

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan menjadi salah satu faktor penentu kemajuan bangsa, karena melalui pendidikan dapat menciptakan manusia-manusia yang berkualitas. Guna membentuk manusia yang berkualitas, lembaga pendidikan harus dapat menjadi wadah yang terus menerus melaksanakan pembaruan serta mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas tenaga pendidik, memperbaiki manajemen pendidikan, meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan dan dapat mengimplementasikan teknologi informasi dalam pendidikan.

Kualitas pendidikan dapat dilihat pada indikator keberhasilan dalam pembelajaran yaitu dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya ialah dengan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan yang dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik. Tujuan pendidikan dapat dikatakan tercapai jika hasil belajar peserta didik mengalami perkembangan serta peningkatan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:256) menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang diperoleh oleh setiap peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan nilai. Dalam dunia pendidikan pada proses kegiatan belajar mengajar terdapat tahap dalam mengukur

dan menilai peserta didik, yaitu dengan mengetahui hasil belajar dengan demikian dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang atau lambat.

Pendidikan saling terikat dengan perkembangan informasi. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi memiliki pengaruh yang sangat besar untuk mengubah proses pembelajaran. Teknologi informasi dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi diharapkan dapat melatih siswa untuk belajar secara mandiri. Namun, pengembangan media pembelajaran berbeda-beda untuk setiap pelajaran, harus disesuaikan dengan sifat atau konsep setiap mata pelajaran itu sendiri.

Media pembelajaran ialah salah satu komponen pendukung berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pembelajaran. Penggunaan dan pemilihan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran sekaligus penyampaian informasi pesan dan isi materi kepada peserta didik. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2014).

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi pada era digital saat ini, maka guru harus dapat menggunakan media yang menarik di dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah menguasai materi pelajaran yang sedang disampaikan oleh guru. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan juga dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang aktif, karena peserta didik tidak hanya memperhatikan uraian materi yang sedang disampaikan oleh guru, tetapi dapat

melakukan aktivitas seperti mengamati, mendemonstrasikan, memaparkan materi, sehingga dapat menghasilkan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting karena bahasa merupakan alat komunikasi untuk memenuhi kebutuhan hidup dan sebagai identitas kebudayaan. Bahasa Inggris juga sebagai Bahasa Internasional yang digunakan dalam jangkauan yang luas sebagai Bahasa pemersatu dunia sebagai media komunikasi antar bangsa. Terdapat empat tujuan pengajaran Bahasa Inggris di SMP (Sekolah Menengah Pertama) yaitu peserta didik harus memiliki keterampilan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) dalam bahasa Inggris. Keempat keterampilan tersebut harus saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan.

Diperlukan solusi yang tepat dan bermanfaat agar pembelajaran Bahasa Inggris dapat mencapai tujuan dan kompetensi yang diinginkan. Melalui pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran seharusnya memberikan akses dan kesempatan seluas-luasnya bagi siswa membangun pengetahuannya sendiri dengan mengakses sumber belajar yang ada melalui media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan mudah dicapai. Upaya untuk memberikan akses terhadap sumber belajar yang memadai dapat dilakukan melalui media pembelajaran berbasis *web*.

Menurut Imam dan Mukminan (2018: 13) *Web* secara sederhana dapat dipahami sebagai suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi

(internet, intranet, ekstranet) dan multimedia (grafis, audio, video) sebagai media utama dalam penyampaian materi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran *web* ini juga dilengkapi dengan materi dan soal-soal latihan online untuk menguji kompetensi peserta didik dan hasilnya langsung dapat mereka ketahui.

Web ialah sebuah metode pembelajaran yang berbasis media elektronik sebagai perantara untuk memberikan materi pembelajaran. *Web* pada umumnya adalah *website* dimana *user* dapat berinteraksi satu dengan yang lain. Proses pembelajaran yang dapat dilakukan seperti menyampaikan bahan ajar, serta evaluasi pembelajaran untuk peserta didik. *Website* dapat digunakan untuk menyampaikan materi ataupun informasi secara cepat dan juga luas, dengan menggunakan *personal computer* (PC), laptop ataupun *smartphone* yang terhubung melalui jaringan internet. *Website* dapat diakses dimana saja dan kapan saja oleh peserta didik. Hal ini dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi yang sedang disampaikan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran *web* ini juga dilengkapi dengan materi dan soal-soal latihan online untuk menguji kompetensi peserta didik dan hasilnya langsung dapat mereka ketahui. Selain itu media pembelajaran *web* dapat diakses oleh peserta didik dimana pun dan kapanpun.

Pembelajaran berbasis *web* akan menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, sebab peserta didik dapat langsung mengakses konten yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis *web* dapat juga menampilkan video animasi tentang materi Bahasa Inggris dan peserta didik dapat berinteraksi secara

langsung kepada guru ataupun teman dan dapat memberikan komentar seputar pertanyaan yang tidak dipahami dalam materi Bahasa Inggris tersebut.

Pembelajaran berbasis *web* menjadi salah satu solusi keterbatasan saat guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, apalagi saat ini Indonesia sedang mengalami wabah penyakit Coronavirus Disease (Covid-19). Covid-19 saat ini berdampak bagi semua masyarakat Indonesia salah satunya pada bidang pendidikan (Dewi, 2020). Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring/ jarak jauh atau belajar dari rumah (Surat Edaran menteri pendidikan dan kebudayaan, No. 4 Tahun 2020).

Melalui anjuran pemerintah untuk melakukan proses pembelajaran dari rumah, dibutuhkan suatu alat bantu, media ataupun aplikasi yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar tanpa perlu berinteraksi langsung (tatap muka). Ada bermacam platform yang bisa dimanfaatkan guna kegiatan pembelajaran daring, seperti *Google Suite for Education*, *Google Classroom*, *Microsoft Office 365 for Education*, Rumah Belajar, *Edmodo*, Ruang Guru, Zenius, Sekolahmu, Kelas Pintar.

