

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Senada dengan pengertian pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003, UNESCO dalam laporannya yang berjudul “*learning to be*”, menegaskan bahwa pendidikan harus berpusat pada kepentingan peserta didik (*Learner Centered*). Didalam proses pembelajaran, peserta didik diberikan kebebasan untuk menentukan bahan belajar yang akan dipelajari, cara belajar yang akan ditempuh, tempat yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan belajar serta media apa yang digunakan untuk proses pembelajaran tersebut.

Proses pembelajaran yang optimal akan mampu menghasilkan mutu pendidikan yang baik sehingga tuntutan dari tujuan pendidikan yang sesungguhnya dapat terwujud. Perwujudan pendidikan yang optimal bisa dimulai dengan mengoptimalkan penggunaan berbagai sumber belajar untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sering kali ditemukan berbagai permasalahan baik dalam teknik yang digunakan maupun penggunaan media pembelajaran yang masih sangat terbatas

Bahasa merupakan alat komunikasi yang merupakan penyampai gagasan, pendapat, pikiran, dan perasaan. Dalam zaman modern, individu satu dengan yang lain saling berhubungan melalui bahasa. Oleh karena itu bahasa sangatlah diperlukan untuk memenuhi kebutuhan antar individu tersebut sebagai sarana komunikasi dan hubungan antara individu tersebut. Begitu banyak bahasa yang digunakan di belahan dunia manapun, namun yang menjadi bahasa internasional adalah bahasa Inggris.

Selain peranannya dalam dunia pendidikan, bahasa Inggris memiliki peranan untuk berinteraksi di negara lain. Di zaman modernisasi sekarang ini,

teknologi informasi semakin canggih, bahasa Inggris memiliki peranan yang mendasar. Hal ini dikarenakan informasi yang disalurkan melalui media teknologi pada umumnya disampaikan dalam bahasa Inggris.

Kebijakan pemerintah mengenai bahasa nasional di Indonesia serta bahasa asing terutama bahasa Inggris, telah diartikulasikan dan diformulasikan dalam berbagai seminar dan kongres. Menurut Alwasilah (2003) Terakhir kongres bahasa ini telah dilaksanakan pada bulan November 1999. Kongres tersebut memuat tentang peranan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua di Indonesia yang berfungsi sebagai alat untuk membantu persaingan dan kerjasama ditataran global baik itu melalui pendidikan, perdagangan, pemanfaatan sains, teknologi, serta kegiatan interaksi manusia lainnya.

Di dunia pendidikan, peran bahasa Inggris saat ini mulai menjadi pengantar bahasa yang penting, sebab banyak ilmu pengetahuan yang menggunakan bahasa pengantar bahasa Inggris, tentu perlunya suatu pembelajaran berupa pelajaran yang baik dalam mempelajari bahasa Inggris ini khususnya melalui sekolah formal.

Pelajaran bahasa Inggris merupakan ilmu yang mempelajari tata bahasa dan kosakata, bahasa Inggris ini merupakan bahasa internasional. Seperti di ungkapkan Fathoni (2013) dalam artikelnya kehadiran pelajaran bahasa Inggris dapat memperluas wawasan kita akan dunia, karena segala sesuatu yang berkaitan dengan dunia internasional pasti menggunakan bahasa Inggris.

Mengingat betapa pentingnya bahasa Inggris, maka mempelajari bahasa Inggris ini perlu dilaksanakan sejak dini yaitu melalui sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan intansi pendidikan yang menyelenggarakan proses pendidikan dasar dan mendasari proses pendidikan selanjutnya.

Oleh karena itu, untuk bisa mengajarkan pelajaran bahasa Inggris pada anak sekolah dasar, guru memegang peranan yang sangat penting, dalam implementasi pembelajaran guru diharapkan mampu mengembangkan metodologi pembelajaran yang relevan seperti memanfaatkan media dan sumber belajar sehingga tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris ini dapat tercapai. Seperti

diungkapkan pula oleh Arif (2007:3) guru sekolah dasar orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di zaman pesatnya perkembangan teknologi. Guru sekolah harus menggunakan pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang diajarkannya. Namun, masih sering terdengar keluhan dari para guru di lapangan tentang materi pelajaran yang terlalu banyak dan keluhan kurangnya pemahaman menggunakan media dalam pengajarannya.

