

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang mendasari kita dalam menjalani segala aspek dalam kehidupan. Dimana di dalamnya akan banyak dibahas berbagai ilmu yang akan menjadi penopang di masa yang akan datang. Sesuai dengan Undang-undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Oleh karena itu, pendidikan menjadi sesuatu yang wajib untuk diperoleh oleh semua insan di Indonesia. Seperti yang tertera pada Undang-undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 Bab IV pasal 5 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”.

Dalam pelaksanaannya, pendidikan diisi oleh sebuah kegiatan yang disebut dengan pembelajaran. Belajar adalah sebuah proses dimana seseorang akan menerima hal yang baru dan diterapkan dalam kehidupannya. Belajar sering juga disebut sebagai tanda seseorang berhasil merubah dirinya dari tidak tahu menjadi tahu, dan juga tanda bagi seseorang saat dia telah berhasil merubah prilakunya menjadi lebih baik. Dalam dunia pendidikan, belajar menjadi penentu keberhasilan dari proses pendidikan itu sendiri. Jika semakin banyak orang yang berhasil mencapai tujuan dari masing-masing kegiatan pembelajaran, maka akan semakin meningkat kadar keberhasilan dari proses pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, bagi peneliti, pembelajaran adalah sebuah fokus kami sebagai seorang calon teknolog pendidikan. Dimana, akan selalu ada tugas bagi kami untuk senantiasa

berusaha membuat proses pembelajaran yang dijalankan di Indonesia dapat selalu mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dan lebih baik lagi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, kompetensi-kompetensi yang akan diberikan kepada siswa dibagi menjadi beberapa mata pelajaran. Dimana melalui mata pelajaran yang diberikan diharapkan dapat menjadi bekal ilmu pengetahuan siswa di kemudian hari. Salah satu mata pelajaran yang menjadi fokus peneliti adalah Bahasa Inggris. Mata pelajaran Bahasa Inggris pada umumnya hanya diminati oleh beberapa siswa yang memang memiliki *passion* terhadap mata pelajaran tersebut. Terlebih lagi, sesuai data rata-rata nilai ujian nasional mata pelajaran Bahasa Inggris di Indonesia yang diumumkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di tahun ini hanya mencapai angka 42.77. Padahal sebenarnya mata pelajaran ini adalah sebuah kompetensi yang penting untuk dimiliki siswa di masa depannya, selain itu pula sudah menjadi hak bagi setiap siswa untuk mendapatkan pembelajaran Bahasa Inggris. Oleh karena itu, dengan pentingnya kompetensi Bahasa Inggris bagi masa depan siswa, perlu adanya sebuah inovasi yang dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris agar seluruh siswa berminat dan termotivasi dalam mempelajari mata pelajaran ini.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, peneliti melakukan wawancara dengan guru Bahasa Inggris MAN 1 Tangerang menyatakan bahwa ada sebuah pokok bahasan yang seringkali sulit dimengerti oleh siswa, yaitu pokok bahasan *conditional sentence*. Dari sini, peneliti berniat untuk memberikan solusi berupa produk yang peneliti kembangkan untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa tersebut.

Materi pelajaran dapat dipermudah dalam proses penyampaiannya dengan menggunakan model pembelajaran dalam pelaksanaannya. Salah satu dari sekian banyak kelebihan penggunaan model pembelajaran adalah akan terciptanya suasana belajar yang beda dari biasanya dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Seiring berkembangnya dunia pendidikan, makin banyak pula jenis-jenis model pembelajaran yang tercipta, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe artikulasi. Ngalimun (2014, hlm. 174) berpendapat bahwa

Artikulasi adalah model pembelajaran dengan sintaks: penyampaian kompetensi, sajian materi, bentuk kelompok berpasangan sebangku, salah satu siswa menyampaikan materi yang baru diterima kepada pasangannya kemudian bergantian, presentasi di depan hasil diskusinya, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe artikulasi dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas pemahaman teman sekelompoknya dari penjelasan yang mereka bawa secara pribadi. Dan dengan model pembelajaran ini, tentunya suasana kelas akan menjadi hidup dan membuat siswa menjadi tertantang untuk mempelajari lebih. Namun, di samping beberapa kelebihan, peneliti juga menaruh fokus terhadap kekurangan-kekurangan yang dimiliki oleh model kooperatif tipe artikulasi, di antaranya adalah materi yang didapatkan siswa cenderung sedikit dan lebih sedikit ide yang muncul.

