**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Menurut Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 “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 keagamaaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Proses belajar mengajar di indonesia pada era ini masih tergolong klasik dan monoton, yaitu dengan menggunakan metode linguistic atau ceramah. Pembelajaran dengan metode ceramah karena adanya kenyataan bahwa pemikiran tentang adanya minat, perhatian, pengalaman dan kepandaian yang sama dengan tuntutan yang sama. Pembelajaran ini memiliki kekurangan yakni pada potensi-potensi dalam diri siswa tidak dapat dikembangkan secara optimal, siswa cenderung bersifat pasif dan kurang memperhatikan perbedaan individual. Dalam hal menyampaikan materi ajar sangat menuntut peran penting media. Proses belajar dengan cara mendengarkan dan memperhatikan guru menerangkan di papan tulis sudah mulai berubah, karena proses belajar yang hanya berorientasi pada guru tersebut dianggap membosankan. Dengan tersedianya media pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik.

Kalau dilihat dari perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Berdasarkan pendapat Karim ( 2007: 6 ) mengemukakan bahwa :

Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan sehingga interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu, mulai dari yang paling sederhana dan mudah digunakan yaitu suara guru sampai yang merupakan peralatan serba kompleks.

Dampak perkembangan sains dan teknologi yang semakin pesat dengan mudah dapat menerima informasi untuk menggunakan media computer. Media komputer ini berkembang begitu pesat sesuai dengan perkembangan teknologi dan komunikasi (TIK) sehingga memungkinkan untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan multimedia interaktif. Menurut Djamarah (Amin, 2016) menyatakan bahwa Kehadiran media pembelajaran mempunyai arti dan makna yang cukup penting dalam proses belajar mengajar, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media penting karena mempunyai arti dan makna yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran

Urgensi media pembelajaran dianggap sangat mempengaruhi siswa dalam perwujudan Suasana belajar siswa yang efektif dalam proses belajar mengajar. Karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Untuk itu sudah seharusnya seorang guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efesien.

Media merupakan alat bantu yang dipakai oleh guru dalam menyampaikan pesan/materi kepada siswa agar dapat merangsang siswa untuk belajar. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum dituangkan oleh guru ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non verbal atau visual.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah dirancang untuk membantu proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Media pembelajaran ini digunakan untuk membantu siswa dalam pemahaman materi pelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas. Serta media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang mempunyai kemampuan dalam menyalurkan pesan akan dapat mengatasi faktor-faktor yang dapat menghambat proses komunikasi seperti kepercayaan, minat, pendapat, intelegensi, pengetahuan dan juga hambatan fisik seperti kelelahan, sakit, dan lain-lain.

Siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya dalam proses pembelajaran. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Melalui penggunaan media pembelajaran secara baik diharapkan siswa dapat memahami materi pelajaran. Hal ini berarti demi optimalnya kegiatan pembelajaran, maka seharusnya didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat Achsin ( Dalam Amin, 2016) bahwa Media pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan. Hal senada dikemukakan oleh Djamarah dan Zain (Amin, 2016: 4) bahwa:

Proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Berdasarkan pendapat tersebut, jelas bahwa peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media dalam pembelajaran yang sesuai tuntutan kurikulum.Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 1 Maret 2016 di MTs DDI AD Gusung Makassar. Sekolah diatas dipilih peneliti karena dianggap mampu menyediakan berbagai macam fasilitas penunjang proses belajar mengajar walaupun ternyata masih banyak guru yang menggunakan media yang kurang menarik perhatian siswa. Dampaknya, dalam proses pembelajaran siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat, gangguan dalam kelas, serta perhatian siswa yang rendah karena mengantuk. Terlebih dalam pelajaran bahasa Inggris yang sangat membutuhkan konsentrasi karena membutuhkan daya ingat yang tinggi untuk mampu mengingat perbendaharaan kata-kata.