Edmodo merupakan Social Network berbasis lingkungan sekolah (School Based Environment) dikembangkan oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara pada akhir 2008. *Edmodo* ialah sebuah situs pendidikan berbasis *social networking* yang didalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat menambahkan bahan-bahan pembelajaran, berbagi link dan video, penugasan proyek, dan pemberitahuan nilai siswa secara langsung. Selain itu juga *Edmodo* dapat

menyimpan dan berbagi semua konten digital termasuk blog, link, gambar, video, dokumen, dan presentasi.

Dari observasi awal di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam, sudah memiliki fasilitas pembelajaran yang bisa dikatakan cukup memadai. Fasilitas yang mendukung proses pembelajaran diantaranya adalah adanya proyektor, adanya fasilitas laboratorium komputer, dan juga tersedianya jaringan wifi untuk membantu baik guru maupun siswa mencari ilmu pengetahuan yang sesuai pokok bahasan dan perkembangan teknologi saat ini. Namun, dalam kenyataannya fasilitas yang ada belum menunjang sepenuhnya kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan, ini bisa dibuktikan dengan rendahnya perolehan hasil belajar. Data presentase ketuntasan belajar siswa kelas VIII berdasarkan rata-rata nilai ujian semester siswa dapat dilihat pada gambar 1.1

Tabel 1.1: Nilai Ujian Semester Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam

No.	Tahun Pelajaran	Nilai Kriteria Ketuntasan (KKM)	Nilai Terendah (NTR)	Nilai Tertinggi (NTT)	Nilai Rata-Rata (NRR)
1.	2018/2019	75	40	76	58
2.	2019/2020	75	45	78	61,50
3.	2020/2021	75	50	79	64,50

(Sumber: Tata Usaha SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam)

Berdasarkan data gambar 1.1 diatas, masih terdapat hasil belajar Bahasa Inggris siswa dibawah KKM pada tiga tahun pelajaran secara berturut-turut. Menurut keterangan guru Bahasa Inggris kelas VIII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam umumnya disebabkan para siswa cenderung mengalami kesulitan

untuk memahami bagaimana cara menjawab pertanyaan guru terkait materi Bahasa Inggris dengan tepat.

Hasil dari observasi awal yang dilakukan dengan metode wawancara dengan guru SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam, bahwa media pembelajaran saat ini masih menggunakan buku paket dan media pembelajaran powerpoint. Seharusnya, media pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan serta karakteristik peserta didik, karena tidak semua peserta didik dapat memahami materi pelajaran yang hanya bersumber dari buku paket. SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam memiliki fasilitas sekolah yang memadai untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *web*. Permasalahan yang dihadapi guru bahasa Inggris dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam dikarenakan minimnya pengetahuan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Sehingga dalam mengajar guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga berdampak rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan memanfaatkan bahan ajar sebagai sumber belajar peserta didik yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir dengan menyajikan masalah-masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan sekolah sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Web* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII di SMP Muhammadiyah-16 Lubuk Pakam”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Pembelajaran masih dilakukan secara konvensional.
3. Pembelajaran masih menggunakan buku teks dan powerpoint khususnya pada materi *Personal Recount Text*.
4. Variasi media dan teknologi dalam pembelajaran masih kurang.
5. Pembelajaran berbasis *web* di era Covid-19.
6. Media pembelajaran *web* dengan menggunakan *Edmodo* belum pernah digunakan oleh guru.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang diidentifikasi di atas, beberapa hal dalam masalah-masalah tersebut dibatasi sebagai berikut:

1. Media *web* pada materi *Personal Recount Text*.
2. Materi bahasa Inggris dibatasi pada Kompetensi Dasar:
 - 3.11 Membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks personal recount lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait pengalaman pribadi di waktu lampau, pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya.

3. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis *web* dengan menggunakan *Learning Management System (LMS) Edmodo*.
4. Hasil belajar peserta didik dilihat dari Hasil Belajar Membaca (*Reading Skill*) pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah-16 Lubuk Pakam.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran berbasis *web* pada mata pelajaran bahasa inggris yang dikembangkan layak digunakan pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah-16 Lubuk Pakam?
2. Apakah media pembelajaran berbasis *web* pada mata pelajaran bahasa inggris yang dikembangkan efektif digunakan pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah-16 Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah dapat disesuaikan tujuan penelitian untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual yang efektif dan digunakan dalam pelajaran bahasa Inggris, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *web* pada mata pelajaran bahasa inggris pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah-16 Lubuk Pakam.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *web* pada mata pelajaran bahasa inggris pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah-16 Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Kedua manfaat penelitian ini secara rinci terlihat pada paparan di bawah ini:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini bermanfaat melengkapi khazanah teori dan pengkajian pengembangan media pembelajaran mata pelajaran bahasa inggris pada kelas VIII di SMP Muhammadiyah-16 Lubuk Pakam.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut atau yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris pada kelas VIII di SMP Muhammadiyah-16 Lubuk Pakam.
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan bagi peneliti di bidang pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, media pembelajaran berupa *web* ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.
- b. Bagi guru mata pelajaran bahasa Inggris, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan yang dapat mempermudah guru dalam menjelaskan dan memberikan penugasan kepada siswa untuk pembelajaran bahasa Inggris.
- c. Bagi peneliti lain, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan lebih memperdalam hasil penelitian ini dengan mengambil populasi yang lebih besar serta dapat mengembangkan variabel-variabel lain yang berkaitan dengan pengembangan media berbasis *web*.