Menurut hasil penelitian Karseno (2010:4) yang menyatakan bahwa rendahnya guru dalam menggunakan media pembelajaran dengan baik, menguasai strategi pemilihan media yang kurang tepat dan menggunakan media kurang tepat. Sebagai barometer, berdasarkan” Balitbang Yogyakarta 2005/2006 menyatakan guru SMA yang layak mengajar hanya 67,1% dari 230.114 guru, sedangkan untuk guru SMK hanya 56,7% dari 147.559 guru.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran salah satunya oleh rendahnya penguasaan guru terhadap media, media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru, dan sangat sesuai dengan kurikulum yang sedang digunakan yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan perkembangan teknologi informasi saat ini.

Penggunaan media pembelajaran harus di sesuaikan dengan materi yang hendak diajarkan. hanya penggunaan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keahlian guru dalam mengoperasikan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah dirancang untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar, agar proses pembelajaran berjalan secara optimal dan mampu menghasilkan mutu pendidikan yang baik sehingga tuntutan dari tujuan pendidikan yang sesungguhnya dapat terwujud. Perwujudan pendidikan yang optimal bisa dimulai dengan mengoptimalkan penggunaan berbagai sumber belajar dan media belajar untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu kegiatan belajar mengajar untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran tersebut sangat beragam terdiri dari berbagai macam jenis, Mulai dari media pembelajaran yang sederhana dan murah hingga media pembelajaran yang canggih dan mahal. Mulai dari rakitan pabrik hingga buatan tangan para guru itu sendiri, bahkan ada pula yang telah disediakan oleh alam dilingkungan sekitar kita yang dapat langsung digunakan sebagai media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelajaran bahasa Inggris untuk sekolah dasar adalah dengan menggunakan media visual. Penggunaan media visual dihubungkan dengan pendapat Piran Wiroatmojo dan Sasonohardjo (2002) yang menyebutkan bahwa :

Pembelajaran yang efektif yang dapat menyerap materi dengan menggunakan indera penglihatan sebab persentasi penyerapan materi oleh indera penglihatan sebesar 82%, sedangkan 18% terbagi melalui keempat indra lainnya. Dari pernyataan tersebut dapat dilihat, bagaimana media visual memegang peranan penting terhadap keberhasilan proses belajar.

Penggunaan alat bantu visual ini memiliki tujuan yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (1989: 57) sebagai berikut:

1. Memperkenalkan, membentuk, memperkaya, serta memperjelas pengertian atau konsep yang abstrak pada siswa.
2. Mengembangkan sikap-sikap yang dikehendaki.
3. Mendorong kegiatan siswa lebih lanjut.

Lebih lanjut , menurut Yusuf Hadi Miarso (1984) media dapat digunakan untuk menimbulkan kegairahan belajar dan meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar sendiri. Dengan demikian, untuk lebih memudahkan anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris ini, salah satunya adalah melalui media visual. Pendapat yang sama dikemukakan oleh John D. Lateharu (1988: 41-42) mengenai keuntungan media visual. Keuntungan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Gambar dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak kedalam bentuk yang lebih realistik.
2. Gambar mudah ditemukan dalam buku-buku, majalah, surat kabar, kalender di perpustakaan, dan lain-lain.
3. Mudah menggunakannya.
4. Dapat digunakan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan.
5. Menghemat waktu dan tenaga guru serta dapat menarik perhatian anak didik atau siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk mencoba mengembangkan pemanfaatan media visual tersebut. Dalam hal ini, media visual yang dikembangkan berbentuk media *flashcard*. Media *flashcard* ini diharapkan dapat menstimulasi perkembangan kosa kata anak sekolah dasar khususnya kelas I di SD Negeri 2 Setu Kulon.

SD Negeri 2 Setu Kulon merupakan sekolah dasar yang berada di kabupaten Cirebon. Kondisi objektif pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri 2 Setu Kulon secara umum belum berkembang dengan baik dibandingkan dengan Sekolah Dasar lainnya. Hal ini disebabkan oleh masih kurangnya sumber daya guru yang berpotensi untuk mengenalkan bahasa Inggris, media yang kurang memadai dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi.

Hal ini juga dapat dilihat dari hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas 1 di SD Negeri 2 Setu Kulon yang dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1

Indeks hasil belajar siswa kelas 1 SD Negeri 2 Setu Kulon

<b>TAHUN AJARAN</b>	<b>NILAI TERTINGGI</b>	<b>NILAI TERENDAH</b>	<b>RATA-RATA</b>
2009/2010	70	40	55
2010/2011	71	55	63
2011/2012	65	57	61
2012/2013	70	54	62

Berangkat dari latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti pengaruh media Flashcard terhadap hasil belajar siswa kelas I pada mata pelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan permasalahan penelitian diatas maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimanakah pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas I Sekolah Dasar?”

