

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Salah satu ciri kemajuan bangsa bisa dinilai dari kualitas pendidikan. Sebab pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mencetak generasi penerus bangsa. Generasi yang unggul dapat mencerminkan kemajuan suatu bangsa, sehingga pendidikan perlu dipandang sebagai kebutuhan setiap orang dan menjadi tanggung jawab bersama. Pendidikan didefinisikan sebagai usaha yang dilakukan oleh orang untuk yang bertujuan untuk dapat mempengaruhi siswa agar mempunyai tujuan yang sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2004). Pendidikan pada dasarnya dilakukan agar terdapat usaha dari manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan tanggung jawab. Maka sangat diharapkan pendidikan yang ada benar-benar dapat mengarahkan peserta didik menuju proses pendewasaan dan kemandirian. Agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan adanya inovasi serta terobosan baru dalam pembelajaran.

Belajar merupakan suatu perubahan seseorang yang mulanya tidak bisa menjadi bisa, tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar juga sering didefinisikan sebagai suatu perubahan tingkah laku seseorang atau perubahan

perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor pada diri siswa. Perubahan tersebut dapat mengarah ke tingkah laku yang baik, ataupun sebaliknya. Selain itu dengan adanya proses belajar yang menyangkut aspek seperti kepribadian seseorang, berfikir, keterampilan, kecakapan, sikap juga dapat merubah tingkah laku seseorang. Perubahan tersebut bersifat positif yang artinya dapat berorientasi ke arah yang lebih maju dari pada keadaan sebelumnya (Syah, 2008). Belajar merupakan kebutuhan bagi setiap orang. Melalui belajar ini seseorang akan memiliki bekal pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan. Dalam proses belajar ini nantinya seseorang akan mengalami berbagai perubahan. Perubahan tersebut adalah hasil belajar yang dapat diketahui dari prestasi belajar siswa.

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang sangat penting keberadaannya. Setiap orang membutuhkan alat komunikasi yang berupa bahasa sebagai interaksi dan sebagai alat bertutur dalam kehidupan bermasyarakat. Bahasa adalah simbol lisan yang digunakan semua orang untuk dapat berkomunikasi serta berinteraksi sesama, serta berlandaskan pada budaya yang dimiliki (Dardjowidjojo, 2005). Di era globalisasi dewasa ini mendorong perkembangan bahasa secara pesat terutama berbahasa Inggris. Saat ini Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa asing yang setiap orang dituntut untuk mempelajarinya, karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan sebagai pengantar dalam berkomunikasi antar bangsa. Dengan ditetapkannya bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, maka orang akan cenderung memilih untuk menguasai bahasa Inggris ini agar tidak kalah dalam persaingan di kancah internasional sehingga tidak buta akan

informasi dunia. Dalam dunia pendidikan, pelajaran bahasa Inggris ditetapkan sebagai mata pelajaran wajib. Pelajaran bahasa Inggris yang didapat di sekolah juga diterapkan sebagai bekal nantinya pada bidang pendidikan, pariwisata, kebudayaan, juga bidang teknologi. Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Inggris di SMA adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan maupun tertulis. Selain dituntut mempelajari bahasa Inggris, semua siswa diharapkan memiliki minat yang tinggi dalam belajar. Apabila siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka dengan mudah dapat mencapai keberhasilan dalam belajar. Sama halnya dengan pembelajaran bahasa Inggris, apabila siswa memiliki minat belajar dan semangat belajar yang tinggi maka siswa dapat dengan mudah mempelajari dan menguasai bahasa Inggris dengan cepat. Namun pada kenyataannya, kemampuan siswa di SMA Negeri 4 Singaraja belum sesuai dengan tujuan dari pembelajaran bahasa Inggris. Kebanyakan siswa beranggapan bahwa bahasa Inggris susah dipelajari dan dipahami sehingga siswa menjadi kurang berminat untuk mengikuti pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan terhadap guru bidang studi Bahasa Inggris kelas X SMA Negeri 4 Singaraja, bahwa saat proses belajar mengajar di kelas guru masih menggunakan buku paket dan belum menggunakan media yang sesuai yang dapat membantu proses pembelajaran. Hal tersebut yang menjadi salah satu penyebab rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu dijelaskan pula kurangnya kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Inggris secara langsung. Padahal bahasa Inggris dapat

dipelajari dan dipahami secara mandiri terlebih banyak sekali konten pembelajaran bahasa inggris yang difasilitasi dengan media animasi mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks. Dengan demikian pembelajaran bahasa inggris berbasis animasi perlu tuntunan sehingga pembelajaran pada siswa akan menjadi lebih terarah, maka hasil belajar siswa akan menjadi lebih meningkat. Dengan meningkatnya hasil belajar, maka akan memotivasi siswa untuk belajar bahasa inggris pada tingkatan yang lebih tinggi. Dengan demikian maka sangat diperlukan media pembelajaran berbasis animasi. Hal ini terbukti dari hasil observasi menggunakan angket kepada siswa, khususnya siswa kelas X MIPA 1 terkait kebutuhan siswa tentang media pembelajaran. Sebanyak 75% siswa membutuhkan media pembelajaran animasi 2 Dimensi.

