

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa dan Negara. Oleh Karena itu tingkat kemajuan suatu Negara dapat dilihat dari tingkat kemajuan pendidikannya. Salah satu tujuan pendidikan nasional yaitu, berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Ilmu pengetahuan serta perubahan sikap masyarakat membawa pengaruh yang besar dalam pendidikan. Hal ini mendorong setiap lembaga pendidikan untuk mengembangkan lembaganya lebih maju dengan memanfaatkan teknologi modern dan kemajuan ilmu pengetahuan sebagai media pembelajaran. Dalam bidang pendidikan dan pembelajaran, secara sadar atau tidak teknologi juga telah menjadi bagian integral. Penggunaan peraga atau audio visual untuk mengatasi keterbatasan fungsi indera dalam pembelajaran merupakan fakta empiris yang mempresentasikan betapa teknologi menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam sejarah perkembangan pendidikan dan pembelajaran.

Teknologi yang diaplikasikan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran sepadan dengan sisi kompleksitas maupun kapasitas yang dapat diambil.

Dalam hal ini pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan pemebelajaran secara timbal balik yang berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Hubungan timbal balik atau interaksi antara dosen dan mahasiswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Interaksi dalam proses ini mengandung arti yang lebih luas, tidak hanya sekedar hubungan antara dosen dan mahasiswa, melainkan berupa interaksi edukatif yang mempunyai tujuan untuk mangembangkan keterampilan mahasiswa agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya secara individu. Kurangnya interaksi mahasiswa manajemen informatika DCC Bandar Lampung dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dalam mata kuliah *EFC3* merupakan matakuliah yang mengedepankan keterampilan dalam berkomunikasi serta pencapaian kompetensi (mendengarkan, berbicara, membaca, menulis). Namun dalam hal ini mahasiswa belum mampu menguasai keempat skill ini. Kompetensi mahasiswa belum mencakup aspek-aspek berbahasa, misalnya untuk kompetensi berbicara mencakup aspek isi, kosakata, tatabahasa dan kelancaran. Dalam hal ini dapat dilihat dari 332 mahasiswa hanya 20% saja yang sudah menggunakan bahasa inggris sebagai bahasa yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Mahasiswa sebagian besar masih menggunakan Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Dosen diharapkan mampu meyakinkan mahasiswa untuk berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris sehingga akan terciptanya sikap positif dalam proses pembelajaran. Melihat kenyataan tersebut seharusnya dosen mengoptimalkan pembelajaran dengan Bahasa Inggris. Dengan demikian siswa menjadi terbiasa menggunakan Bahasa Inggris dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu tujuan pembelajaran adalah peningkatan keterampilan berbicara, dalam artian keberhasilan mahasiswa dalam belajar dapat dilihat dari keterampilan berbicara yang dicapai. Keterampilan berbicara adalah kemampuan yang diperoleh mahasiswa dalam setiap evaluasi atau tujuan yang diikuti. Namun demikian keterampilan berbicara mahasiswa terhadap mata kuliah *English for Communication 2* masih rendah, hal ini dapat dilihat dari table 1.1

Tabel 1.1. Keterampilan berbicara mahasiswa pada matakuliah *English for Communication 2* tahun akademik 2011/2012

No	Kelas	A	B	C	D	E	Jumlah
1.	BID3-MI1	4	3	10	3	5	25
2.	BID3-MI2	3	5	15	1	4	28
3.	BID3-MI3	1	4	12	8	5	30
4.	BID3-MI4	2	2	11	6	8	29
	Jumlah	10	14	48	18	22	112

Sumber: BAAK AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung pada tahun 2010/2011

Dari data di atas dapat diketahui bahwa jumlah mahasiswa yang mendapatkan nilai A sebanyak 10 mahasiswa atau 8,93%, nilai B sebanyak 14 mahasiswa atau 12,50%, nilai C sebanyak 48 atau 42,86%, nilai D sebanyak 18 mahasiswa atau 16,07% dan nilai E sebanyak 22 mahasiswa atau 19,64%. Hasil prosentase

menunjukkan bahwa mahasiswa yang lulus dalam mata kuliah *Englih for Communication 2* hanya 72 mahasiswa dari jumlah 112 mahasiswa yang ada.

Rendahnya keterampilan berbicara bisa disebabkan karena beberapa faktor diantaranya rendahnya pemahaman mahasiswa terhadap konsep alur berpikir berkomunikasi dalam Bahasa Inggris, dosen belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Terbatasnya waktu tatap muka yang dimiliki oleh dosen untuk menyampaikan materi yang beragam belum bisa membuat pembelajaran menjadi maksimal. Dosen hanya menggunakan satu media saja yaitu media cetak berupa modul. Kenyataan ini juga yang terjadi di Jurusan manajemen informatika DCC Bandar Lampung.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dosen sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu dosen dalam mata kuliah *EFC2* perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses perkuliahan.

Media pembelajaran yang digunakan dosen dalam pembelajaran mata kuliah *EF2* saat ini adalah berupa media cetak (modul). Media cetak pada mata kuliah *EFC2* berisi materi perkuliahan yang disusun perbab sesuai kompetensi mata kuliah. Media pembelajaran dalam bentuk cetak yang disusun oleh tim dosen telah

digunakan sejak tahun 2005, namun media cetak sebagai media pembelajaran tersebut mempunyai kelemahan yang dapat menjadi kendala tersendiri.