Melihat fenomena pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, peneliti menyatakan bahwa kurangnya pembelajaran yang interaktif sehingga menghambat tujuan intruksional itu sendiri tercapai. Oleh karna itu, guru diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efisien dan efektif sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar.

Menurut sagala (Amin, 2016: 16) “Pembelajaran yang disertai media yang tepat selain dapat memudahkan dalam mengalami, memahami, mengerti dan melakukan juga menimbulkan motivasi yang kuat dibandingkan hanya dengan menggunakan kata-kata yang abstrak”. Menurut Jeanne (Amin, 2016: ) “*Hypermedia* merupakan multimedia interaktif berbasis komputer yang menyediakan struktur jaringan dimana pengguna dapat mengatur secara individual sehingga secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan penalaran juga disebutkan bahwa *hypermedia* merupakan pelopor revolusi pembelajaran” Oleh karena itu media pembelajaran berbasis *Hypermedia* dianggap tepat. Penelitian tentang *hypermedia*  sebelumnya dilakukan oleh Kirna (2010) yaitu Pengaruh penggunaan hypermedia dalam pembelajaran menggunakan strategi siklus belajar terhadap pemahaman dan aplikasi konsep Kimia pada Siswa SMP dengan Dua gaya belajar berbeda, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa :

1. Pemahaman konsep siswa yang menggunakan *Hypermedia* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan *nonhypermedia*
2. Siswa yang memiliki gaya belajar visual mempunyai pemahaman konsep yang lebih tinggi daripada yang memiliki gaya belajar verbal;
3. Ada interaksi antara strategi penyampaian sikllus belajar *hypermedia* dan siklus belajar *nonhypermedia*
4. Kemampuan aplikasi konsep siswa tidak berbeda secara siginifikan baik antara kelompok strategi penyampaian siklus belajar yang menggunakan hypermedia dan non hypermedia dengan kelompk strategi penyampaian siklus belajar dimensi verbal-visual

Terkhusus pada aspek *listening* pada materi *what do you think?* dibutuhkan pemahaman dalam mendengar bahasa Inggris baik itu secara langsung ataupun melalui media seperti *Hypermedia*. *Listening* merupakan materi yang penting dalam bahasa Inggris karena kita harus bisa mengetahui apa yang orang katakan pada kita. Untuk dapat menguasai *listening* kita harus benar-benar memahami kata-kata yang kita dengar.Mendengar tidak sama dengan menyimak. Mendengar dalam bahasa inggris*hear*sedangkan menyimak adalah *listen*.

Pembelajaran bahasa Inggris, kegiatan menyimak dapat dilakukan dengan metode-metode pembelajaran yang menarik. Metode yang menarik tergantung guru yang membelajarkan *listening*, Oleh karna itu masih perlu untuk dikembangkan agar media *hypermedia*  pembelajaran ini lebih mampu bermanfaat dalam dunia pendidikan umumnya. Berkaitan dengan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai *“*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis ***Hypermedia*** untuk mata pelajaran bahasa Inggris di MTs DDI AD Gusung Makassar*”.*

1. **Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Hypermedia* yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran Bahasa Inggris di MTs DDI AD Gusung Makassar.

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Hypermedia* yang valid, praktis dan efektif pada Mata pelajaran bahasa Inggris di MTs DDI AD Gusung Makassar.

1. M**anfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi akademis, sebagai bahan masukan/informasi bagi Program Studi Teknologi Pendidikan tentang pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Hypermedia*
3. Bagi peneliti yang lain, sebagai bahan referensi dan sebagai bahan untuk mengkaji permasalahan yang relevan mengenai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis *hypermedia.*
4. Manfaat Praktis
5. Sekolah
6. Memberikan masukan tentang kreatifitas dalam proses pembelajaran yang berjalan di sekolah terutama penggunaan media pembelajaran.
7. Mendorong sekolah untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan sekolahnya.
8. Guru

Sebagai bahan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam penggunaan Media pada pembelajaran Bahasa Inggris.

1. Siswa

Sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dalam belajar sekaligus meningkatkan prestasi diri.