

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Paradigma pendidikan mengalami perubahan yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi. Perubahan paradigma dalam dunia pendidikan menuntut adanya perubahan pada tujuan pendidikan yang akan dicapai. Pendidikan yang hanya berfokus pada aspek intelektual dipandang masih kurang memenuhi tuntutan zaman. Aspek moralitas yang mencerminkan karakter dan kearifan masyarakat Indonesia perlu dipelihara dan dikembangkan sebagai salah satu tujuan Pendidikan Nasional. Pada era modernisasi senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupan.

Era globalisasi dan komputerisasi merupakan wujud nyata dari perkembangan yang terus terjadi. Demikian juga aplikasi multimedia yang semakin dikembangkan untuk mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui unsur teks, gambar, audio, animasi dan visual dalam satu aplikasi. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan. Fasilitas pendukung tersebut sangat berguna untuk guru sebagai media pelengkap proses pembelajaran. Namun, beragamnya fasilitas pendukung yang sangat canggih seperti LCD Proyektor disetiap ruang kelas atau ruang komputer yang sudah dilengkapi dengan jaringan

internet tidak akan berguna jika tidak adanya media pembelajaran yang lebih layak dan efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Banyak sekali sekolah di Indonesia yang mempunyai banyak fasilitas pendukung namun kurang bermanfaat karena tidak adanya media pembelajaran yang akan digunakan. Sebagaimana halnya pada SMA Negeri 20 Medan, dalam sekolah tersebut sangat memfasilitasi guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam setiap proses pembelajarannya. Dan juga fasilitas ruang komputer yang memadai dengan jumlah komputer yang banyak dengan kecanggihannya. Fasilitas yang memadai tersebut dapat digunakan sewaktu-waktu oleh siswa dan guru.

Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengemukakan seiring dengan perubahan paradigma pembelajaran, maka keberhasilan kegiatan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh faktor pendidik, melainkan sangat dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik dengan pendidik sebagai sumber belajar pada lingkungan belajar. Dengan demikian, peserta didik seharusnya tidak belajar dari pendidik saja (*teacher oriented*), tetapi juga dari berbagai sumber belajar yang tersedia dilingkungannya.

Masalah pendidikan yang menjadi perhatian saat ini adalah sebagian besar peserta didik tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pemanfaatannya dalam kehidupan nyata. Hal ini disebabkan pembelajaran yang mereka terima lebih menonjolkan tingkat hafalan materi tanpa diikuti pemahaman atau pengertian mendalam. Permasalahan ini terlihat pada pembelajaran Bahasa Inggris yang selama ini dalam pembelajaran selalu

menggunakan kebiasaan-kebiasaan yang lama yaitu dengan menyampaikan materi pelajaran secara bertutur kata lisan (ceramah) ataupun diskusi tanpa menguraikan lebih mendalam materi yang dipelajari.

Guru mengajar cenderung *text-book oriented* serta menggunakan media konvensional. Peserta didik kesulitan untuk memahami konsep akademik seperti apa yang diajarkan selama ini, yaitu menggunakan sesuatu yang abstrak dengan metode ceramah. Pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi terbukti hanya mampu mengantarkan siswa menguasai materi pelajaran dalam waktu yang relatif pendek dan tidak memahami materi secara mendalam. Pengetahuan yang didapat hanya bersifat hafalan yang akan menyebabkan mudah lupa, sehingga tidak efektif dalam membekali anak untuk memecahkan masalah dalam waktu yang lama serta mengakibatkan munculnya kebosanan dan kejenuhan dari peserta didik untuk dapat belajar dengan lebih efisien. Kondisi ini akan membuat peserta didik semakin kurang memahami dan mengerti akan pembelajaran Bahasa Inggris.

Melihat keterbatasan yang melekat pada media pembelajaran disekolah, maka sudah saatnya media pembelajaran ditingkatkan kualitasnya atau bahkan diganti dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih inovatif sekaligus interaktif, diantaranya adalah media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan bantuan komputer. Sebuah pembelajaran akan menarik perhatian siswa jika ada keterpaduan antara pemilihan strategi atau metode pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disajikan.