Pendidikan dalam pelaksanaannya seringkali mengalami kendala. Salah satu permasalahan yang kerap muncul adalah keterlambatan pendidikan dalam mengejar perkembangan zaman. Hal tersebut dibuktikan dengan data permasalahan yang berhasil diteliti oleh TIMSS, dimana masih banyak sekolah di Indonesia yang tidak menyediakan fasilitas komputer secara layak (Mullis, I.V.S., 2012, hlm. 244). Hal ini membuktikan bahwa peran teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal dilaksanakan. Di sini lah Teknologi Pendidikan dapat mengoptimalkan perannya untuk mengatasi keresahan-keresahan tersebut. Pada tahun 2008, AECT mengemukakan definisi tentang Teknologi Pendidikan, yang mana isinya adalah *”Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological processes and resources”* (Januszewski and Molenda, 2008, hlm. 1). Berdasarkan definisi tersebut, dapat ditarik 2 inti fungsi dan peran dari Teknologi Pendidikan. Yang pertama, yaitu Teknologi Pendidikan adalah sebuah studi dan praktek etis dari memfasilitasi proses pembelajaran. Dimana seorang teknolog pendidikan akan selalu mengkaji tentang kendala yang didapat dari proses pembelajaran, sekaligus membuat solusi agar dapat memfasilitasi pembelajaran untuk menjadi lebih optimal. Yang kedua adalah meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, memanfaatkan dan juga mengelola proses dan sumber teknologi yang

sesuai. Dengan kata lain, Teknologi Pendidikan juga selalu berfokus terhadap cara untuk memudahkan kinerja pendidik untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya.

Upaya memfasilitasi pembelajaran telah membawa teknologi masuk ke dalam dunia pendidikan. Dengan pesatnya perkembangan teknologi membuat perkembangan gaya belajar dan pola pikir siswa maju dengan pesat pula. Namun, di sisi lain perkembangan teknologi itu pun memiliki potensi untuk mengiringi dan melengkapi celah-celah permasalahan yang ada pada dunia pendidikan. Dengan perkembangan gaya belajar dan pola pikir siswa yang maju dengan pesat, tercipta beberapa celah untuk memanfaatkan teknologi di dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu buah dari usaha memanfaatkan dunia teknologi untuk dunia pendidikan. Media pembelajaran dapat memiliki 2 peran, seperti yang dikemukakan oleh Smaldino dkk. (2011, hlm. 14) bahwa “Teknologi dan media bisa berperan banyak untuk belajar. Jika pengerjaannya berpusat pada guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran. Di sisi lain, apabila pengajaran berpusat pada siswa, para siswa merupakan pengguna utama teknologi dan media”. Dalam kondisi ini, peneliti akan memilih peran media sebagai pendukung penyajian pengajaran.

Media memiliki klasifikasi yang dapat membedakannya, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Dalam beberapa tahun terakhir, media audio visual tengah banyak diterapkan di berbagai kegiatan penyampaian informasi, seperti pada bidang hiburan, bidang ekonomi, dan lain-lain. Fenomena ini dikarenakan video dinilai lebih menarik untuk dilihat dan dapat membawa informasi lebih banyak dibandingkan dengan media yang lain. Dalam penerapannya pada dunia pendidikan, media video pun telah banyak diteliti dan membuahkan hasil yang positif pula. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Ayuningrum (2012, hlm. 87) mengatakan bahwa “Media video pembelajaran mengolah soup kotinental sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di SMK Negeri 2 Godean”. Dari penelitian tersebut dapat saya ambil kesimpulan bahwa media video memiliki kelayakan untuk diterapkan sebagai media pembelajaran siswa. Dan Agustriana (2014, hlm.

8) dalam penelitiannya pun berkata bahwa “Penggunaan Video pembelajaran pada SMA 1 Mempawah, dinilai efektif untuk meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa dalam pembelajaran, hal ini bisa diketahui melalui nilai siswa yang meningkat”.

