

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini ketika kemajuan IPTEK semakin pesat, hal ini juga berimbas pada pentingnya seorang guru meningkatkan kinerja dan kemampuan mereka sehingga terwujud keprofesionalan yang mantap. Seorang guru dituntut untuk mampu menampilkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik siswa untuk beraktifitas secara aktif. Seperti pembelajaran yang dilakukan harus dapat memanfaatkan teknologi yang sudah ada, agar siswa tidak tertinggal kemajuan teknologi yang telah berkembang pesat. Pendidikan merupakan rekayasa untuk mengendalikan pembelajaran guna mencapai tujuan yang direncanakan secara efektif dan efisien. Dalam pembelajaran peran ini sangatlah penting karena merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan dan nilai kepada siswa sehingga yang diteransfer memiliki makna bagi diri sendiri dan masyarakat. (Jamil, 2013: 25).

Kreativitas guru bukan hanya dalam hal IPTEK, melainkan pada pengembangan metode-metode pembelajaran yang sederhana namun sesuai dengan karakter bangsa dan pengembangan materi ajar untuk memperkaya ilmu pengetahuan peserta didik. Metode pembelajaran adalah yang mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar lebih baik lagi. Guru yang kreatif akan menggunakan media yang inovatif selain diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mengajar untuk lebih cepat dan mudah memahami dan

mengerti terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, juga lebih baik dalam manajemen waktu (Jamil, 2013:32).

Proses belajar mengajar atau kegiatan mengajar hendaklah diartikan bahwa proses belajar dalam diri siswa terjadi baik karena guru secara langsung mengajar ataupun secara tidak langsung. Belajar tak langsung artinya siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar lainnya. Menurut Sadiman (1993:11), proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses berkomunikasi. Proses berkomunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan-pesan tersebut berupa isi ajaran dan didikan yang dituangkan di dalam kurikulum dan oleh guru dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi verbal maupun visual.

Hal ini senada dengan Erin Young dan Yong Zhao dalam *Global Education Journal* (2008), "*Technology is one way to link student and teachers in different places, conference participants without face-to-face meetings*". Young dan Zhao dalam jurnalnya menjelaskan bahwa teknologi adalah salah satu cara untuk berkomunikasi dan berhubungan di waktu dan ruang yang berbeda tanpa harus bertatap muka langsung, teknologi juga sebagai media menuju pendidikan internasional.

Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif, lebih menggalakkan komunikasi interaktif antara berbagai hal (siswa-guru, siswa-siswa, dan siswa-komputer atau media pembelajaran). Dongsong (2005) dalam "*The American Journal of Distance Education*" menyatakan bahwa:

“Three types of interaction in learning: learner-instructor, learner-learner, and learner-content. In learner-instructor interaction is a major factor accounting for cognitive learning. Learner-learner interaction fosters collaborative learning. Learner-content interaction refers to any interactive activities between the learner and instructional content online learning environment”.

Dalam jurnalnya Dongsong menyatakan tiga macam interaksi dalam pembelajaran: siswa-guru, siswa-siswa, dan siswa-materi pelajaran. Interaksi antara siswa dengan guru merupakan faktor penting dalam pembelajaran kognitif. Interaksi siswa dengan siswa dapat membantu perkembangan kolaboratif. Sedangkan interaksi siswa dengan materi pelajaran mengacu pada aktivitas yang interaktif yaitu hubungan timbal balik antara siswa dengan materi pelajaran.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Bahasa Inggris adalah bahasa global yang sangat berperan dalam interaksi dan komunikasi global seiring dengan kemajuan dan persaingan globalisasi seperti sekarang ini. Agar informasi yang ada dengan cepat dapat diterima, maka bahasa sebagai pengantar pesan harus benar-benar dipahami dan dimengerti baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran bahasa asing yang diajarkan di sekolah.

Meningat pentingnya peran Bahasa Inggris di abad 21, pemerintah telah menetapkan Bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang wajib dipelajari di sekolah untuk tingkatan SMP dan SMA. Berbeda dengan tingkat Sekolah Dasar, Mata

pelajaran Bahasa Inggris secara resmi diajarkan disekolah dasar sejak tahun 1994 sebagai muatan lokal.

