

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abad 21 dikenal sebagai era globalisasi. Globalisasi merupakan kecenderungan umum terintegrasinya kehidupan masyarakat domestik atau lokal ke dalam komunitas global. Globalisasi mempengaruhi berbagai bidang dalam kehidupan manusia seperti bidang intelektual, sosial, politik, ekonomi, emosional, dan budaya. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu canggih menyebabkan dampak globalisasi menjadi semakin nyata dan kompleks. Perdagangan internasional yang tumbuh pesat selama beberapa dekade terakhir juga merupakan dampak sekaligus penyebab utama globalisasi.

Globalisasi menyebabkan kompetisi pada sumber daya manusia meningkat dengan membuka peluang dan akses pasar yang semakin luas. Hal tersebut akan menguntungkan bagi negara-negara yang sudah siap menghadapi fenomena ini, sebaliknya, bagi negara-negara yang belum siap menghadapinya, fenomena globalisasi justru dapat membawa kerugian. Oleh sebab itu Bangsa Indonesia harus bijak, cermat dan pintar menyikapi fenomena globalisasi dan pasar bebas agar tidak tergerus atau terpinggirkan.

Negara-negara ASEAN sendiri telah tergabung dalam AFTA atau *Asean Free Trade Area* yaitu kawasan perdagangan bebas antar negara-negara ASEAN yang

mempunyai visi yang sama untuk meningkatkan daya saing kawasan ASEAN secara keseluruhan di pasar dunia. Hal ini merupakan jawaban negara-negara ASEAN terhadap tantangan globalisasi dunia. Menurut kesepakatan antar negara ASEAN pada akhir tahun 2015, di dalam *Asean Economic Community (AEC) Blueprint* dipaparkan empat pilar dasar yang saling berkaitan dan saling menguatkan satu sama lain dalam tujuan membangun masyarakat ekonomi ASEAN, yaitu: (1) Perdagangan dan produksi yang berbasis satu, (2) Daerah ekonomi yang memiliki daya saing yang tinggi, (3) Sebuah bagian dengan perkembangan atau pertumbuhan ekonomi yang layak, dan (4) Sebuah bagian yang secara menyeluruh terpadu atau terintegrasi dalam ekonomi global.

Merujuk pada karakteristik pertama, terciptalah satu basis pasar dan produksi dimana barang, layanan, investasi, dan tenaga kerja terampil dapat mengalir dengan bebas antar negara di ASEAN. Hal ini berarti Indonesia bisa memanfaatkan peluang ini untuk memperluas lapangan pekerjaan, mengurangi pengangguran dan menyerap tenaga kerja terampil. Permasalahannya adalah disaat yang bersamaan persaingan tenaga kerja di lapangan pekerjaan juga semakin meningkat.

Di dalam *Asean Economic Community Blueprint* dijelaskan bahwa masalah tenaga kerja tersebut dibatasi khusus tenaga kerja terampil yaitu pekerja yang mempunyai pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan keahlian khusus sesuai dengan dibidangnya, yang merupakan lulusan dari perguruan tinggi, akademisi, sekolah teknik maupun dari pengalaman kerja. Oleh sebab itu, lulusan yang berkompetensi, memiliki keahlian, berpendidikan dan terampil perlu dipersiapkan oleh

sekolah sehingga mereka bisa bersaing baik secara nasional maupun internasional menghadapi tantangan dunia dan berkontribusi dalam pembangunan bangsa, salah satunya adalah keahlian dalam bidang Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris, yang merupakan bahasa pengantar internasional, juga telah disepakati sebagai bahasa yang digunakan dalam AEC. Namun menurut *EF English Proficiency Index* pada tahun 2018, Indonesia menduduki peringkat 51 dan berada pada level Rendah sedangkan Singapore berada di urutan 3 dengan level Sangat Tinggi dan Filipina ada di urutan 14 dengan level Tinggi. Posisi Indonesia sendiri semakin menurun dari tahun ke tahun. Menurut data *International Test Center* yang diambil dengan pengujian menggunakan *assesment Test of English for International Communication* tentang nilai rata-rata dari kemampuan bahasa Inggris tenaga kerja asal Indonesia berdasarkan latar belakang pendidikan yang ditempuh, skor rata-rata tenaga kerja berlatar belakang SMK adalah 286 yang apabila dikonversikan hanya ada di level *Elementary*.

