

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Pembelajaran abad 21 telah mengalami perubahan signifikan berkat pemanfaatan teknologi. Teknologi telah memungkinkan pengembangan metode pembelajaran baru yang lebih interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ditandai dengan adanya berbagai media pembelajaran salah satunya adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah penerapan beragam jenis media seperti teks, gambar, video, *Google Docs*, *Sheets*, *Form*, dan sebagainya, serta memungkinkan pengguna untuk dapat berkontribusi pada media tersebut. Pemanfaatan multimedia interaktif akan memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 mengenai standar proses pendidikan dasar dan menengah, prinsip penting dalam pembelajaran adalah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Solihudin, 2018). Oleh karena itu, sebagai guru, penting bagi kita untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari yang bersifat verbal menjadi lebih praktis, di mana siswa dapat terlibat secara mandiri dalam pembelajaran. Guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperkenalkan berbagai metode pembelajaran yang inovatif, menggunakan berbagai media pembelajaran, serta mengevaluasi pembelajaran secara sistematis dan terintegrasi. Guru perlu meninggalkan model pembelajaran tradisional seperti

ceramah, dan beralih ke metode yang lebih mendorong keterlibatan aktif dan interaktif siswa. Selain itu, penggunaan teknologi juga sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era abad ke-21 yang menekankan pada adaptabilitas guru terhadap perkembangan zaman, yang berbasis pada kurikulum yang selalu berkembang sesuai dengan falsafah pendidikan.

Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, terutama Bahasa Inggris, teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam menghadirkan inovasi di dalam kelas. Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memungkinkan guru untuk menghadirkan variasi dalam proses belajar mengajar, menggeser fokus mengajar agar lebih berorientasi pada siswa, melatih siswa agar aktif dalam pembelajaran, serta memberikan akses kepada siswa terhadap berbagai materi pembelajaran otentik (Mai, 2020).

Pembelajaran Bahasa Inggris melibatkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Teknologi memiliki peran yang signifikan dalam menyampaikan materi Bahasa Inggris yang melibatkan keempat keterampilan tersebut. Pemanfaatan Video atau film dapat digunakan untuk melatih kemampuan mendengarkan siswa. Dengan menonton video atau film juga akan meningkatkan kefasihan dan intonasi siswa dalam berbicara. Video atau film dapat menyajikan model peran yang baik untuk siswa. Melalui menonton adegan atau situasi dalam video, siswa dapat mengamati dan mempelajari perilaku, ungkapan, dan interaksi yang tepat dalam bahasa Inggris. Proses ini membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kepercayaan diri dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Penggunaan video

dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan daya tarik dan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Video dapat menyajikan cerita, animasi, atau visual yang menarik yang membantu siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka. Video juga dapat menyediakan transkrip atau teks yang terkait, yang membantu siswa dalam melatih pemahaman membaca. Siswa dapat membaca teks sambil menonton video, meningkatkan pemahaman mereka tentang kosakata, tata bahasa, dan struktur kalimat yang digunakan dalam situasi sehari-hari.

Teknologi juga memungkinkan akses ke berbagai sumber bacaan dalam Bahasa Inggris yang didukung dengan gambar-gambar menarik yang akan mengunggah minat baca siswa dan meningkatkan pemahaman membaca siswa. Selain itu teknologi juga memungkinkan penggunaan pengolah kata dan alat kolaborasi online, seperti *Google Docs* atau *Microsoft Word*, yang mampu memfasilitasi siswa dalam menulis dan berkolaborasi dalam teks Bahasa Inggris. Dengan menggunakan teknologi dengan bijak, pengajar dapat meningkatkan keefektifan pengajaran dan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berbahasa Inggris secara holistik. Mirip dengan penelitian yang dilakukan oleh Adisel dan Pranansa (2020), temuan menyoroti bahwa infrastruktur pendukung untuk menerapkan teknologi dalam pendidikan masih belum merata dan sumber daya manusia juga belum sepenuhnya siap untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa sebagian siswa menghadapi kesulitan dalam memahami pelajaran Bahasa Inggris. Siswa susah menerima

