

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dewasa ini pendidikan telah semakin maju, peserta didik semakin berkembang dan terus mengikuti perkembangan teknologi. Peserta didik saat ini umumnya lebih menyukai sesuatu yang bersifat variatif dan tidak membosankan, tidak hanya dalam kehidupan sehari-hari, dalam proses pembelajaran pun peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak hanya pembelajaran yang bersifat konvensional. Dahulu siswa hanya mendengarkan guru yang berceramah di depan kelas, namun karena perkembangan zaman, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam melakukan proses pembelajaran di kelas sehingga membuat siswa tidak jenuh di dalam kelas.

Pembelajaran di kelas merupakan ujung tombak dari sistem pendidikan, karena dalam pembelajaran di kelas terdapat interaksi antara peserta didik dan guru dalam rangka penyampaian materi. Dilihat dari proses pembelajaran tersebut maka tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran merupakan tolak ukur dari kesuksesan siswa dalam mencapai kompetensi-kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran tersebut. Pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh gurunya dengan jelas yang tentu saja akan sangat berpengaruh pada hasil yang

akan di dapat oleh siswa tersebut. Menurut Oemar Hamalik (2008:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Sudah sangat jelas dijelaskan dari beberapa definisi pembelajaran diatas bahwa inti dari pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dimana dalam proses tersebut ada materi yang disampaikan. Penyampaian materi oleh pendidik hendaknya dilakukan secara kreatif dan variatif karena pada zaman sekarang ini siswa cenderung menyukai hal-hal baru yang lebih inovatif dibandingkan dengan sekedar mendengar penjelasan dari guru melalui ceramah di depan kelas. Materi pembelajaran yang disampaikan tidak semua dapat disampaikan dengan ceramah, terkadang ada beberapa materi yang memerlukan penjelasan lebih rinci dan nyata untuk dapat memahaminya. Contohnya materi yang bersifat praktek. Siswa akan sulit memahami materi yang bersifat praktek apabila dijelaskan hanya dengan ceramah saja.

Materi pembelajaran yang bersifat praktik terkadang sulit pula untuk dipraktikkan secara langsung, berbagai kendala dapat terjadi, sebagai contoh kurangnya sarana atau ketidakmungkinan menggunakan peralatan yang sesungguhnya untuk praktek, misalnya bahan-bahan kimia yang berbahaya

yang tidak mungkin digunakan oleh siswa untuk praktek secara langsung. Untuk mengatasi masalah tersebut maka terciptalah yang dinamakan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara interaksi antara peserta didik dan pendidik. Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1977), sedangkan menurut Briggs Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, *slide* dan sebagainya. Media memiliki dua unsur penting yaitu unsur perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang disampaikan (*Message/Software*).

Penggunaan media pembelajaran dewasa ini sudah sangat lumrah, karena tingkat kreatifitas guru yang semakin berkembang dan teknologi yang semakin maju. Penggunaan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi yang akan disampaikan dan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik. Jika dilihat dari karakteristik peserta didik akan terlihat jelas bahwa masing-masing peserta didik memiliki perbedaan karakter dan gaya belajar. Peserta didik yang memiliki gaya belajar bersifat *auditif* (mendengarkan) tidak relevan jika menggunakan media buku sebagai media pembelajaran begitu pula dengan peserta didik yang memiliki gaya belajar *Visual* (melihat) tidak relevan jika menggunakan media pembelajaran berupa suara atau *tape recoder*.

Mata Pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum di Indonesia ini. Mata pelajaran ini bertujuan untuk

membentuk siswa menjadi terampil dalam menggunakan Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa internasional yang tentu saja sangat bermanfaat bagi kehidupan siswa itu sendiri. Betapapun pentingnya mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah tidak disertai dengan nilai siswa yang memuaskan karena masih sangat banyak nilai siswa yang dibawah kriteria ketuntasan minimal. Salah satu contoh dapat dilihat dari hasil evaluasi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kota Semarang yakni rata-rata nilai UN (Ujian Nasional) di 205 SMP dan MTS di Semarang adalah 6,52 tercatat paling rendah dibanding nilai mata pelajaran lainnya.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Bahasa Inggris merupakan alat komunikasi yang dapat digunakan diseluruh dunia, begitu pentingnya Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari sehingga pemerintah menjadikan Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran wajib di setiap sekolah. Di SMP Pasundan 4 Bandung sendiri nilai Bahasa Inggris siswa hampir 95% di bawah KKM. Hanya 5 % siswa yang nilainya di atas KKM, tak jarang guru Bahasa Inggris mengadakan ujian ulang berkali-kali untuk mendapatkan nilai yang lebih baik.

Melihat dari data hasil belajar siswa diatas maka sangatlah jelas tergambar bahwa masih banyak sekali siswa yang hasil belajarnya di bawah KKM. Hal ini tentu saja harus dicari solusinya, salah satu solusi yang dapat dilaksanakan adalah penggunaan media pembelajaran untuk menarik minat siswa. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu unsur

penting dalam pembelajaran dimana berfungsi dalam penyampaian materi agar tidak membosankan, namun pemilihan media pembelajaran harus benar-benar cermat dan sesuai kebutuhan. Pada umumnya pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah hanya menggunakan buku paket ataupun lembar kerja siswa yang membuat siswa merasa bosan dan tidak mendapatkan pengetahuan yang lebih luas. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris secara signifikan.

