

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Paradigma pendidikan mengalami perubahan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Perubahan paradigma dalam dunia pendidikan menuntut adanya perubahan pada tujuan pendidikan yang akan dicapai. Pendidikan yang hanya berfokus pada aspek intelektual dirasa masih kurang memenuhi tuntutan zaman. Aspek moralitas yang mencerminkan karakter dan kearifan masyarakat Indonesia perlu dipelihara dan dikembangkan sebagai salah satu fokus pendidikan sehingga menjadi salah satu tujuan pendidikan Indonesia. Pada zaman yang semakin modern 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 sangatlah berguna untuk guru sebagai alat 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.

Banyak sekali sekolah-sekolah di Indonesia yang mempunyai banyak fasilitas pendukung namun kurang bermanfaat karena tidak adanya media pembelajaran yang akan digunakan. Seperti halnya pada SD Namira Medan, dalam sekolah tersebut sangatlah 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 dikelas 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, tetapi dapat juga belajar 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 hapalan 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 saja. 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 mengingat-ingat materi pelajaran dalam waktu yang relatif pendek dan tidak memahami materi secara mendalam. Pengetahuan yang didapat hanya bersifat hafalan yang akan menyebabkan anak mudah lupa, sehingga gagal dalam membekali anak untuk memecahkan masalah dalam waktu yang lama serta mengakibatkan munculnya kebosanan dan kejenuhan dari peserta didik untuk dapat belajar dengan lebih baik lagi. Kondisi ini akan membuat peserta didik semakin kurang memahami dan mengerti akan pembelajaran Bahasa Inggris itu sendiri.

Melihat keterbatasan yang melekat pada media pembelajaran di sekolah, 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 peserta didik jika ada keterpaduan antara pemilihan strategi atau metode pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disajikan.

Kegiatan pembelajaran di SD Namira masih 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 IV
SD Namira Medan**

Tahun Pelajaran	Nilai Rata-rata	
	Sem I	Sem II
TP. 2009/2010	68	70
TP. 2010/2011	70	75
TP. 2011/2012	67	68
TP. 2012/2013	68	75

Sumber: Daftar Kumpulan Nilai (DKN) SDS Namira Medan

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar Bahasa Inggris masih dikatakan mendapatkan nilai yang kurang memuaskan dimana nilai KKMnya masih dibawah 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 SD Namira 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 SD Namira sangat membutuhkan pembelajaran dengan menggunakan kombinasi audio visual. 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 pun dapat melakukan pembelajaran mandiri.

Penggunaan media dengan menggunakan komputer merupakan salah satu langkah kegiatan pembelajaran interaktif. 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.

Di Indonesia, Bahasa Inggris telah lama diajarkan disemua sekolah baik negeri maupun swasta. Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran pokok yang sudah sejajar dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Oleh karena itu, pada ujian akhir nasional (UAN) SMP maupun SMA, Bahasa Inggris termasuk salah satunya yang diujikan. Dalam beberapa tahun terakhir ini, Bahasa Inggris juga telah diajarkan disekolah dasar sebagai muatan lokal. Para siswa kelas 3 sampai kelas 6 menerima pelajaran Bahasa Inggris selama beberapa jam pelajaran dalam seminggu. Sebagai bahasa internasional, memang sudah sepatutnya kalau Bahasa Inggris diajarkan sejak dini. Bahasa Inggris memang merupakan muatan lokal, tetapi hal itu sangat bermanfaat untuk mereka di era globalisasi seperti ini. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar merupakan muatan lokal. Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas daerah, termasuk keunggulan daerah. Substansi muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan.

Hasil pengamatan peneliti, 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 pembelajarn yang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa. Dapat disimpulkan bahwa kehadiran media pembelajaran interaktif sangat berguna dalam mengembangkan bahan pembelajaran yang kurang menarik sehingga menimbulkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil pengamatan dari angket yang diisi oleh 10 guru di SD Namira menunjukkan bahwa 100% dari guru-guru membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif. 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

disekolah. 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 “*Animals (binatang) and colors (warna)*” untuk siswa SD kelas IV 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 SD Namira. Media berbasis komputer merupakan kombinasi tiga elemen suara, gambar 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 macromedia flash.

Program macromedia flash adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang professional. Oleh karena itu, macromedia flash dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif karena di dalamnya terdapat teks, gambar, suara dan animasi. Seluruh siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan program macromedia flash memungkinkan siswa belajar mandiri dalam memahami suatu konsep. Dengan begitu, diharapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat tercapai. Berdasarkan hal tersebut maka, pada penelitian ini dikembangkan sebuah media pembelajaran berbantuan komputer dengan menggunakan program Macromedia flash yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa.

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 study kurang mampu menggunakan media pembelajaran yang tersedia disekolah, (4) sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan materi pembelajaran Bahasa Inggris disekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif sehingga 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-maslah 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) materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi kompetensi dasar pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan materi Animal and Color pada kelas IV SD semester genap. (2) media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang aplikasinya dibuat dengan Software Macromedia

Flash Professional 8.0 analisis kebutuhannya dilakukan pada siswa kelas IV SD Namira.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris layak digunakan untuk siswa kelas IV SD Namira?
2. Apakah media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Namira Medan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan, mudah dipelajari siswa dan dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran secara individual.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada pembelajaran Bahasa Inggris dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan secara teoritis adalah ; (1) untuk membangkitkan motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran alternative yang mudah, menarik, dan menyenangkan, (2) diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan dapat di sosialisasikan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran lain.

Secara praktis manfaat pengembangan ini adalah: (1) dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran Bahasa Inggris dengan pembelajaran interaktif, menarik dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasila belajar, (2) sebagai salah satu alternative dalam pemanfaatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus menuntut adanya kehadiran guru secara fisik, (3) sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi bahasa inggris untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efesien guna meningkatkan hasil belajar siswa.