Media dengan unsur visual dan audio ini sudah memiliki beragam jenis dan bentuk dalam pengemasannya, termasuk salah satu jenisnya yang menarik perhatian peneliti, yaitu *motion graphic*. *Motion graphic* pertama kali diperkenalkan kepada publik oleh Saul Bass dengan menjadikannya sebagai pengantar di awal film yang dibuatnya di era 90an. Beberapa karyanya adalah *Anatomy of A Murder*, *Vertigo*, *Café Fear*, dan *The Age of Innocence*. Lalu beberapa film terkenal seperti *James Bond* juga sering menampilkan *motion graphic* sebagai pengantar filmnya. Akhirnya, R/GA (*Robert and Richard Greenberg Associates*) menjadikan *motion graphic* menjadi industri melalui beberapa filmnya. Setelah itu, mulailah banyak bermunculan stasiun televisi yang juga memanfaatkan *motion graphic* sebagai pengantar dari masing-masing identitas stasiun tersebut.

Di zaman modern ini, media *motion graphic* tengah banyak diminati dan dimanfaatkan oleh banyak orang. Pada bidang hiburan, *motion graphic* sudah banyak dimanfaatkan untuk pembuatan video clip oleh banyak grup musik. Selain itu, *motion graphic* juga banyak dimanfaatkan oleh para pengusaha sebagai alat pemasaran yang berfungsi untuk menjelaskan produk atau jasa yang mereka tawarkan.

Berdasarkan dengan permasalahan yang saya temukan, muncul sebuah peluang bagi saya untuk dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan aplikatif agar dapat mendongkrak minat belajar siswa kepada mata pelajaran Bahasa Inggris, dengan menimbang pentingnya mata pelajaran tersebut bagi masa depan siswa. Pengembangan media pembelajaran berupa video *motion graphic* saya jadikan sebagai sebuah solusi untuk memecahkan masalah tersebut dengan judul penelitian “**PENGEMBANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC DALAM MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**” untuk siswa kelas XII Madrasah Aliyah Negeri 1

Tangerang. Diharapkan media video *motion graphic* ini dapat menjadi solusi yang tepat dan dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh guru untuk mendongkrak minat dan semangat siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris pada pokok bahasan *Conditional Sentence*.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang serta permasalahan yang telah dipaparkan di atas, penulis telah mendapat rumusan masalah umum dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana desain dan pengembangan media video *motion graphic* sebagai alat bantu model pembelajaran kooperatif tipe artikulasi untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada pokok bahasan *Conditional Sentence* ?”.

Dan penulis menarik beberapa sub rumusan masalah secara khusus dari rumusan masalah umum di atas. Di antaranya adalah :

1. Bagaimana prosedur pengembangan video *motion graphic* agar dapat menjadi alat bantu model pembelajaran kooperatif tipe artikulasi untuk mata pelajaran Bahasa Inggris pada pokok bahasan *Conditional Sentence* ?
2. Apa saja aspek yang harus diperhatikan dalam pengembangan agar video *motion graphic* dapat menjadi alat bantu model pembelajaran kooperatif tipe artikulasi untuk mata pelajaran Bahasa Inggris pada pokok bahasan *Conditional Sentence* ?
3. Bagaimana respon dari para calon pengguna dan penilaian dari para ahli terhadap video *motion graphic* yang penulis kembangkan ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengembangkan video *motion graphic* agar dapat menjadi alat bantu model pembelajaran kooperatif tipe artikulasi pada pokok bahasan *Conditional Sentence* di MAN 1 Tangerang.

Dan tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan video *motion graphic* yang dapat dijadikan sebagai alat bantu model pembelajaran kooperatif tipe artikulasi pada pokok bahasan *Conditional Sentence* di MAN 1 Tangerang.
2. Mengetahui respon dan penilaian dari para ahli dan calon pengguna terhadap video *motion graphic* yang penulis kembangkan.
3. Mengetahui aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam pengembangan agar video *motion graphic* dapat menjadi alat bantu model pembelajaran kooperatif tipe artikulasi untuk mata pelajaran Bahasa Inggris pada pokok bahasan *Conditional Sentence*.

1.4. Manfaat Hasil Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi hasil proses uji teori untuk mengembangkan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu model-model pembelajaran.

1.4.2. Manfaat Praktis

1.4.2.1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sarana oleh peneliti untuk mengaktualisasikan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran.

1.4.2.2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dengan adanya penelitian ini peserta didik dapat lebih memahami tentang pentingnya menimba ilmu dan termotivasi lebih untuk mempelajari Bahasa Inggris.

1.4.2.3. Bagi Guru

Dengan penelitian ini diharapkan guru dapat meningkatkan kesadaran terhadap urgensi media pembelajaran, serta dapat terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.

1.4.2.4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi bagi peneliti selanjutnya. Sehingga kualitas media pembelajaran untuk pendidikan Indonesia dapat lebih maju.