Pada mata pelajaran Bahasa Inggris erat kaitannya dengan percakapan menggunakan Bahasa Inggris, percakapan merupakan dialog yang digunakan untuk berkomunikasi. Untuk mengajarkan percakapan berbahasa Inggris hendaknya menggunakan media yang jelas yang mencakup cara pengucapan, cara penggunaan ataupun pelafalan kalimat yang ada pada suatu percakapan. Dilihat dari beberapa media yang sering digunakan dalam pembelajaran, film merupakan media yang paling tepat untuk mengajarkan percakapan singkat dalam berbahasa Inggris, karena film dapat menampilkan dengan jelas dialog yang digunakan dalam percakapan baik secara pengucapan, ekspresi ataupun pelafalan.

Film pendek dapat menjadi salah satu solusi untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Film pendek merupakan media yang tepat karena film pendek memiliki durasi yang tidak terlalu panjang sehingga siswa tidak akan merasa bosan untuk menontonnya, film

pendek dapat menyajikan materi Bahasa Inggris dengan menarik dan jelas karena dalam film pendek terdapat alur cerita yang membuat siswa menjadi tertarik untuk belajar, dan pada film pendek juga pengucapan kata berbahasa Inggris akan terdengar dengan jelas sehingga siswa akan lebih memahami cara pengucapan kata berbahasa Inggris dengan benar. Film pendek sangat tepat digunakan untuk pembelajaran karena film yang baik digunakan untuk pembelajaran adalah film yang memiliki durasi yang tidak terlalu panjang dan pada umumnya hanya membahas satu konsep materi saja. Film pendek tepat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris terutama materi percakapan karena setiap dialog yang terdapat dalam film merupakan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran sehingga tidak terdapat banyak *noise* (gangguan) yang dapat mengganggu penyampaian materi yang akan disampaikan melalui media itu sendiri.

Film termasuk dalam kategori bahan ajar *Audio-visual* atau bahan ajar pandang dengar. Bahan ajar *Auido-visual* merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan dua bahan materi yakni materi *visual* dan materi *auditif*. Materi yang bersifat *auditif* digunakan untuk merangsang pendengaran peserta didik sedangkan materi *visual* digunakan untuk merangsang penglihatan peserta didik. Dua materi ini diharapkan peserta didik akan lebih memahami materi yang disampaikan melalui media film tersebut. Hal ini di perkuat oleh pendapat Confucius dalam Prastowo (2011:301), mengatakan “Apa yang saya dengar, saya lupa, apa yang saya lihat, saya ingat, apa yang saya lakukan, saya paham”. hal yang serupa juga dikemukakan oleh Mell

Silbermen dalam Prastowo (2011:302) yang mengungkapkan sebuah hasil penelitian bahwa dengan menambahkan visual pada pelajaran, dapat menaikkan ingatan dari 14% menjadi 38%. Dengan demikian penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan mencapai 200%.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran hendaknya menghasilkan pengalaman yang nyata bagi para siswanya, karena dengan adanya pengalaman nyata dan kongkrit pada penyampaian pesan pembelajaran diharapkan siswa dapat lebih mengingat apa isi pesan yang disampaikan dari pembelajaran tersebut.

Salah satu jenis media pembelajaran yang sering digunakan adalah media film J.E Kemp mengatakan “film dapat menyajikan informasi, menggambarkan suatu proses dan tepat mengajarkan keterampilan, menyingkat dan mengembangkan waktu serta dapat mempengaruhi sikap”. Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan minat, dimana tayangan yang ditampilkan oleh media film dapat menarik gairah rangsang (stimulus) seseorang untuk menyimak lebih dalam.

Penggunaan media film dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam menangkap materi yang disampaikan dengan pengalaman belajar yang lebih nyata, karena dengan menggunakan media film siswa menyaksikan secara langsung. Media film juga dianggap media yang cocok untuk memenuhi keberagaman karakteristik dan gaya belajar siswa karena dalam film terdapat gambar gerak dan suara yang dilengkapi dengan *background* yang diharapkan dapat menarik minat siswa untuk

menontonnya. Pengalaman yang nyata dialami oleh siswa dapat dihubungkan dengan pembelajaran kontekstual dimana pendekatan ini menghubungkan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata yang dialami oleh siswa.

