

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan yang digunakan secara global. Layaknya bahasa Indonesia yang menjadi bahasa pemersatu bangsa Indonesia dari Sabang hingga Merauke, maka bahasa Inggris merupakan bahasa pemersatu dari seluruh bangsa yang ada di dunia ini. Bahasa Inggris merupakan alat penggerak arus globalisasi baik dalam bidang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi), politik, sosial budaya, dan ekonomi. Dengan demikian tidak dapat dipungkiri bahwa bahasa Inggris memiliki peranan yang sangat penting di era global seperti sekarang ini.

Berlandaskan hal di atas, maka pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing merupakan suatu hal yang sangat penting bagi sejumlah negara, terutama bagi negara berkembang seperti Indonesia. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan bahasa Inggris merupakan suatu keharusan untuk dikuasai oleh segenap lapisan masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Budaya menjadikan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib dan diikutsertakan dalam Ujian Nasional (UN) di tingkat sekolah menengah. Hal ini bertujuan untuk membangun sumber daya manusia yang memiliki daya saing di era global.

Seiring perkembangan zaman yang juga diikuti oleh perkembangan teknologi, dunia pendidikan juga ikut berkembang. Para ahli pendidikan mencoba untuk mengintegrasikan teknologi yang kian canggih dalam proses pendidikan. Dengan demikian, proses pembelajaran diharapkan tidak lagi menggunakan cara-

cara yang konvensional, tetapi lebih kepada proses pemanfaatan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Para guru selaku agen dalam proses pembelajaran harus mampu bahkan mahir dalam memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini agar terciptanya pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran yang inovatif, efektif, efisien dan berdaya tarik tentu akan menumbuhkan minat belajar para peserta didik. Hal ini juga akan berdampak pada hasil dari pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran satu arah (*teacher centered learning*) dengan metode ceramah dan dengan memanfaatkan bahan ajar berupa buku teks semata sudah dianggap biasa dan membosankan bagi para siswa. Guru seharusnya mampu memberikan pembelajaran yang inovatif dengan menyajikan media pembelajaran yang lebih variatif berupa audio, video, audio visual atau yang lebih dikenal dengan istilah multimedia. Pembelajaran seperti ini juga akan merangsang siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Almarah'beh, Amer dan Sulieman (2015:761) menyatakan bahwa teknologi multimedia mampu memfasilitasi proses pendidikan dengan alat-alat yang mampu meningkatkan interaksi antara guru, siswa dan media pembelajaran dengan cara yang inovatif agar membuat proses pembelajaran bersifat lebih dinamis dan aplikatif. Hal ini juga dipertegas oleh Munir (2015:61) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan multimedia merupakan sebuah pembelajaran modern yang mampu mendukung aktivitas pembelajaran dan interaksi di dalamnya.

Sistem pembelajaran yang demikian juga sejalan dengan isi dari kurikulum 2013 yang tengah digunakan oleh sistem pendidikan di Indonesia saat ini. Kurikulum 2013 menekankan pada beberapa hal, yaitu: (1) pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, (2) pembelajaran interaktif (interaktif guru – peserta

didik – masyarakat – lingkungan alam, sumber/ media lainnya), (3) pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet), (4) pembelajaran aktif mencari, (5) pola belajar kelompok (berbasis tim), (6) pembelajaran berbasis alat multimedia, (7) pola pembelajaran berbasis kebutuhan pelanggan (*users*) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik, (8) pola pembelajaran multidisiplin, dan (9) pola pembelajaran kritis (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 70 Tahun 2013).

Mengingat pentingnya bahasa Inggris di era global saat ini, maka pembelajaran bahasa Inggris juga harus dikembangkan agar mampu menarik minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pengajaran bahasa ditingkat SMA, sama halnya dengan di SMP masih berfokus pada peningkatan kompetensi peserta didik untuk mampu menggunakan bahasa tersebut untuk mencapai tujuan komunikasi dalam berbagai konteks, baik lisan maupun tulis dengan kompleksitas yang lebih tinggi dari materi yang dipelajari di SMP, dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMA sangat perlu berinovasi karena materi yang lebih kompleks dan tujuan pembelajaran yang lebih tinggi.

