

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pengenalan tentang teknologi komputer dan aplikasinya sebaiknya dimulai semenjak masa kanak-kanak, tidak membeda-bedakan latar belakang siswa dan diberikan pada semua jenjang pendidikan, sehingga teknologi dapat menjadi suatu bagian penting dari sistem pendidikan. Kurikulum dan pembelajaran di sekolah secara berangsur-angsur harus mampu mengintegrasikan terhadap penggunaan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan TIK dalam dunia pendidikan dikenal dengan *computer based instruction* atau *computer assested language learning*.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global mengharuskan dunia pendidikan menyesuaikan diri dengan teknologi yang sedang berkembang termasuk dalam hal proses pembelajaran. Penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, media pendidikan dan pengajaran di sekolah-sekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan teknologi, melalui penggunaan alat - alat bantu mengajar, alat-alat bantu peraga pendidikan, audio, visual, dan audio-visual serta perlengkapan belajar lainnya.

Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini, khususnya teknologi komputer dan internet, baik

dalam perangkat keras maupun lunak, juga memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien bagi siswa. Keuntungan lain yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multimedia yang dapat menjadikan proses belajar lebih menarik, visual dan interaktif.

Penerapan teknologi informasi dalam proses pembelajaran salah satunya adalah dengan pemanfaatan komputer, dan dikenal dengan istilah Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK). Komputer dijadikan sebagai sarana penghubung antara guru dan siswa untuk menyampaikan pesan pembelajaran, dengan bantuan komputer siswa selain dapat mempelajari materi dalam kelas, juga dapat mengulang kembali materi di luar kelas menyesuaikan dengan tingkat kecepatan dalam menyerap materi ataupun sesuai dengan gaya belajar siswa masing-masing. Rusman (2011: 47), menyatakan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran secara individual dengan menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar, sehingga siswa akan mengalami proses yang lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu dengan perkembangan aplikasi-aplikasi komputer saat ini memungkinkan pengguna komputer untuk dapat berinteraksi langsung dengan sumber informasi baik secara *online* ataupun *offline*, dengan menggunakan multimedia interaktif.

Rusman (2011: 98), menyatakan bahwa dalam PBK, siswa berinteraksi langsung dengan media interaksi berbasis komputer, sementara guru bertindak sebagai desainer dan programmer pembelajaran. Selain itu, siswa akan memperoleh pengetahuan yang siap pakai dan akan mampu menanamkan pada siswa kebiasaan-kebiasaan belajar secara rutin, disiplin dan mandiri. PBK memiliki prinsip-prinsip antara lain yaitu, berorientasi pada tujuan pembelajaran, berorientasi pada pembelajaran individual, berorientasi pada pembelajaran mandiri, dan berorientasi pada pembelajaran tuntas.

Penerapan multimedia interaktif pada pembelajaran antara lain sebagai media bahan ajar. Prawiradilaga (2008: 64), menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang. Menurut Rusman (2011: 107), media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual di mana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar dari sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Menurut Edgar Dale (1969), tingkat pengalaman pemerolehan hasil belajar anak diklasifikasikan mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang paling abstrak. Tingkat pengalaman yang paling konkrit adalah apabila siswa mengalami suatu peristiwa belajar secara nyata, mengamati kejadian secara langsung, mengamati kejadian

melalui media dan terakhir peserta didik melakukan pengamatan melalui lambang (*symbol*).

Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, dan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis disebut dengan bahan ajar. Prastowo (2012: 31), menyatakan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Proses penyusunan media pembelajaran dilakukan oleh guru, guru dalam pembelajaran berbasis komputer berperan sebagai pendesain dan pengembang media pembelajaran. Setelah media dibuat, peranan guru selanjutnya adalah sebagai fasilitator siswa untuk dapat menggunakan media tersebut dan membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang telah direncanakan. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar yang dijadikan rujukan oleh siswa, selain itu dengan bantuan multimedia interaktif, siswa dapat mengulang-ulang materi hingga siswa memahami apa yang telah dipelajari.