Untuk memudahkan pembahasan dalam penelitian ini maka diidentifikasi pada sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar aspek mengingat pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas I Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa aspek memahami pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas I Sekolah Dasar?

Adapun pembatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; 1) Tujuan pembelajaran dibatasi pada ranah kognitif aspek mengingat (C1), dan memahami (C2). Alasannya karena melihat *device* yang digunakan hanya berkemampuan menampilkan gambar dan teks sehingga peneliti memutuskan hanya mengukur aspek mengingat (C1), dan memahami (C2); 2) Pengetahuan dibatasi pada aspek ingatan; siswa mampu mengingat gambar dan tulisan yang tertera pada media; 3) Pemahaman dibatasi pada aspek memahami; siswa mampu memahami isi gambar dan tulisan yang tertera pada media.

### C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengaruh penggunaan media flashcard terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris, Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut, 1) Mengetahui tingkat pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa aspek mengingat pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas Satu Sekolah Dasar, 2) Mengetahui tingkat pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa aspek memahami pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas Satu Sekolah Dasar.

### D. MANFAAT HASIL PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung terutama dalam penelitian terhadap hasil belajar siswa. Secara lebih khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi :

#### 1. Pihak Guru

- a) Sebagai bahan masukan bagi peningkatan kualitas proses pembelajaran
- b) Memotivasi guru untuk lebih mengembangkan pembelajaran lebih kreatif dan interaktif sebagai kewajiban keprofesionalannya
- c) Membantu guru dalam menyampaikan materi ajar, khususnya mata pelajaran bahasa Inggris

#### 2. Peserta Didik

- a) Memberikan siswa pandangan bahwa belajar itu menarik
- b) Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan mengembangkan pembelajaran.

### **3. Pihak Sekolah**

- a) Sebagai sebuah upaya kreatif serta alternatif dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar dalam program pembelajaran di sekolah

### **4. Pihak Penulis**

- a) Menambah pengalaman yang cukup berharga karena dapat merealisasikan pengetahuan keilmuan yang telah didapatkan sebagai bentuk nyata dalam mengembangkan pola berpikir kreatif, ilmiah, dan sistematis.
- b) Menjadi ilmu dan pengalaman berharga bagi peneliti dalam hal mengkaji bidang pendidikan. Manfaatnya akan sangat dirasakan ketika penelitian, terjun dalam kehidupan masyarakat dimasa yang akan datang.

### **5. Pihak Peneliti Selanjutnya**

- a) Memberikan gambaran penggunaan media *flashcard* didalam implementasi pembelajaran.
- b) Memberikan motivasi untuk melakukan penelitian-penelitian selanjutnya.



## **E. DEFINISI OPERASIONAL**

Definisi operasional disusun agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah-istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini. Definisi sesuai judul penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang dimaksud adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

### **2. *Flashcard***

Pada penelitian kali ini, maksud dari *flashcard* adalah merupakan kartu bergambar yang dilengkapi dengan keterangan yang tercantum dibelakangnya dengan ukuran yang disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran.

### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah daya capai pada akhir suatu proses pembelajaran yang dimiliki siswa. Hasil atau kemampuan tersebut berupa prestasi belajar yang dapat diukur, dilihat, dirasakan dan dibatasi pada ranah kognitif saja, lebih khusus lagi berupa aspek mengingat (C1), memahami (C2).

### **4. Pembelajaran Bahasa Inggris**

Pembelajaran bahasa Inggris yang mempelajari ilmu tata bahasa Inggris Mata Pelajaran Bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran Ekstra kurikuler yang diberikan di Sekolah Dasar. Mata pelajaran Bahasa Inggris memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat. sifatnya yang berupa menambah tata bahasa Inggris, di Indonesia Bahasa Inggris dijadikan sebagai mata pelajaran Ekstra kurikuler untuk siswa Sekolah Dasar.

## **F. HIPOTESIS**

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap pertanyaan penelitian. Hipotesis ini dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam menentukan instrumen yang digunakan, teknik analisis dan menentukan sampel.

a) Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Hipotesis nol ( $H_0$ ) adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antara variabel independen ( $X$ ) dan variabel dependen ( $Y$ ). Artinya, dalam rumusan hipotesis, yang diuji adalah ketidakbenaran variabel ( $X$ ) mempengaruhi ( $Y$ ).

b) Hipotesis Kerja ( $H_1$ )

Hipotesis Kerja ( $H_1$ ) adalah hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara variabel independen ( $X$ ) dan variabel dependen ( $Y$ ) yang diteliti. Hasil perhitungan  $H_1$  tersebut, akan digunakan sebagai dasar pencarian data penelitian.