

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah alat penting untuk berkomunikasi. Menurut Wibowo (2001:3), bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Itu berarti orang-orang dapat mengekspresikan, pikiran, ide, keinginan dan perasaan mereka menggunakan bahasa. Dari sekian banyak bahasa yang ada, bahasa Inggris merupakan bahasa yang cukup berpengaruh bagi kehidupan manusia. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan secara luas oleh orang-orang di seluruh dunia untuk berkomunikasi. Kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting di era globalisasi ini, karena bahasa Inggris sudah menjadi bahasa universal yang digunakan dalam dunia teknologi, perdagangan, pendidikan, politik serta merupakan alat komunikasi yang paling sering digunakan oleh dunia.

Dalam bahasa Inggris ada empat keterampilan yang harus dikuasai yaitu, *speaking, listening, reading, writing*. Menguasai aktifitas-aktifitas tersebut penting, tidak terkecuali menulis, meskipun tidak sesering berbicara. Menulis ialah sebuah proses dari kreatifitas di dalam menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulisan. Berdasarkan pendapat ini, tujuan menulis adalah mengekspresikan secara tertulis sebuah gagasan, ide, pendapat, ataupun pikiran dan juga perasaan (Tarigan dalam Syarif, Zulkarnaini, Sumarno, 2009:5). Menulis dalam Bahasa apapun selalu memiliki aturan baku. Aturan penulisan dalam bahasa Inggris disebut *grammar*, yaitu aturan yang menerangkan bagaimana kata digabungkan, disusun atau diubah untuk menunjukkan beberapa jenis makna (Michael Swan, 2005:xix). Secara singkat *grammar* adalah tata bahasa. Dengan mempelajari *grammar* kita dapat mengetahui

bagaimana membuat suatu kalimat atau artikel yang benar menggunakan bahasa Inggris.

Selama ini, pembelajaran mengenai *grammar* di perguruan tinggi mayoritas hanya dengan mendengar metode menghafal rumus. Cara seperti ini sebenarnya kurang efektif karena mahasiswa tidak dapat mencerna dengan baik materi yang diajarkan. Hal ini dibuktikan dengan penelitian Nurmalikha (2010) yang membandingkan pembelajaran dengan metode menghafal dan ceramah bahwa pembelajaran dengan metode menghafal kurang efektif jika dibandingkan dengan metode ceramah, hasil penelitian menunjukkan metode ceramah mendapatkan rata-rata nilai 80,40 dan metode menghafal mendapat rata-rata nilai 58,75. Selain itu, dampak yang mudah diamati adalah mahasiswa kurang sempurna dalam memahami kegunaan atau situasi yang tepat untuk mengaplikasikan *grammar* dalam menulis suatu kalimat atau paragraf. Kondisi tersebut menjadikan mahasiswa dalam menulis sering kali tidak sesuai dengan kaidah yang berlaku. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh *Education First* melalui penelitian *EF English Proficiency Index* (EF EPI) edisi ke-9 pada tahun 2019 yang mengukur tingkat kemahiran berbahasa Inggris orang dewasa dari 100 negara di dunia. Hasil dari penelitian *Education First* menunjukan bahwa Indonesia berada di peringkat 61 dengan nilai 50,06 dengan tingkat kecakapan ‘rendah’, sedangkan nilai rata-rata negara Asia 53 yang berarti Indonesia masih tertinggal dibanding dengan negara-negara lain.

Sudjana dan Rivai (1992:2) mengemukakan bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat mengubah proses pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik. Motivasi yang tinggi pada peserta didik akan membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar, sehingga diharapkan hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

Salah satu media belajar *writing skill* yang interaktif dan cukup populer adalah dengan menggunakan aplikasi berbasis komputer atau *desktop*. Winarno, dkk (2009:11) menjelaskan bahwa penggunaan komputer dalam

pembelajaran mempunyai banyak manfaat, salah satunya adalah lebih efektif untuk menjelaskan materi baru yang bersifat simulasi interaktif. Selain itu penggunaan komputer dalam pembelajaran juga dapat menarik perhatian, motivasi dan kreatifitas belajar, sehingga mahasiswa menjadi lebih antusias dalam belajar.