Sesuai dengan isi rancangan silabus mata pelajaran bahasa Inggris tingkat SMA/MA/SMK/MAK pada kurikulum 2013, pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman dalam menggunakan teks-teks berbahasa Inggris untuk memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural terkait fenomena dan kejadian tampak mata, melalui kegiatan berbicara,

menyimak, membaca, dan menulis dalam ranah konkret dan abstrak. Penggunaan teks juga bertujuan untuk menumbuhkan sikap menghargai dan menghayati nilai-nilai agama dan sosial, termasuk perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. Jadi, dalam mata pelajaran bahasa Inggris ini, ada empat kemampuan yang menjadi tujuan pembelajaran yang harus dikuasai siswa, yaitu kemampuan membaca (*reading*), menulis (*writing*), mendengar (*reading*) dan berbicara (*speaking*). Tujuan pembelajaran ini tidak akan mampu dicapai siswa jika pembelajaran yang disampaikan oleh guru hanya mengandalkan metode konvensional (metode ceramah) dengan memanfaatkan media seadanya seperti buku teks semata. Sesuai isi kurikulum 2013 dengan pendekatan *scientific learning* yang menjadi acuannya, maka siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, mempertanyakan, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran ini tentu saja dapat tercipta melalui pengemasan proses pembelajaran yang inovatif melalui pembelajaran interaktif berbasis multimedia.

Zhou dan Teo (2017:29) menemukan keunggulan secara kognitif dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu mampu meningkatkan kualitas mengajar guru, membuat proses penyampaian pembelajaran menjadi lebih efisien, menjelaskan konsep pembelajaran dengan lebih jelas dan mampu meningkatkan interaksi antar siswa. Selain itu, mereka juga menemukan bahwa pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih

menarik dan mampu meningkatkan minat siswa. Pengintegrasian teknologi ini dapat berupa media pembelajaran sehingga pembelajaran interaktif dapat tercipta.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Menurut Benson dan Odera (2013:12), media adalah bagian dari proses pembelajaran yang menggunakan beberapa alat yang dapat memfasilitasi pembelajaran. Mereka juga berpendapat bahwa media merupakan jembatan yang menghubungkan teori dan praktek. Sehubungan dengan pembelajaran bahasa Inggris, Rao (2014:142) berpendapat bahwa memperkenalkan bahan ajar inovatif seperti iklan di surat kabar, berita olahraga, film, brosur pariwisata dan bahan ajar otentik lainnya dapat menciptakan rasa keingintahuan siswa yang dapat dimanfaatkan untuk mentransfer keahlian berbahasa tanpa kesukaran. Berdasarkan pernyataan tersebut, jelaslah bahwa pemanfaatan media pembelajaran inovatif terutama berupa multimedia dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran tersebut. Interaksi antara guru, siswa dan media dalam proses pembelajaran akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Di zaman yang serba canggih ini, sayangnya belum semua sekolah mampu menerapkan pembelajaran yang inovatif. Masih banyak sekolah yang hanya mengandalkan metode-metode konvensional dalam pembelajaran. Masalah serupa ditemukan di SMA Swasta Harapan Mekar Medan. Walaupun sekolah ini terletak di daerah perkotaan yang pada dasarnya dilengkapi dengan fasilitas yang cukup memadai, namun para guru belum mampu memanfaatkan fasilitas yang tersedia secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah tersebut, guru cenderung hanya memanfaatkan buku ajar yang tersedia dari sekolah tanpa berinovasi dengan



mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris, bahan ajar yang tersedia hanyalah buku LKS (Lembar Kerja Siswa). Dalam pembelajaran ini, guru bahasa Inggris terkadang mengembangkan bahan ajarnya dalam bentuk media presentasi Power Point. Namun, penggunaan media ini belum maksimal atau dengan kata lain sangat jarang digunakan oleh guru.

Masalah penting lainnya yang ditemukan di SMA Swasta Harapan Mekar tersebut ialah rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Siswa beranggapan bahwa bahasa Inggris sulit dipelajari karena merupakan bahasa asing. Selain itu pengemasan materi pembelajaran dalam bahan ajar yang tersedia sulit untuk dipahami siswa. Materi-materi yang dimuat dalam buku ajar tersebut dipaparkan dengan penjelasan yang minim tanpa disertai contoh-contoh yang mudah dipahami siswa. Rendahnya minat belajar ini tentu berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris tersebut. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa selama tiga tahun terakhir ini. Pada tahun ajaran 2014/2015 diperoleh nilai tertinggi siswa adalah 80, nilai terendah siswa adalah 50 dan nilai rata-rata siswa adalah 68. Pada tahun ajaran 2015/2016 diperoleh nilai tertinggi siswa adalah 85, nilai terendah siswa adalah 55 dan nilai rata-rata siswa adalah 73. Pada tahun ajaran 2016/2017 diperoleh nilai tertinggi siswa adalah 82, nilai terendah siswa adalah 55 dan nilai rata-rata siswa adalah 70.