Saat ini pembelajaran disekolah sangat baik apabila dikolaborasikan dengan pemanfaatan teknologi. Dewasa ini penerapan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar di sekolah sudah menjadi salah satu kebutuhan serta tuntutan di era global ini (Sanaky, 2009). Karena perkembangan TIK yang pesat sangatlah membantu untuk memfasilitasi dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih bervariasi. Siswa juga lebih semangat dan termotivasi dalam belajar dan merasakan manfaat TIK dalam proses pembelajaran dikelas. Serta disini guru juga dituntut untuk mampu dalam menyajikan materi pelajaran semenarik mungkin dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Namun disisi lain dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat menimbulkan dampak negatif pada siswa apabila tidak diawasi

dalam pemanfaatannya. Maka saat ini baik guru maupun siswa harus memanfaatkan dengan sebaik-baiknya teknologi informasi dan komunikasi yang ada. Terdapat tujuan dari penggunaan media pembelajaran yaitu untuk mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi pembelajaran, menjaga keterkaitan antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan menjaga konsentrasi serta minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Sanaky, 2013).

Berdasarkan penelitian diatas, penelitian yang sama pernah dilakukan oleh Purnama & Marsudi (2017) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Berbentuk Video Animasi Dua Dimensi Pada SDI Little Camel Mojokerto”. Dapat diketahui bahwa guru belum memanfaatkan teknologi untuk media pembelajaran. Dalam mengajar guru masih menggunakan sarana lain seperti demonstrasi dan menggunakan poster. Maka dari itu siswa menjadi kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA pada materi metamorfosis. Penelitian terkait lainnya dilakukan oleh Hartono dan Rudjiono (2015) dengan judul penelitian “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris "Theme I Have A Pet"”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Pratama dan Husniah (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Media

Pembelajaran Berhitung Untuk Anak Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle”. Penelitian ini dikembangkan dengan metode MDLC dengan 6 tahapan. Kesimpulan yang ditarik dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan diuji menggunakan pengujian blackbox dan menghasilkan indikator sukses pada setiap pengujian yang dilakukan.

Berdasarkan uraian diatas untuk mencapai hasil belajar yang optimal, dibutuhkan media animasi yang memadai. Media pembelajaran animasi ini sekaligus menjadi tutor dalam belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi maka pembelajaran akan menjadi terarah, siswa akan fokus dalam mengikuti pembelajaran, tidak tergantung semata-mata pada guru, pembelajaran tidak verbal, pembelajaran akan lebih bersifat variatif serta inovatif. Serta pembelajaran dengan menggunakan media animasi dapat dipelajari secara berulang-ulang sesuai kecepatan belajar masing-masing siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti dapat memberikan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Inggris untuk menunjang proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.
2. Guru belum menemukan media pembelajaran yang sesuai untuk membantu proses pembelajaran di sekolah.
3. Rendahnya motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran animasi 2 Dimensi mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran animasi 2 Dimensi mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dari dikembangkannya media pembelajaran animasi 2 Dimensi mata pelajaran bahasa Inggris kelas X ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran animasi 2 Dimensi mata pelajaran bahasa Inggris kelas X.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran animasi 2 Dimensi mata pelajaran bahasa Inggris kelas X.

1.4 BATASAN MASALAH

Batasan permasalahan dalam media pembelajaran animasi 2 Dimensi mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X meliputi:

1. Media pembelajaran animasi 2 Dimensi ini menjelaskan materi tentang penggunaan kata *Too To* dan *Enough To*.
2. Video animasi 2 Dimensi ini akan disimpan pada e-learning sekolah yang telah disediakan agar memudahkan guru maupun siswa untuk mengaksesnya secara langsung.
3. Uji lapangan terhadap video animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Inggris kelas X ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 4 Singaraja.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran animasi 2 Dimensi mata pelajaran bahasa Inggris kelas X ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat membantu proses pembelajaran agar lebih baik lagi, mengurangi waktu mengajar guru, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja, serta dapat meningkatkan motivasi serta sikap belajar siswa.

Manfaat dari penggunaan video animasi 2D adalah untuk menarik minat siswa dalam belajar karena memadukan konsep audio dan visual, sehingga tampak sangat menarik karena memadukan unsur gambar yang bergerak, terdapat latar belakang suara sehingga memperkuat pesan yang disampaikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi sekolah

Media pembelajaran animasi 2 Dimesi mata pelajaran bahasa Inggris ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang lebih baik yang dapat membantu siswa pada pelajaran bahasa inggris pada materi penggnaan kata *Too To* and *Enough To*.

b. Manfaat bagi peneliti

Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat di bangku kuliah melalui pembuatan media pembelajaran animasi 2 Dimensi mata pelajaran bahasa Inggris.