Sanaky (2009:29) menyatakan bahwa terjadinya proses komunikasi dari sumber pembawa informasi ke penerima disebut dengan pembelajaran. Lewat proses tersebut siswa yang berperan sebagai penerima informasi dapat menyerap dan menghayati informasi yang diberikan dengan dibantu oleh media pembelajaran. Selain itu, Dimiyati & Mujiono (2006:7) menyatakan bahwa komponen yang ada dalam proses pembelajaran terdiri dari; (1) Siswa/peserta didik, (2) Guru (3) Tujuan pembelajaran yang terwujud dalam perubahan tingkah laku yang didapatkan setelah melalui proses pembelajaran; (4) Isi pelajaran berupa informasi yang disampaikan dari guru ke siswa

dalam pembelajaran dan diperlukan untuk mencapai tujuan; (5) Metode/cara yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran; (6) Media atau alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan isi pembelajaran; (7) Evaluasi untuk mengetahui tingkat tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat membantu pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Hamalik (1986) di dalam Arsyad Azhar (1997: 115) menyampaikan bahwa keinginan dan minat siswa dalam proses pembelajaran dapat dibangkitkan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran dapat memotivasi dan merangsang kegiatan pembelajaran serta memberikan pengaruh psikologis kepada siswa sehingga penggunaan media pembelajaran dalam kelas diharapkan dapat membantu membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi yang diberikan dan berdampak positif terhadap hasil belajarnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK N 1 Klaten, menurut Ibu Dwi Erna selaku guru Bahasa Inggris jurusan TKJ SMK N 1 Klaten, diperoleh informasi bahwa siswa cenderung tidak tertarik memperhatikan ketika guru memberikan materi pelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran di kelas masih menggunakan cara konvensional dan bergantung pada buku sebagai sumber belajar utama. Pembelajaran sangat tergantung kepada guru yang menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran untuk menerangkan materi. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris di jurusan TKJ SMK Negeri 1 Klaten.

Dalam Undang-undang no. 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional tertuang bahwa SMK merupakan bentuk dari pendidikan menengah kejuruan,

sehingga menurut Peraturan Pemerintah No.29 tahun 1990, pendidikan menengah kejuruan mengutamakan persiapan dari siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengambil sikap profesional. Suyitno (2016) mengungkapkan bahwa dalam pendidikan kejuruan dipelajari tentang persiapan-persiapan sebelum masuk kedalam dunia kerja. Oleh sebab itu, pelajaran Bahasa Inggris di SMK seharusnya termasuk dalam kategori *English for Specific Purposes* (ESP) dan proses pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan siswa berdasarkan jurusan yang diambilnya sehingga dapat memudahkan siswa dalam dunia kerja nantinya.

Media pembelajaran interaktif *English for Technology* (ET) dikembangkan agar dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar yang dapat digunakan siswa dalam rangka meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang disesuaikan dengan bidang Teknik Komputer dan Jaringan serta membantu siswa untuk belajar secara mandiri. *English for Technology* dirancang untuk mempermudah siswa mempelajari materi pelajaran Bahasa Inggris yang dikaitkan dengan dunia teknologi dan jurusan siswa yang nantinya diharapkan dapat berguna bagi siswa di dunia kerja. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *English For Technology* (ET) Pokok Bahasan *Procedure Text* Kelas XI TKJ SMK N 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS 6.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi adanya berbagai permasalahan sebagai berikut:

1. Tingkat kemampuan bahasa Inggris lulusan Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia masih sangat rendah. Berdasarkan data *International Test Center*, Indonesia hanya berada pada level *Elementary* yang berarti berada pada level terendah.
2. Kegiatan pembelajaran bahasa Inggris masih menggunakan metode konvensional berupa buku, salah satu penyebabnya adalah kurangnya media dan bahan ajar lain untuk mendukung proses pembelajaran di jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK N 1 Klaten.
3. Kurang menariknya proses pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas menyebabkan motivasi belajar siswa di kelas menjadi rendah, siswa kurang antusias dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
4. Siswa kurang bisa belajar mandiri karena proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris masih terpusat kepada guru, hal ini menyebabkan siswa sangat bergantung kepada guru dalam proses pembelajaran.
5. Kurangnya inovasi bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris selama ini, padahal sebagai kelas dengan jurusan teknik komputer dan jaringan seharusnya lebih bisa mengikuti dan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang.
6. Belum tersedianya media pembelajaran yang interaktif sehingga mendukung kebutuhan siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK N 1 Klaten dalam mempelajari bahasa Inggris. Hal ini menyebabkan siswa cenderung kurang tertariknya pada proses pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas yang