Dari data tersebut diatas, dapat dilihat bahwa masih terdapat nilai siswa yang berada di bawah nilai KKM. Untuk mata pelajaran bahasa Inggris sendiri, nilai KKM yang telah ditetapkan ialah 75. Untuk itu, hal ini perlu perhatian khusus dari para guru bahasa Inggris di sekolah tersebut agar hasil belajar siswa

dapat meningkat. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang memikat daya tarik siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka pula. Pembelajaran yang menarik itu dapat diciptakan dengan penggunaan multimedia pembelajaran. Pembelajaran yang berbasis teknologi tentu akan lebih menarik bagi siswa karena di era digital seperti saat ini siswa sangat akrab dengan teknologi, seperti komputer, laptop dan handphone. Selain itu, siswa juga lebih menyenangi segala sesuatu yang bersifat visual.

Kembali lagi berpedoman pada isi dari kurikulum 2013 dimana selain mengembangkan kemampuan berpikir rasional dan cemerlang dalam akademik, kurikulum 2013 memosisikan keunggulan budaya bangsa dipelajari untuk menimbulkan rasa bangga, diaplikasikan dan dimanifestasikan dalam kehidupan pribadi, dalam interaksi sosial di masyarakat sekitarnya, dan dalam kehidupan berbangsa masa kini. Dengan demikian kebudayaan bangsa yang menjadi identitas Republik Indonesia wajib dipelajari oleh siswa di sekolah dengan mengintegrasikannya ke dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Napitupulu, Panjaitan dan Hamonangan (2017) menegaskan bahwa pembelajaran Budi Pekerti berbasis budaya lokal Sumatera Utara mampu membangun nilai-nilai karakter bangsa pada diri siswa seperti: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis dan lain sebagainya.

Pembelajaran berbasis budaya lokal tersebut sangat relevan dengan Kurikulum 2013. Tentunya bukan hanya dalam pembelajaran Budi Pekerti saja melainkan untuk semua mata pelajaran, termasuk bahasa Inggris. Walaupun bahasa Inggris merupakan bahasa asing, bukanlah merupakan sebuah kendala jika

dalam pembelajaran tersebut siswa juga dapat mempelajari budaya bangsa sendiri karena dalam hal ini yang berbeda hanyalah bahasa pengantar penyampaian pembelajaran tersebut saja, yaitu melalui bahasa Inggris. Dengan demikian, siswa akan menerima dua kompetensi sekaligus yaitu kompetensi berbahasa Inggris dan juga kompetensi nasionalisme melalui pemahaman terhadap budaya bangsa. Sejalan dengan hal tersebut, Mursid (2016:440) menyatakan bahwa tujuan pendidikan bukan hanya untuk mendidik orang dengan informasi yang baik, melainkan pula untuk menguasai budaya sekaligus ilmu pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Swasta Harapan Mekar Medan, sebagian besar siswa memiliki pengetahuan yang minim tentang kebudayaan Indonesia khususnya dengan budaya lokal yang terdapat di kota Medan. Para siswa SMA ini mengaku bahwa pembelajaran budaya yang identik dengan mata pelajaran muatan lokal Seni Budaya, lebih cenderung mempelajari kebudayaan secara nasional. Dengan kata lain materi mengenai budaya lokal kota Medan sangat minim mereka terima. Untuk mata pelajaran bahasa Inggris sendiri, kebudayaan yang sering dijadikan teks bacaan dalam bahan ajar yang tersedia lebih mengarah pada kebudayaan asing atau budaya Eropa. Oleh sebab itu, ide pengintegrasian budaya bangsa dalam pembelajaran bahasa Inggris ini direspon secara positif oleh guru dan siswa di SMA Swasta Harapan Mekar Medan. Mereka mengaku tertarik dengan ide pembelajaran tersebut.