Media pembelajaran berbasis teknologi atau *e-learning* mempunyai standar internasional yang disebut SCORM (*Shareble Content Object Reference Model*). SCORM merupakan standarisasi pendistribusian konten e-Learning yang dikeluarkan oleh ADL (*Advanced Distributed Learning*). Standarisasi ini memungkinkan pertukaran objek pembelajaran antara LMS (*Learning Management System*) yang satu dengan yang lainnya, sehingga konten pembelajaran tersebut dapat digunakan terus menerus (*reusability*) dengan memperbaharui isi tanpa membuat dari awal lagi (Bohl 2002). Berdasarkan riset penulis lakukan, penelitian yang mengangkat tema mengenai aplikasi modul pembelajaran *writing skill* masih jarang ditemui.

Pengembangan modul pembelajaran yang interaktif dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu menggunakan bahasa pemrograman seperti java melalui aplikasi *e-tutor* dan javascript menggunakan aplikasi p5.js, adobe *flash*, atau menggunakan *authoring tools* contohnya seperti courselab dan iSpring suite. Dalam penelitian ini penulis mengembangkan aplikasi menggunakan cara *authoring tools* dengan memakai aplikasi courselab dikarenakan banyak fitur yang memudahkan penulis untuk mengembangkan aplikasi modul pembelajaran *writing skill*.

Aplikasi pembelajaran dapat dikembangkan dengan basis *smartphone* atau komputer *desktop*. Namun dalam kasus praktek menulis dalam rangka belajar *grammar*, aplikasi desktop akan lebih memudahkan bila dibandingkan dengan *smartphone*. Salah satu fasilitas penting aplikasi belajar *grammar* adalah kemampuan untuk mengecek apakah kalimat yang dibuat sudah benar atau belum menurut aturan *grammar*. Saat ini telah berkembang fasilitas *grammar checker* yang berbentuk *API*. Sebuah kalimat dapat dikirim menggunakan

format yang sudah ditetapkan oleh penyedia *API*, kemudian hasil koreksi dapat diterima dalam format tertentu pula.

Skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran menulis kalimat bahasa Inggris berbasis komputer yang interaktif dengan memanfaatkan *grammar checker API* yang bersifat *free*. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan ketrampilan menulis bahasa Inggris mahasiswa.

1.2 Permasalahan

Dari uraian dibagian pendahuluan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *grammar* di kelas peserta didik hanya mendengar, selama mengikuti kegiatan belajar peserta didik hanya mendengarkan, melihat dan menghafal, tidak ada kegiatan aktif di dalam kelas. Dalam mempelajari *grammar* hanya berlatih bagaimana menemukan kesalahan, tidak secara aktif mencoba menulis dan mencoba memperbaiki sendiri. Cara belajar seperti ini kurang optimal karena peserta didik lebih banyak mendengarkan dan mengamati, sehingga diperlukannya modul pembelajaran yang interaktif salah satunya adalah modul pembelajaran *writing skill* yang berbasis SCORM.

1.3 Tujuan

Mengembangkan aplikasi modul *writing skill* berbasis *desktop* menggunakan courselab dengan memanfaatkan *free API grammar checker* yang interaktif yang mampu mendorong mahasiswa untuk secara aktif menulis kalimat, mengamati kesalahan, dan menyempurnakan kalimat.

1.4 Manfaat

Hasil penelitian ini berupa sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh mahasiswa. Manfaat yang dapat dirasakan oleh peserta didik adalah:

1. Belajar bahasa Inggris menjadi lebih fleksibel, aktif, dan mandiri karena bisa belajar dari rumah.
2. Meningkatkan kemampuan menulis dan memahami *grammar* secara bersamaan.