menyebabkan motivasi belajar siswa di kelas menjadi rendah, siswa kurang antusias dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Tidak semua masalah yang ada pada identifikasi masalah dapat diteliti karena adanya keterbatasan waktu, dana, tenaga, teori, dan lain-lain. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah pada penelitian ini dibatasi pada belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran kelas XI siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK N 1 Klaten dalam mempelajari materi pelajaran Bahasa Inggris dan sesuai dengan jurusannya, sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran interaktif untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan dan spesifikasi media pembelajaran interaktif *English for Technology* pokok bahasan *Procedure Text* untuk siswa kelas XI jurusan TKJ di SMK N 1 Klaten?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif *English for Technology* pokok bahasan *Procedure Text* untuk siswa kelas XI jurusan TKJ di SMK N 1 Klaten yang telah dikembangkan?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif *English for Technology* pokok bahasan *Procedure Text* untuk siswa kelas XI jurusan TKJ di SMK N 1 Klaten berbasis Adobe Flash CS6 yang dikembangkan.
2. Mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran interaktif *English for Technology* pokok bahasan *Procedure Text* untuk siswa kelas XI jurusan TKJ di SMK N 1 Klaten.

F. Manfaat Pengembangan

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

- a. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar di kelas.
- b. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dan memperkaya sumber bahan ajar di sekolah.

2. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian berupa media pembelajaran *English for Technology* ini dapat menjadi referensi atau sumbangan informasi untuk penelitian-penelitian berikutnya dan dapat dikembangkan nantinya.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *English for Technology* pokok bahasan *Procedure Text* kelas XI TKJ SMK N 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS6 ini adalah:

1. Belum tersedianya media pembelajaran yang interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas XI TKJ yang sesuai dengan konteks jurusan TKJ sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sekaligus melatih kemandirian siswa dalam belajar.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS6 ini dapat memperkaya sumber belajar siswa yang menarik, inovatif, dan mandiri.
3. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat sebagai acuan bahan ajar yang interaktif dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *English for Technology* (ET) ini didasarkan pada asumsi di atas dengan batasan sebagai berikut:

1. Materi yang disajikan dan dibahas dalam media pembelajaran interaktif ini hanya terbatas pada *Procedure Text* dengan menggunakan bahasa-bahasa teknik.
2. Pada proses uji kelayakan dilakukan pengujian media oleh ahli materi, ahli media, dan responden dari siswa kelas XI TKJ SMK N 1 Klaten.

3. Penelitian ini belum sampai pada tahap uji efektivitas media pembelajaran interaktif, dan dibatasi pada pengembangan media untuk proses pembelajaran siswa.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk berupa media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini mempunyai spesifikasi:

1. Produk media pembelajaran interaktif *English for Technology* ini dikembangkan menggunakan Adobe Flash CS 6.
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memuat materi pokok kurikulum 2013 revisi 2017 tentang *Procedure Text*. Kompetensi yang ingin dicapai adalah siswa dapat memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks prosedur berbentuk manual dan kiat-kiat (*tips*), sesuai dengan konteks penggunaannya.
3. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini dapat digunakan untuk bahan ajar pada peserta didik kelas XI semester 2 SMK jurusan TKJ.
4. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini dapat digunakan peserta didik menggunakan komputer/laptop dengan sistem operasi windows 7 hingga terbaru.
5. Fitur yang tersedia dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan antara lain:
 - a. KI/KD berisi kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

- b. *Learning Activity* berisi materi pembelajaran tentang *Procedure Text*.
- c. *Evaluation* berisi evaluasi berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi.
- d. *Help* berisi petunjuk penggunaan media.
- e. *Profile* berisi profil pengembang media.