Kebijakan tentang pemberian pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dilandasi dengan kebijakan-kebijakan terkait, diawali dengan kebijakan Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) No. 0487/4/1992, Bab VIII, menyatakan bahwa sekolah dasar dapat menambah mata pelajaran dalam kurikulumnya, asalkan pelajaran itu tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan nasional. Mata pelajaran tambahan (muatan lokal) biasanya merupakan mata pelajaran yang memang dibutuhkan oleh sekolah dan masyarakat sekitarnya. Oleh karena itu, mata pelajaran tambahan (muatan lokal) sangat bervariasi antara satu daerah dengan daerah lainnya. Kemudian, kebijakan ini disusul oleh SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tanggal 25 Februari 1993 tentang dimungkinkannya program bahasa Inggris diberikan sebagai mata pelajaran muatan lokal SD, dan dapat dimulai pada kelas empat (4) SD. Kurikulum mata pelajaran muatan lokal ini tidak disusun oleh Pusat Kurikulum Depdiknas tetapi dikembangkan di tingkat provinsi. Sesuai panduan dari pemerintah, pendidikan Bahasa Inggris dapat dilakukan mulai kelas 4 SD. Mata pelajaran muatan lokal seperti pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar merupakan wewenang sekolah, untuk menentukan apakah mata pelajaran Bahasa Inggris perlu diberikan di sekolahnya.

Kebijakan berikutnya adalah Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Standar Kompetensi Lulusan Satuan

Pendidikan (SKLSP) dikembangkan berdasarkan tujuan setiap satuan pendidikan. Tujuan pengajaran bahasa Inggris di SD mencakup (1) Mendengarkan, yaitu memahami instruksi, informasi, dan cerita yang sangat sederhana yang disampaikan secara lisan dalam konteks kelas, sekolah, dan lingkungan sekitar. (2) Berbicara, yaitu mengungkapkan makna secara lisan dalam wacana interpersonal dan transaksional yang sangat sederhana dalam bentuk instruksi dan informasi dalam konteks kelas, sekolah, dan lingkungan sekitar. (3) Membaca, yaitu membaca nyaring dan memahami makna dalam instruksi, informasi, teks fungsional pendek, dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana yang disampaikan secara tertulis dalam konteks kelas, sekolah, dan lingkungan sekitar. (4) Menulis, yaitu menuliskan kata, ungkapan, dan teks fungsional pendek yang sangat sederhana dengan ejaan dan tanda baca yang tepat.

Pembelajaran Bahasa Inggris di SD haruslah sederhana, mudah, dan menyenangkan. Pembelajaran tidak boleh membebani siswa karena sangat berpengaruh pada prestasi siswa. Oleh karena itu perlu diterapkan suatu penyampaian informasi melalui paradigma *learning by seeing, hearing and doing* dengan memanfaatkan teknologi multimedia.

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar 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. Kegiatan belajar mengajar seharusnya mampu mengoptimalkan semua potensi siswa untuk menguasai

kompetensi yang diharapkan. Proses belajar mengajar sebaiknya dilandasi dengan prinsip-prinsip: (1) berpusat pada siswa, (2) mengembangkan kreativitas siswa, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai, (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan (6) belajar melalui berbuat (Jurnal, Mardika:2008)

Hal inilah yang menjadi dasar pertimbangan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan menyenangkan bagi siswa SD. Pembelajaran Bahasa Inggris di SD Sabilina dimulai sejak tahun 2006. Pelajaran Bahasa Inggris merupakan muatan lokal, diajarkan dari Kelas I-VI (Satu sampai dengan Enam). Kebijakan ini mendapat dukungan dari Kepala Sekolah dan Komite Sekolah, guru dan warga sekolah.

Pembelajaran Bahasa Inggris di SD Sabilina dari tahun ke tahun memang belum memiliki perkembangan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata Bahasa Inggris kelas V (lima) yang masih rendah. Dalam 3 tahun terakhir, tidak ada yang mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan oleh sekolah. Seperti tampak pada Tabel berikut:

Tabel 1.1. Nilai Rata-rata Hasil Belajar *Tenses* Bahasa Inggris Kelas V SD Sabilina

Tahun Ajaran	Nilai Rata-rata		KKM	
	Sem I	Sem II	Sem I	Sem II
2009/2010	5,0	5,5	6,0	6,5
2010/2011	5,0	6,0	65	6,5
2011/2012	5,5	6,5	60	6,5

Sumber: Daftar Kumpulan Nilai Pembelajaran *Tenses* Kelas V SD Sabilina

Dari data yang didapat peneliti dari observasi sebelumnya, diketahui dari 50 siswa kelas V SD ternyata 33,33% siswa mengalami kesulitan untuk menggunakan *tenses*. Siswa menyatakan sulit untuk menggunakan *tenses* Bahasa Inggris karena terlalu banyaknya rumus dan juga pengucapannya yang berbeda dengan tulisannya (Sumber Guru SD Swasta Sabilina).

Pada kurikulum tahun 2006 sampai saat ini, pembelajaran Bahasa Inggris diajarkan dengan bidang studi, yang tidak terpadu dengan mata pelajaran lainnya. Nilai Rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris Kelas V pada Tabel 1 .1. tidak terlepas dari hasil penguasaan Bahasa Inggris yang dikuasai anak mulai dari Kelas 1 SD.

