

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan tempat didik bagi siswa untuk menimba ilmu sebagai bekal masa depan. Sistem pembelajaran di sekolah selalu berkembang dari waktu ke waktu untuk mendukung proses penyerapan ilmu pengetahuan pada siswa. Berdasarkan Kurikulum 2013, salah satu tujuan pembelajaran bahasa Inggris pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris dalam bentuk lisan maupun tulisan. Kemampuan berkomunikasi ini meliputi mendengarkan (*listening*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) dengan menggunakan beberapa jenis teks (*genre*) seperti transaksional, interpersonal, *narrative*, *descriptive*, *recount*, *discussion*, dan lain-lain (Kemendikbud, 2013).

Pembelajaran yang ada saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Metode pembelajaran yang konvensional dan penggunaan media yang sederhana, khususnya di SMP Negeri 1 Gorontalo membuat siswa cenderung pasif selama pembelajaran. Proses pembelajaran yang berjalan dan berlangsung seringkali tidak efektif, sehingga banyak waktu dan tenaga yang terbuang, sedangkan tujuan belajar belum dapat tercapai.

Siswa terkadang merasa jenuh/bosan dengan pola pembelajaran yang ada pada pelajaran bahasa Inggris sehingga banyak yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa

Inggris ini mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini juga diungkapkan oleh Suparno (2010) bahwa hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui si pelajar: konsep-konsep tujuan dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari.

Metode pembelajaran yang saat ini berkembang dengan pesat adalah *e-learning*. Menurut Bloomsburg (2006) *e-learning* adalah sarana pendidikan yang mencakup motivasi diri sendiri, komunikasi, efisiensi dan teknologi. Karena ada keterbatasan dalam interaksi sosial, siswa harus menjaga diri mereka tetap termotivasi. *E-learning* efisien karena mengeliminasi jarak dan arus pulang-pergi. Jarak dieliminasi karena isi dari *e-learning* didesain dengan media yang dapat diakses dari terminal komputer yang memiliki peralatan yang sesuai dan sarana teknologi lainnya yang dapat mengakses jaringan atau internet. Selain itu Dahlstrom (2012) juga menyebutkan dalam sebuah penelitian, lebih dari 58% pelajar yang telah disurvei oleh EDUCAUSE menyatakan bahwa penerapan *e-learning* yang dikombinasikan dengan model kelas tradisional terbukti sangat membantu proses pembelajaran.

Untuk mendukung sistem *e-learning* tersebut berjalan dengan sempurna dibutuhkan pula teknologi multimedia interaktif yang menggabungkan sepenuhnya teknologi komputer, *video*, dan *audio*, untuk mendapat kombinasi yang lebih baik dan meningkatkan interaksi antara pemakai dalam hal ini siswa dengan komputer. Menurut Rita dan Situmorang (2014) guru-guru membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Tampilan multimedia akan membuat siswa lebih leluasa memilih,

mensintesa, dan mengkolaborasi pengetahuan yang ingin dipahaminya. Multimedia yang interaktif juga menyediakan peluang bagi siswa untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal, dimana pembelajaran berbasis multimedia adalah pembelajaran menggunakan perangkat multimedia sebagai sarana utamanya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan pengembangan aplikasi *e-learning* interaktif yang nantinya akan menunjang efektifitas sistem pembelajaran, khususnya pelajaran bahasa Inggris pada SMP Negeri 1 Gorontalo.

1.2 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana mengembangkan aplikasi *e-learning* interaktif?

1.3 Ruang Lingkup

Yang menjadi ruang lingkupnya adalah :

- a. Aplikasi *e-learning* dirancang menggunakan moodle 3.2.
- b. *E-learning* yang dibuat dikembangkan dengan berbasis multimedia interaktif.
- c. *E-learning* yang dibuat mencakup data materi pelajaran bahasa Inggris, soal latihan, dan berbagai pendukung pembelajaran dalam bentuk *audio* dan *video*.
- d. Lokasi penelitian adalah SMP Negeri 1 Gorontalo sebagai tempat pengambilan data, materi, dan informasi lainnya yang dibutuhkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan permasalahan di atas antara lain sebagai berikut :

- a. Mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris pada SMP Negeri 1 Gorontalo.
- b. Merancang aplikasi *e-learning* berbasis multimedia interaktif dalam memenuhi serta mendukung efektifitas sistem pembelajaran bahasa Inggris pada SMP Negeri 1 Gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian berdasarkan tujuan penelitian di atas antara lain :

- a. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah :
 - Membawa peningkatan pada model pembelajaran bahasa Inggris berupa inovasi teknologi.
 - Menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai, serta memperoleh model pembelajaran yang lebih efektif dan efisien tanpa mengenal batas ruang dan waktu pembelajaran dengan mandiri.
- b. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah :
 - Membantu proses kegiatan belajar siswa yang cenderung kurang efektif sehingga pembelajaran bahasa Inggris dapat dilakukan dimana saja.
 - Membantu siswa lebih memahami materi serta memotivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris dengan adanya media pembelajaran multimedia.
 - Membantu guru untuk dapat mengkolaborasi bahan-bahan belajar menjadi lebih menarik, pembaruan materi, maupun model pengajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi, juga dapat dengan efisien mengontrol kegiatan belajar siswanya.