you like pizza?”

Contoh : “Do they like basketball?”

Does+subjek+kata kerja (V1)+?

Contoh : “Does she like fried noodle?”

Contoh : “Does he like Reading?”

2.2. Kajian Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fani Chaerun Nisa, dkk, (2023) “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini mendapatkan kriteria layak digunakan, dimana nilai yang diterima dari para ahli yakni mendapatkan persentasi 92,66%, serta mendapatkan penilaian sangat praktis berdasarkan respon peserta didik sebesar 91,3%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Arif & Muthoharoh (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* dalam meningkatkan Kemampuan Representasi IPA di Tengah Pandemi Covid 19”. Penelitian ini juga mendapatkan kriteria sangat baik, dimana nilai yang didapat dari ahli media yakni mendapatkan persentasi 96,25%, kemudian 90% dari ahli materi sehingga masuk dalam kriteria sangat valid, serta mendapatkan penilaian sangat praktis berdasarkan respon peserta didik sebesar 99,5%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahla Nisaurrahman, dkk, (2023). “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* pada Tema 9 Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia Pembelajaran 3”. Penelitian ini memiliki penilaian melalui validator ahli media yakni mendapatkan persentase 96%, kemudian 94,54% dari ahli materi sehingga masuk dalam kriteria sangat layak, serta mendapat penilaian sangat baik berdasarkan respon peserta didik sebesar 90%.

2.3. Kerangka Berpikir

Pendidikan memiliki peran mendasar dalam mencitakan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui proses pendidikan, seseorang mampu mengembangkan kompetensi intelektual, keterampilan hidup, serta nilai-nilai sosial yang esensial dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan, dan peningkatan sesuai dengan perkembangan dalam semua bidang kehidupan. Perubahan dalam

bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat didalamnya baik itu pelaksanaan pada kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik di lapangan, mutu pendidikan, perangkat kurikulum sarana dan prasarana pendidikan dan kualitas manajemen pendidikan pendidikan meliputi perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Perkembangan teknologi dalam pendidikan mencakup berbagai aspek yang mempengaruhi cara pendidikan disampaikan, diakses dan diterima oleh siswa. Teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam metode pengajaran, penggunaan perangkat seperti komputer, tablet dan aplikasi. Teknologi telah mengubah cara guru menyampaikan materi dan bagaimana siswa berinteraksi dengan materi pelajaran. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar memerlukan keterampilan digital baik dari guru maupun siswa, dimana siswa perlu belajar menggunakan perangkat dan aplikasi teknologi secara efektif, sementara guru perlu dilatih untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Di latar belakang masalah telah di paparkan bahwa pada harapan proses pembelajaran peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan, diduga karena pembelajarannya kurang menarik dan guru membuat video masih jarang dan masih terlalu berpatokan dengan buku. Media pembelajaran menjadi salah satu perangkat pembelajaran yang sering dilupakan, padahal sangat penting untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran kepada peserta didik. Berlandaskan pada rumusan masalah, landasan teori dan hasil penelitian yang relevan diatas maka diperlukan solusi yang tepat dengan cara mengembangkan suatu media yang tidak membuat peserta didik merasa bosan dengan proses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis Aplikasi *Powtoon* dengan materi “*Do You Like Swimming?*” pada mata pelajaran bahasa Inggris.

2.4. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti perlu memberikan definisi operasional pada setiap variabel

1. Penelitian pengembangan atau biasa disebut R&D yang digunakan oleh peneliti, dengan tahap PPE oleh Richey&Klein
2. Media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.
3. *Powtoon* merupakan aplikasi web berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Ini memiliki fitur menarik seperti kemampuan membuat video animasi atau presentasi yang mudah digunakan dan terlihat bagus.
4. Kegemaran atau hobby merupakan sebuah aktivitas yang sangat disukai seseorang.