Lebih kurang 4 tahun siswa sudah belajar Bahasa Inggris tetapi mereka masih belum fasih dalam berbahasa Inggris, Nilai rata-rata Bahasa Inggris siswa juga masih rendah. Faktor rendahnya pencapaian hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas V disebabkan karena beberapa siswa merasa Bahasa Inggris cukup sulit dan terasa asing sehingga kurang menarik minat belajar siswa. Dan ternyata sumber belajar yang dipakai hanya buku teks dan LKS.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang telah diuraikan diatas, tidak bisa terlepas dari media pembelajaran yang merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Arsyad, (2011:15) mengungkapkan 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 siswa.

Maka untuk mencapai keberhasilan tersebut, guru sebaiknya tidak melupakan siswa untuk memanfaatkan semua alat indra yang dimilikinya. Artinya, dapat dilakukan dengan menampilkan rangsangan (*stimulus*) yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengelola pesan maka semakin besar kemungkinan pesan tersebut dimengerti dan diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan mudah. Baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan dalam sebuah media belajar (Arsyad, 2011:9).

Belajar dengan menggunakan indera ganda pandangan dan pendengaran berdasarkan konsep di atas akan memberikan keuntungan bagi siswa dikarenakan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar, dibandingkan materi pelajaran yang hanya disampaikan dengan satu stimulus pandang atau dengar (Arsyad, 11:9).

Tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pembelajaran sangat berperan besar dalam proses pembelajaran. Dikarenakan oleh pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, hal ini terjadi karena melibatkan indera penglihatan, pendengaran, penciuman dan perabaan. Ini dikenal dengan *learning by doing* (Arsyad, 2011:11).

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti (Nana, 2013) melalui tes angket terhadap 50 orang siswa kelas V sebagai sampel dan 15 orang guru di SD Swasta Sabilina Tembung menyatakan membutuhkan media pembelajaran dengan

multimedia interaktif yang merupakan sumber belajar alternatif sebagai upaya dalam membantu proses pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran tersebut akan dikembangkan dalam bentuk CD (Compact Disk).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkenaan dengan penelitian ini:

1. Banyaknya siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Inggris khususnya dalam pelajaran *tenses* Bahasa Inggris.
2. Pelajaran Bahasa Inggris masih banyak disajikan dalam bentuk media cetak berupa buku sehingga siswa merasa bosan dalam belajar.
3. Masih kurangnya minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.
4. Masih sedikitnya media interaktif yang digunakan untuk menumbuhkan kreatifitas dan kemandirian siswa.
5. Guru masih mengajar menggunakan metode klasikal sehingga pembelajaran belum efektif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, timbulah pertanyaan-pertanyaan permasalahan yang memerlukan jawaban yang menunjukkan perlunya pengembangan multimedia interaktif untuk mengatasi masalah-masalah yang telah teridentifikasi. Namun, mengingat keterbatasan yang

ada pada peneliti, baik dari segi kemampuan, tenaga, waktu dan biaya maka pengembangan media interaktif ini dibatasi pada beberapa variabel, yaitu:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran *tenses* Bahasa Inggris (*Simple Present* dan *Simple Past*) yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas V SD Sabilina?
2. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa produk multimedia interaktif *tenses* dalam Bahasa Inggris (*Simple Present* dan *Simple Past*) untuk siswa kelas V SD Sabilina.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah media pembelajaran *tenses* Bahasa Inggris berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa kelas V SD Sabilina?
2. Apakah media pembelajaran *tenses* Bahasa Inggris berbasis multimedia interaktif efektif pada pembelajaran siswa kelas V SD Sabilina?

E. Tujuan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menjawab masalah-masalah dalam perumusan masalah di atas:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *tenses* Bahasa Inggris berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa kelas V SD Sabilina
2. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran *tenses* dasar Bahasa Inggris berbasis multimedia interaktif yang dihasilkan efektif pada pembelajaran siswa kelas V SD Sabilina.

F. Manfaat pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat. Secara teoretis manfaat penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar berupa multimedia interaktif.
2. Untuk dijadikan bahan masukan bagi para guru dalam melakukan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien guna meningkatkan kualitas belajar siswa.
3. Untuk menstimulasi buah fikiran yang berguna sebagai rujukan maupun bandingan bagi peneliti lanjutan yang mengkaji pengembangan media pembelajaran *tenses* Bahasa Inggris.

Sedangkan manfaat penelitian secara praktis adalah:

1. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman berharga dan menambah wawasan peneliti sebagai pendidik khususnya pada materi *tenses* Bahasa Inggris sehingga kedepannya dapat meningkatkan pendidikan yang lebih baik kepada para peserta didik.
2. Bagi peserta didik, meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.
3. Bagi dunia pendidikan, sebagai inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang sehingga pada akhirnya pembelajaran akan menjadi menarik dan bermanfaat.