Pembelajaran bahasa Inggris juga memiliki empat keterampilan berbahasa yang tersusun secara hierarki yang harus dikuasai. Susunan ini diawali dengan keterampilan menyimak (*listening skill*), kemudian diikuti dengan keterampilan berbicara (*speaking skill*), lalu berturut-turut diikuti oleh keterampilan membaca dan menulis (*reading and writing skills*). Keempat keterampilan ini

harus dikuasai oleh siswa agar mereka memiliki kompetensi berbahasa Inggris secara lebih menyeluruh tanpa mengabaikan pentingnya peranan perbendaharaan kata, pelafalan kata, dan penguasaan tata bahasa yang baik. Terkait dengan kemampuan berbahasa, banyak orang menilai bahwa kemampuan atau keterampilan berbahasa Inggris seseorang ditunjukkan oleh kemampuan *speaking* orang tersebut. Pandangan ini wajar mengingat bahwa fungsi yang paling utama dari bahasa adalah sebagai alat komunikasi, dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa berarti berbicara atau menulis. Penguasaan bahasa asing seseorang pada umumnya dapat dilihat dari penampilan berbahasanya, terutama kemampuannya dalam berbicara (*speaking*). *Speaking* merupakan keterampilan yang perlu dipraktikkan dan dikembangkan dan lebih dari sekedar kemampuan untuk menyusun kalimat-kalimat yang benar secara gramatikal dan mengucapkannya.

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan peneliti, saat ini proses pembelajaran bahasa Inggris di SMK Negeri 4 Bandar Lampung masih belum optimal terlihat karena guru mendominasi dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran terbatas pada buku teks dan LKS, belum terdapat media pembelajar lain yang digunakan dalam pembelajaran terutama media berbasis komputer. Karena media pembelajaran yang terbatas, membuat pembelajaran menjadi membosankan, sehingga prinsip-prinsip pembelajaran yang menarik tidak terpenuhi. Saat ini mata pelajaran bahasa Inggris menjadi salah satu pelajaran yang menakutkan bagi siswa, sehingga

membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Sedangkan hasil pembelajaran Bahasa Inggris saat ini masih cenderung rendah, terlihat dari masih terdapat siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada beberapa materi tertentu. Berdasarkan hasil belajar siswa, kompetensi dasar (KD) yang paling banyak siswa tidak tuntas dalam pembelajaran adalah pada KD pemahaman teks prosedur berbentuk manual dan kiat-kiat sesuai dengan konteks penggunaannya. Berikut adalah tabel ketuntasan belajar siswa kelas XI SMK Negeri 4 Bandar Lampung semester genap TP. 2013-2014 yang berasal dari dua kelas dengan nilai KKM 75.

Tabel 1.1. Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa SMKN 4 BL Kelas XI Akuntansi 1 Pada KD Teks Prosedur Berbentuk Manual dan Kiat-kiat (Tips) Sesuai Dengan Konteks Penggunaannya.

No.	Interval Nilai	Jumlah Siswa (Orang)	Persentase (%)	Ketuntasan
1	60-64	7	17,94	Belum Tuntas 64,1%
2	65-69	15	38,46	
3	70-74	3	7,69	
4	≥ 75	14	35,9	35,9%
Jumlah		39	100	

Tabel 1.2. Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa SMKN 4 BL Kelas XI Akuntansi 2 Pada KD Teks Prosedur Berbentuk Manual dan Kiat-kiat (Tips) Sesuai Dengan Konteks Penggunaannya.

No.	Interval Nilai	Jumlah Siswa (Orang)	Persentase (%)	Ketuntasan
1	60-64	3	7,5	Belum Tuntas 57,5%
2	65-69	15	37,5	
3	70-74	5	12,5	
4	≥ 75	17	42,5	42,5%
Jumlah		40	100	

Hasil observasi terhadap siswa terungkap bahwa kurangnya keterampilan dalam berbahasa Inggris ini disebabkan oleh keengganan siswa untuk selalu mencari arti kata-kata baru atau kata-kata yang mereka tidak mengerti artinya dikamus serta mencatat arti kata-kata tersebut agar mereka mudah mengingatnya. Kegiatan seperti ini dalam proses belajar tentunya memerlukan banyak waktu, karena terkadang guru menjadikan hal ini sebagai pekerjaan rumah bagi para siswanya, dampak dari perlakuan ini memungkinkan timbulnya kebosanan para siswa sehingga nantinya dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Untuk fasilitas yang terdapat di sekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran antara lain adalah, terdapatnya perpustakaan yang menyediakan sumber belajar bagi siswa, walau kondisinya tidak sepenuhnya optimal. Selain itu juga telah terdapatnya Lab Bahasa Inggris yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kondisi tidak optimal, sedangkan pada pembelajaran di kelas telah tersedia fasilitas komputer, LCD serta *tape recorder*.