Pelaksanaan pembelajaran di SMA Negeri 20 Medan dapat dikatakan belum maksimal hal ini dapat terlihat dari data tabel 1.1 yang menggambarkan nilai rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas XI SMA Negeri 20 Medan**

Tahun Pelajaran	Nilai Rata-Rata	
	Semester I	Semester II
TP. 2002/2013	68	70
TP. 2013/2014	70	75
TP. 2014/2015	67	68
TP. 2015/2016	68	75

*Sumber: Daftar Kumpulan Nilai (DKN) SMA Negeri 20 Medan*

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar Bahasa Inggris masih dikatakan mendapatkan nilai yang kurang memuaskan dimana nilai KKM  $\geq 75$ , hal ini disebabkan karena dalam setiap pembelajaran guru hanya menggunakan media yang tidak sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dan kurang mampu menciptakan kemandirian siswa. Sedangkan metode yang digunakan guru belum tepat, pembelajaran diberikan secara monoton menciptakan pembelajaran yang membosankan dan membuat peserta didik malas mengikuti pelajaran. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar.

Pada pembelajaran di SMA Negeri 20 Medan tingkat keberhasilan terhadap pembelajaran masih belum maksimal. Sehingga sangat diperlukan adanya daya tarik dalam kegiatan pembelajaran yakni adanya pengembangan media pembelajaran yang akan menciptakan daya tarik siswa untuk belajar.

Reigeluth (1983: 20) menyatakan bahwa hasil belajar secara umum dapat dikategorikan menjadi 3 indikator, yakni: 1) efektivitas pembelajaran yang biasanya diukur dari tingkat keberhasilan (prestasi) siswa dari berbagai sudut, 2) efisien pembelajaran yang biasanya diukur dari waktu belajar atau biaya pembelajaran, dan 3) daya tarik pembelajaran yang biasanya diukur dari tendensi siswa ingin belajar secara terus menerus.

Karakteristik dari siswa SMA Negeri 20 Medan sangat membutuhkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Para peserta didik sangat membutuhkan pembelajaran yang tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, namun juga sangat dibutuhkan adanya penggunaan media interaktif antara peserta didik dengan media pembelajaran yang telah diterapkan. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan terhadap media pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan pembelajaran interaktif yang akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan peserta didik akan dapat melakukan pembelajaran secara mandiri.

Sesuai dengan karakteristik peserta didik terutama kemampuan awal peserta didik terhadap komputer sudah baik, siswa tidak merasa sulit untuk mengoperasikan komputer. Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta mampu menyerap informasi dengan cepat. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menciptakan kondisi belajar yang berbeda dan tidak monoton yang dapat dikreasikan dengan menampilkan teks, suara, gambar atau video. Ketersediaan media yang biasa digunakan disekolah seperti buku teks, majalah, surat kabar dan papan tulis dapat menimbulkan kebosanan dalam melakukan pembelajaran didalam kelas. Sedangkan media audio dan visual seperti: televisi, radio, video, dan media elektronik seperti komputer. Semua media yang digunakan tersebut belum di manfaatkan secara maksimal.

Bahasa Inggris telah lama diajarkan disemua sekolah baik negeri maupun swasta. Bidang studi ini menjadi mata pelajaran pokok yang sudah sejajar dengan pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia dan Matematika. Oleh karena itu, pada Ujian Nasional (UN), bidang studi ini termasuk salah satunya yang diujikan. Dalam beberapa tahun terakhir ini, Bahasa Inggris juga telah diajarkan di SMP dan SD sebagai muatan lokal. Sebagai bahasa internasional, sudah seharusnya Bahasa Inggris diajarkan dengan lebih efektif dan efisien. Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pokok, dan sangat bermanfaat untuk mereka di era globalisasi seperti ini. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), maupun Kurikulum 2013 bahwa pembelajaran bahasa Inggris di SMA merupakan mata pelajaran pokok.

Hasil pengamatan peneliti, pembelajaran bahasa Inggris di SMA Negeri 20 Medan selama ini masih bersifat konvensional. Dalam mengajar guru hanya mengandalkan metode ceramah secara klasikal. Guru kurang menggunakan media pendukung selain buku. Metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa. Dapat disimpulkan bahwa kehadiran media pembelajaran interaktif sangat berguna dalam mengembangkan materi pelajaran agar lebih menarik sehingga menimbulkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil pengamatan dari angket yang diisi oleh guru bahasa Inggris di SMA Negeri 20 Medan menunjukkan bahwa 100% dari guru-guru membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan menarik. Dari hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris secara khusus menunjukkan bahwa masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan media yang sederhana sehingga siswa cenderung pasif selama pembelajaran. Mereka mengaku kesulitan memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran Bahasa Inggris disekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif dan peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Dari angket yang disebar kepada siswa yang diambil sebagai sampel, 100% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat mereka jadikan sebagai sarana pembelajaran secara individual. Siswa merasa jenuh dengan pola pembelajaran Bahasa Inggris sehingga tidak heran banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru.

Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar Bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian diatas, banyak hal yang dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Salah satunya yaitu menggunakan media pembelajarn interaktif yang berisikan materi Bahasa Inggris yang disajikan semenarik mungkin. Maka dari itu peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris pada materi “*Hopes and Dreams*” untuk siswa SMA Negeri 20 Medan yang sesuai dan tepat sehingga menambah daya tarik siswa dan memotivasi siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih mengaktifkan siswa, kerjasama siswa, dan meningkatkan kreatifitas siswa. Media berbasis komputer merupakan kombinasi empat komponen suara, gambar, video dan teks. Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, diharapkan mampu memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ini adalah *Adobe Flash Professional CS6*.

Aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang professional. Oleh karena itu, aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif karena di dalamnya terdapat teks, gambar, suara dan video. Seluruh siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* memungkinkan siswa belajar mandiri dalam memahami suatu konsep. Dengan demikian,

diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan hal tersebut maka, peneliti mencoba mengembangkan sebuah media belajar yang dapat membantu siswa dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, maka penulis tertarik mengadakan penelitian pengembangan media interaktif berbasis CTL.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Inggris selama ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah.
2. Pembelajaran Bahasa Inggris selama ini hanya memanfaatkan media cetak dalam bentuk buku teks dan kurang bervariasi sehingga mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran Bahasa Inggris.
3. Guru bidang studi kurang mampu menggunakan media pembelajaran yang tersedia disekolah.
4. Sulitnya memperoleh media pembelajaran yang layak, efektif dan efisien untuk mengembangkan materi pembelajaran Bahasa Inggris disekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif yang menimbulkan kebosanan.
5. Pembelajaran dikelas masih dilakukan secara klasikal, dimana setiap pembelajar dipaksa belajar dengan kecepatan yang ditentukan oleh guru.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dari penguraian identifikasi masalah yang telah dipaparkan tersebut, hal ini menunjukkan perlunya pengembangan multimedia interaktif untuk mengatasi masalah-masalah yang teridentifikasi itu. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, baik dari segi tenaga, waktu dan biaya maka pengembangan multimedia interaktif ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti yaitu:

1. Media belajar yang akan dikembangkan berbentuk media interaktif yang dikemas pada CD sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran CTL.
2. Fokus pengembangan media belajar pada satu kompetensi dasar saja yaitu kompetensi dasar *Hopes and Dreams*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka masalah penelitian dirumuskan yaitu apakah media pembelajaran interaktif berbasis CTL Layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris SMA kelas XI.

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif berbasis CTL Layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris SMA kelas XI.

**F. Manfaat Pengembangan****1. Sebagai Manfaat Teoretis Pengembangan Ini Adalah Sebagai Berikut:**

- a. Untuk mempermudah dalam memahami teori yang disampaikan khususnya mengenai bidang studi Bahasa Inggris di SMA Negeri 20 Medan.
- b. Untuk meningkatkan pemanfaatan software komputer sebagai media bantu dalam proses pembelajaran untuk siswa SMA kelas XI.
- c. Untuk mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar bidang studi Bahasa Inggris melalui media pembelajaran CTL.
- d. Untuk meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar dikarenakan kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi bidang studi Bahasa Inggris dengan pemanfaatan program komputer untuk proses pembelajaran bagi siswa SMA Negeri 20 Medan.
- e. Untuk menambah wawasan guru terhadap alternatif media belajar yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran.
- f. Untuk meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media belajar dengan menggunakan media interaktif.

**2. Sebagai Manfaat Praktis Pengembangan Ini Adalah Sebagai Berikut:**

- a. Untuk memberikan gambaran tentang proses pembelajaran menggunakan media interaktif.
- b. Untuk menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri 20 Medan.

- c. Untuk dapat merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media belajar dengan memanfaatkan komputer.
- d. Agar membiasakan guru menempatkan diri sebagai fasilitator dalam pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan mandiri.
- e. Untuk meningkatnya motivasi siswa dalam belajar dan meningkatnya kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.
- f. Untuk memotivasi pihak sekolah untuk mengembangkan media interaktif untuk kegiatan pembelajaran.