Banyaknya penggunaan film dalam pembelajaran tidak dapat dipungkiri juga bahwa film yang digunakan untuk pembelajaran tidak dirancang oleh pendidik sendiri yang sudah tentu mengetahui dan memahami proses pembelajaran dan tujuan pembelajarannya sehingga media film yang dirancang dapat sesuai. Kebanyakan media film yang digunakan, dirancang oleh para ahli membuat media yang tidak memahami unsur pedagogisnya, kebanyakan dari mereka hanya merancang dengan hanya memasukkan materi yang ada dari buku mata pelajaran atau bahan-bahan materi lainnya sehingga terkadang tujuan dari pembelajarannya tersebut tidak dapat tercapai dengan baik. Menurut Diknas(2004) dalam Prastowo (2011:310), “struktur bahan ajar film meliputi enam komponen, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan dan penilaian”.

Pada umumnya siswa lebih tertarik dengan film yang memiliki alur cerita terlebih dengan cerita yang mengangkat kehidupan sehari-hari. Hal ini terlihat dari ketertarikan siswa untuk menonton acara televisi, Hasil kajian Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia misalnya, mencatat, rata-rata anak usia sekolah dasar menonton televisi antara 30-35 jam seminggu. Melihat dari hal tersebut maka lebih baik guru menggunakan media film yang terdapat keterkaitan antara materi pembelajaran dengan cerita kehidupan sehari-hari siswa.



Atas dasar permasalahan di atas maka penulis berinisiatif untuk menggabungkan media pembelajaran film dengan kesukaan peserta didik menonton film yakni dengan membuat Media pembelajaran film pendek. Film pendek merupakan salah satu jenis film yang berdurasi antara 1-60 menit, dengan menggunakan film pendek yang berdurasi tidak terlalu lama diharapkan siswa tidak akan merasa bosan untuk menontonnya.

Bertolak dari latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “ Pengaruh penggunaan media film pendek terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris ranah kognitif”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka secara umum, masalah yang akan dikaji adalah : “Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif antara siswa yang menggunakan media film pendek dengan siswa yang menggunakan media *slide* presentasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris?”

Secara terperinci permasalahan penelitian tersebut dirumuskan secara khusus, antara lain:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif aspek ingatan antara siswa yang menggunakan media film pendek dengan siswa yang menggunakan media *slide* presentasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif aspek pemahaman antara siswa yang menggunakan media film pendek

dengan siswa yang menggunakan media *slide* presentasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris?

3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif aspek penerapan antara siswa yang menggunakan media film pendek dengan siswa yang menggunakan media *slide* presentasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini tentu mempunyai tujuan. Tujuan umum penelitian ini adalah mengetahui Apakah penggunaan media film pendek dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Tujuan umum tersebut diuraikan menjadi tujuan-tujuan khusus. Tujuan khusus tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif aspek ingatan antara siswa yang menggunakan media film pendek dengan siswa yang menggunakan media *slide* presentasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif aspek pemahaman antara siswa yang menggunakan media film pendek dengan siswa yang menggunakan media *slide* presentasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris?
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif aspek penerapan antara siswa yang

menggunakan media film pendek dengan siswa yang menggunakan media *slide* presentasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang langsung maupun tidak langsung terlibat dalam dunia pendidikan baik sebagai pengembang pendidikan, lembaga pendidikan formal maupun non formal, dan khususnya bagi guru serta siswa yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.

##### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada khasanah kajian keilmuan tentang strategi pembelajaran baik dalam perancangan maupun dalam pengembangan.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media film pendek sebagai solusi pemilihan media yang tepat.
- b. Bagi siswa, menawarkan media pembelajaran baru yang menyenangkan dan dapat dimanfaatkan sebaik mungkin untuk meningkatkan hasil belajarnya dalam pelajaran Bahasa Inggris.
- c. Bagi sekolah, memiliki referensi baru tentang penggunaan media pembelajaran film pendek untuk pembelajaran di sekolah.

- d. Bagi peneliti, Sebagai suatu pembelajaran karena pada penelitian ini, peneliti dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang didapat selama perkuliahan maupun diluar perkuliahan.

### **E. Definisi Operasional**

Menurut Narbuko dan Achmadi (2010:61) definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (di observasi).

Definisi operasional dibuat dengan tujuan agar tidak terjadi pemahaman yang berbeda tentang istilah – istilah yang digunakan dan juga memudahkan peneliti dalam menjelaskan apa yang sedang dibicarakan, sehingga dapat bekerja lebih terarah, maka beberapa istilah perlu didefinisikan secara operasional.

Istilah – istilah tersebut adalah:

1. Media film pendek dipandang sebagai media pembelajaran berupa film yang memiliki alur cerita dan berdurasi kurang dari 30 menit berisi materi tentang program pengolah kata. Film ini digunakan dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi
2. Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang terdiri dari 7 aspek, dimana dalam penelitian ini hanya dipilih 3 aspek yaitu aspek Ingatan, aspek pemahaman dan aspek penerapan.
3. Mata pelajaran Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membuat siswa terampil dalam berbahasa Inggris baik secara lisan dan tulisan agar dapat bermanfaat bagi kehidupannya kelak, hal ini di

karenakan Bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang digunakan di seluruh dunia.

4. Media *slide* presentasi, merupakan halaman presentasi yang dibuat dengan menggunakan program *Microsoft office power point*, berisi materi yang akan disampaikan pada pembelajaran.