Dari uraian di atas, untuk mengatasi permasalahan terhadap proses pembelajaran yang belum optimal perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk membantu siswa mencapai kompetensi. Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif bahasa Inggris. Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi multimedia *Lectora*. Sebagai penguat alasan pada pengembangan media ini telah dilakukan wawancara terhadap teman sejawat dan siswa, dengan hasil semua guru menyatakan membutuhkan adanya pengembangan

media pembelajaran multimedia interaktif sedangkan hasil wawancara terhadap siswa hasilnya adalah lebih dari 80% siswa menyatakan butuh terhadap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Pola pembelajaran guru masih mendominasi dengan guru sebagai sentral pada proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang tersedia saat ini terbatas pada buku teks dan LKS, belum terdapat media pembelajaran multimedia interaktif.
3. Minat belajar siswa rendah, dilihat dari siswa yang pasif untuk menambah hafalan kosakata baru.
4. Hasil belajar siswa rendah, dilihat dari masih lebih dari 50% siswa hasil belajar siswa di bawah KKM.
5. Fasilitas pendukung pembelajaran antara lain adalah telah terdapatnya Lab Bahasa yang dilengkapi dengan komputer dan LCD.
6. Hasil angket menunjukkan bahwa semua guru menyatakan butuh terhadap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif, selain itu terdapat lebih dari 80% siswa juga menyatakan butuh terhadap pengembangan media.

1.3. Pembatasan Masalah

Mengingat permasalahan pada identifikasi masalah maka untuk menghindari timbulnya peninjauan yang terlalu luas maka penelitian dibatasi pada:

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif kompetensi dasar teks prosedur berbentuk manual dan kiat-kiat bahasa Inggris.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan diatas, maka untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi dan potensi sekolah untuk menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran?
2. Bagaimana prosedur merancang media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris pada kompetensi dasar teks prosedur berbentuk manual dan kiat-kiat sesuai dengan konteks penggunaannya?
3. Bagaimana dilakukan uji efektifitas media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris pada kompetensi dasar teks prosedur berbentuk manual dan kiat-kiat sesuai dengan konteks penggunaannya?
4. Bagaimana dilakukan uji efisiensi media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris pada kompetensi dasar

teks prosedur berbentuk manual dan kiat-kiat sesuai dengan konteks penggunaannya?

5. Bagaimana dilakukan uji kemenarikan media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris pada kompetensi dasar teks prosedur berbentuk manual dan kiat-kiat sesuai dengan konteks penggunaannya?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kondisi dan potensi sekolah untuk dikembangkan media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar teks prosedur berbentuk manual dan kiat-kiat (tips).
2. Mendeskripsikan prosedur merancang media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris pada kompetensi dasar teks prosedur berbentuk manual dan kiat-kiat sesuai dengan konteks penggunaannya.
3. Menguji efektifitas media pembelajaran multimedia interaktif dalam pembelajaran pada kompetensi dasar teks prosedur berbentuk manual dan kiat-kiat sesuai dengan konteks penggunaannya.
4. Menguji efisiensi media pembelajaran multimedia interaktif dalam pembelajaran pada kompetensi dasar teks prosedur berbentuk manual dan kiat-kiat sesuai dengan konteks penggunaannya.

5. Menguji kemenarikan media pembelajaran multimedia interaktif dalam pembelajaran pada kompetensi dasar teks prosedur berbentuk manual dan kiat-kiat sesuai dengan konteks penggunaannya.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kegunaan baik manfaat praktis maupun manfaat teoritis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian adalah untuk mengembangkan konsep, teori, prinsip dan prosedur Teknologi Pendidikan khususnya dalam kawasan desain dan pengelolaan belajar dengan efektif.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru

- a. Mewujudkan media pembelajaran yang efisien, efektif dan mempunyai daya tarik serta menjadi stimulus untuk mengembangkan profesinya.
- b. Sebagai pengembangan kawasan teknologi pendidikan khususnya bidang desain, pengembangan dan pemanfaatan terhadap kemajuan teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran kompetensi dasar teks prosedur berbentuk manual dan kiat-kiat sesuai dengan konteks penggunaannya melalui pengembangan dan desain multimedia interaktif.