Sikap mahasiswa terkait dengan kebiasaan membaca yang rendah telah menjadi kendala tersendiri dari penggunaan media cetak ini. Hal ini terlihat dari kemampuan mahasiswa dalam menguasai makna yang terkandung dalam media cetak pada kegiatan pembelajaran serta pertanyaan-pertanyaan awal dari dosen tentang materi yang akan dipelajari yang sebenarnya sudah terdapat pada media cetak. Mahasiswa tidak mampu mempraktekkan kembali dikarenakan mahasiswa tidak mengulang untuk membaca ataupun mempraktekkannya diluar jam pelajaran.

Kendala lain juga ditunjukkan dari sikap positif yang kurang dari mahasiswa dalam pembelajaran seperti tingkat kehadiran, serta tingkat penyelesaian tugas-tugas mata kuliah *EFC2* oleh mahasiswa. Dengan adanya kendala-kendala tersebut maka diperlukan suatu tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan diharapkan terjadinya peningkatan atau perbaikan.

Terjadinya peningkatan atau perbaikan salah satunya adalah dengan adanya analisis kebutuhan yang diperoleh dengan adanya penggunaan media animasi. Media animasi merupakan media pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa dapat lebih kreatif serta dapat mengembangkan sikap positif terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran *EFC3*. Media animasi juga

memungkinkan bagi mahasiswa untuk memperoleh berbagai contoh-contoh dari materi yang dibahas secara lebih luas melalui gambar-gambar yang menarik serta kosa kata Bahasa Inggris yang di tampilkan. Media ini belum pernah digunakan di dalam proses pembelajaran

Berdasarkan uraian tersebut diatas penulis berkeinginan untuk meneliti apakah ada perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa dalam proses pembelajaran pada mata kuliah *English for Communication 3* pada Manajemen Informatika Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan yang ada pada proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1.2.1. Manajemen Informatika DCC Bandar Lampung belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi modern sebagai media pembelajaran.
- 1.2.2. Interaksi kurang dalam proses pembelajaran.
- 1.2.3. Mahasiswa masih menggunakan Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.
- 1.2.4. Rendahnya keterampilan berbicara mahasiswa di manajemen informatika DCC Bandar Lampung untuk mata kuliah *English for Communication 2*.
- 1.2.5. Dosen belum menggunakan media yang bervariasi.
- 1.2.6. Dosen kurang efektif dalam menggunakan media
- 1.2.7. Media cetak mempunyai kendala
- 1.2.8. Rendahnya kebiasaan membaca dan menghafal pada mahasiswa

1.2.9. Kurangnya sikap positif yang ditunjukkan mahasiswa dalam mata kuliah

EFC2

1.2.10. Belum digunakannya media animasi dalam *EFC2*

1.3. Batasan Masalah

Seperti di ketahui berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penelitian ini difokuskan pada hal-hal sebagai berikut:

1.3.1 Rendahnya keterampilan berbicara mahasiswa di manajemen informatika

DCC Bandar Lampung untuk mata kuliah *English for Communication 2*.

1.3.2 Kurangnya sikap positif yang ditunjukkan mahasiswa dalam mata kuliah

EFC2

1.3.3 Media cetak mempunyai kendala

1.3.4 Belum digunakannya media animasi dalam *EFC2*

1.3.5 Interaksi kurang dalam proses pembelajaran.

1.4. Rumusan masalah

Sesuai dengan batasan masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1.4.4 Apakah ada interaksi yang signifikan antara penggunaan media animasi

dan cetak dengan sikap mahasiswa terhadap keterampilan berbicara pada

mata kuliah *EFC3*?

- 1.4.1 Apakah ada perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media animasi dan media cetak.
- 1.4.2 Apakah ada perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media animasi dan cetak pada mahasiswa yang memiliki sikap positif terhadap mata kuliah *EfC3*?
- 1.4.3 Apakah ada perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media animasi dan cetak pada mahasiswa yang memiliki sikap negatif terhadap mata kuliah *EfC3*?

1.5. Tujuan penelitian

Seiring dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mengkaji secara mendalam:

- 1.5.4 Interaksi antara penggunaan media animasi dan cetak dengan sikap mahasiswa terhadap keterampilan berbicara pada mata kuliah *EFC3*.
- 1.5.1 Perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan *EFC3* melalui media animasi dan cetak.
- 1.5.2 Perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media animasi dan cetak pada mahasiswa yang memiliki sikap positif terhadap mata kuliah *EfC3*
- 1.5.3 Perbedaan keterampilan berbicara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media animasi dan cetak pada mahasiswa yang memiliki sikap negative terhadap mata kuliah *EfC3*

1.6. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori-teori untuk yang sudah ada secara teoritis dan praktis:

1.6.1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat:

Menjadi sumbangsih bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya teknologi pendidikan kawasan pengelolaan dan desain pembelajaran.

1.6.2. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat:

1. Bagi dosen *English for Communication 3*, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan media pembelajaran.
2. Memberi kemudahan bagi dosen untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam rangka meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan pengalaman nyata tentang penerapan media animasi dalam pembelajaran *English for Communication 3*.
4. Bagi peneliti lain yang tertarik dengan media animasi dapat menggunakan penelitian ini sebagai informasi dasar penelitian selanjutnya.
5. Bagi mahasiswa, penerapan media animasi di dalam kelas memberi kesempatan untuk belajar secara utuh dari aspek kognisi, afeksi dan konasi.

6. Bagi lembaga dapat dipakai sebagai sumbangan pemikiran lebih lanjut untuk lebih meningkatkan proses pembelajaran dalam pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya untuk mata kuliah *English for Communication 3*.