Dengan minimnya media pembelajaran bahasa Inggris yang mampu disediakan oleh guru di SMA Swasta Harapan Mekar tersebut dan berdasarkan hasil observasi tentang kurangnya pengetahuan siswa mengenai budaya lokal yang ada di kota Medan, maka solusi terbaik untuk masalah tersebut ialah



mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis budaya lokal kota Medan. Multimedia pembelajaran ini akan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan isi silabus bahasa Inggris kurikulum 2013 yang menekankan pada pembelajaran bahasa Inggris berbasis teks, maka multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan berisi materi berupa jenis-jenis teks yang didukung dengan penggunaan tata bahasa Inggris (*grammar*). Unsur budaya lokal yang akan diintegrasikan dalam multimedia pembelajaran ini akan terlihat pada teks bacaan, contoh-contoh pendukung dan soal-soal evaluasi dari materi yang diajarkan. Misalnya pada materi tentang teks deskriptif (*descriptive text*), maka siswa akan disuguhkan dengan penyajian materi berupa teks bacaan yang mendeskripsikan tentang keindahan Istana Maimun yang menjadi cagar budaya Melayu di Kota Medan. Penyajian materi tersebut tentunya akan dilengkapi dengan media audio, teks dan video sehingga terciptalah multimedia pembelajaran interaktif.

Dalam penelitiannya yang berjudul “*The Design of Multimedia Interactive Courseware Based on FLASH*”, Xiaowei (2015) menyatakan bahwa multimedia sangat membantu guru dalam mengajar dan menciptakan orang-orang yang kreatif berdasarkan kreatifitas mereka serta menciptakan pembelajaran yang interaktif. Sehubungan dengan pembelajaran berbasis budaya, Fahrurrozi (2015) dalam tulisannya yang berjudul “Pembelajaran Berbasis Budaya: Model Inovasi Pembelajaran dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi” menyatakan bahwa dalam pembelajaran berbasis budaya, lingkungan belajar akan berubah menjadi lingkungan yang menyenangkan bagi guru dan siswa yang

memungkinkan guru dan siswa berpartisipasi aktif berdasarkan budaya yang sudah mereka kenal sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal kota Medan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi ialah sebagai berikut:

1. Rendahnya minat siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris karena dianggap sulit untuk dipelajari dan merupakan bahasa asing.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris yang terlihat dari nilai ujian akhir semester siswa selama tiga tahun terakhir.
3. Bahan ajar yang tersedia dalam pembelajaran bahasa Inggris hanya berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) sehingga terkesan membosankan bagi siswa dan materi yang dipaparkan dalam bahan ajar tersebut sulit dipahami siswa.
4. Guru kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.
5. Tidak adanya pengintegrasian budaya bangsa dalam pembelajaran bahasa Inggris seperti yang ditekankan dalam kurikulum 2013.
6. Model pembelajaran yang diterapkan guru belum mampu membuat siswa terlibat langsung dalam pembelajaran secara aktif atau tidak terciptanya pembelajaran interaktif antara guru, siswa dan media pembelajaran.

### C. Pembatasan Masalah

Dari penguraian identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka hal-hal tersebut mengindikasikan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk mengatasi masalah-masalah yang teridentifikasi. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, baik dari segi tenaga, waktu dan biaya maka pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti, yaitu: (1) materi pembelajaran yang dikembangkan hanya meliputi kompetensi dasar pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan materi teks deskriptif (*descriptive text*) pada kelas X; (2) budaya lokal yang diintegrasikan dalam media pembelajaran hanya berkenaan dengan budaya Melayu Deli; dan (3) produk media pembelajaran yang dikembangkan berupa multimedia interaktif.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah media pembelajaran interaktif bahasa Inggris berbasis budaya lokal yang dikembangkan layak digunakan oleh siswa kelas X SMA Swasta Harapan Mekar Medan?
2. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal yang dikembangkan lebih efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas X SMA Swasta Harapan Mekar Medan daripada menggunakan media presentasi Power Point?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sehubungan dengan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris berbasis budaya lokal yang layak digunakan oleh siswa kelas X SMA Swasta Harapan Mekar Medan.
2. Menilai keefektifan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris berbasis budaya lokal yang dikembangkan pada siswa kelas X SMA Swasta Harapan Mekar Medan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yaitu:

1. Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah: (a) memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang bahasa Inggris khususnya pada materi mengenai teks deskriptif (*descriptive text*); (b) menjadi ajakan untuk pembaca agar terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, efektif, efisien dan berdaya tarik; (c) menjadi landasan empirik untuk peneliti berikutnya terutama yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal; dan (d) bagi guru, pengelola, dan pengembang lembaga pendidikan diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai masukan dan pertimbangan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

2. Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah: (a) membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris; (b) siswa lebih mudah memahami isi materi yang dipelajari sehingga akan berdampak pada hasil belajar mereka; (c) sebagai upaya pelestarian budaya lokal kota Medan; dan (d) bagi guru, multimedia pembelajaran interaktif ini dapat menjadi sarana pendukung dalam menyampaikan materi dan tugas untuk siswa melalui cara yang lebih menarik dan terstruktur.