- c. Sebagai media pembelajaran pelengkap dari bahan ajar yang telah ada, untuk menambah pengetahuan siswa dan mengatasi permasalahan pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Siswa

- a. Sebagai acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih baik.
- b. Pembelajaran kompetensi dasar teks prosedur berbentuk manual dan kiat-kiat sesuai dengan konteks penggunaannya melalui multimedia interaktif dapat membangkitkan motivasi, kreatifitas, dan kemandirian siswa dalam belajar.
- c. Sebagai sumber belajar yang lebih luas.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- a. Sebagai acuan dan arahan bagi sekolah dalam membuat kebijakan terhadap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif.
- b. Bagi sekolah pengembangan pembelajaran berbantuan komputer dapat dijadikan sebagai media pembelajaran multimedia interaktif.

1.7 Spesifikasi Produk

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran pada kompetensi dasar teks prosedur berbentuk manual dan kiat-kiat sesuai dengan konteks penggunaannya, yang didalamnya terdiri dari 1) Judul; 2) Petunjuk Penggunaan; 3) Kompetensi; 4) Menu Utama; 5) Tugas; dan 6) Evaluasi. Sedangkan dalam pengaplikasian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dilaksanakan dengan fitur program off line.

1.7.1 *Software* Pendukung

Software pendukung yang digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini, antara lain adalah :

A. *Software* Pengolah Gambar

Pada penyusunan media pembelajaran berbasis komputer dibutuhkan *software* pengolah gambar untuk dapat memanipulasi gambar sehingga tercipta gambar yang menarik. Dilakukan untuk pemotongan gambar, perubahan ukuran, pemberian efek, pengatur ketajaman warna dan fungsi gambar lainnya. Program aplikasi yang digunakan antara lain adalah Photoshop dan Coreldraw.

B. *Software* Pengolah Audio

Pengolah audio digunakan untuk memanipulasi audio agar tercipta suara yang dikehendaki sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran. *Software* pengolah audio berfungsi memotong, mencampur beberapa suara, member efek dan selanjutnya *compile* dalam format .mp3, .wav, dan .swf.

C. *Software* Pengolah Multimedia

Pengolah multimedia digunakan untuk membuat antarmuka media pembelajaran, sebagai wadah untuk menyatukan semua teks, gambar serta suara dalam satu kesatuan. Program aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *Lectora*.

1.7.2 Sasaran Pemanfaatan

Pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif adalah sebagai media pembelajaran dengan sarana komputer untuk pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris, media ini dibuat dengan mengakomodir berbagai karakteristik gaya belajar pada siswa SMK Negeri 4 Bandar Lampung kelas XI kompetensi keahlian Akuntansi semester genap TP. 2014/2015.

1.7.3 Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran multimedia interaktif digunakan untuk mempermudah pembelajaran siswa, digunakan sebagai pelengkap dari bahan ajar yang telah ada. Melalui media pembelajaran ini diharapkan siswa mampu untuk mencapai kompetensi yang telah direncanakan sesuai dengan kemampuannya masing-masing, karena dengan multimedia interaktif siswa dapat mengulang kembali materi pelajaran di luar proses pembelajaran di kelas.

1.8 Penjelasan Istilah

1.8.1 Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah seperangkat materi/substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

1.8.2 Pembelajaran Multimedia Interaktif

Pembelajaran multimedia interaktif merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai perantara sistem pembelajaran individual, dimana siswa dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja dirancang atau dimanfaatkan oleh guru.

1.8.3 Teks Prosedur Berbentuk Manual

Teks Prosedur Berbentuk Manual adalah teks yang menjelaskan bagaimana sesuatu bekerja atau teks yang menjelaskan cara menggunakan pedoman instruksi / penggunaan, menunjukan cara melakukan aktifitas tertentu, serta teks yang berhubungan dengan tingkah laku manusia tujuan *procedure text* adalah memberitahu pembaca cara melakukan atau membuat sesuatu. Informasi disajikan dengan urutan peristiwa yang logis dan dibagi menjadi beberapa langkah-langkah terpisah.