materi terlebih materi yang membutuhkan fasilitas yang bisa menyajikan pembelajaran secara audio-visual seperti materi *Descriptive Text*. Dalam hal ini guru membutuhkan alat-alat seperti proyektor komputer dan pengeras suara. Kegiatan pembelajaran masih mengandalkan media pembelajaran biasa, di mana guru hanya mengandalkan gambar dan buku cetak dalam penyampaian materi. Dampaknya, peserta didik dinilai kurang aktif berinteraksi dalam proses pembelajaran karena keterbatasan variasi media dan cara mengajar yang digunakan oleh guru. Hal ini membuat proses pembelajaran terasa monoton dan kurang merangsang keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas belajar mereka. Sebagian besar siswa merasa bosan dan secara diam-diam bermain gadget selama proses pembelajaran. Guru diharapkan mampu memberdayakan gadget siswa sebagai alat untuk belajar. Belajar dengan sesuatu yang diminati siswa tentunya membuat mereka bersemangat dalam belajar.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Khairiah, S.Ag, yang merupakan guru mata pelajaran Bahasa Inggris di MA Negeri 1 Langkat. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru bahasa Inggris di sekolah tersebut belum memiliki pengalaman menggunakan multimedia interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran, terutama dalam materi *Descriptive Text*. Sebagai gantinya, guru hanya mengandalkan media berupa gambar dan buku cetak, serta menerapkan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan pembelajaran juga terbatas pada alokasi waktu pembelajaran yang hanya 90 menit yang membuat guru kewalahan dalam menyampaikan materi secara tuntas ditambah lagi dengan minat belajar mandiri siswa sangat rendah.

Berdasarkan hasil wawancara juga diperoleh daftar perolehan hasil belajar siswa dari guru mata pelajaran Bahasa Inggris pada tahun pelajaran 2022/2023 semester I, yakni seperti pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Daftar Perolehan Nilai Hasil Belajar Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X TP. 2022/2023

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa (Orang)	Persentase (%)	Keterangan
2022/2023	<75	20	55,55	Tidak Kompeten
	76-79	8	22,22	Cukup Kompeten
	80-89	5	13,88	Kompeten
	90-100	3	8,33	Sangat Kompeten
	Jumlah	36	100	

(Sumber: Nilai Ulangan Harian Bahasa Inggris Kelas X)

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 yang disajikan, sebagian besar siswa memiliki nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi *Descriptive Text*, di mana KKM-nya adalah 75, sesuai dengan standar kelulusan di MA Negeri 1 Langkat. Data ini menegaskan bahwa hasil belajar siswa perlu ditingkatkan untuk mencapai dan melebihi nilai KKM yang ditetapkan. Oleh karena itu, guru menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif untuk mendukung proses pembelajaran mandiri oleh siswa (*self-learning*).

Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* menjadi salah satu solusi dari permasalahan ini. Media ini berupa platform digital berbantuan *website* yang memungkinkan penggabungan berbagai informasi ke dalam satu tempat, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Konten yang dapat

disajikan melalui *Google Sites* mencakup materi ajar, video pembelajaran, tugas, evaluasi, dan forum diskusi.

Google Sites dapat didukung dengan berbagai fitur menarik, seperti penambahan video dan musik, yang dapat meningkatkan keengganan peserta didik dalam belajar. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru, tetapi juga dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran mandiri, memahami konsep-konsep dengan lebih cepat dan menarik. Pendekatan ini diharapkan akan menghasilkan dampak baik terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Pernyataan Rista, dkk (2019) menunjukkan bahwa informasi yang disajikan melalui multimedia interaktif akan lebih diterima oleh pembelajar karena dapat memanfaatkan teknologi grafis, audio, dan teks secara bersamaan.

Manfaat dari penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran adalah mempermudah akses siswa terhadap materi pembelajaran, di mana mereka dapat mengaksesnya kapanpun dan di manapun tanpa perlu membawa buku pembelajaran fisik. Ini membantu meningkatkan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Hal ini akan mendukung proses belajar mandiri siswa. Kedua, siswa dapat memanfaatkan smartphone mereka untuk kebutuhan belajar. Mereka tetap dapat melakukan pembelajaran walaupun fasilitas sekolah tidak mendukung. Ketiga, materi yang disajikan dalam situs web disusun secara teratur, memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuannya. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan *Google Sites* menjadi lebih menarik karena berbagai fitur yang tersedia, seperti gambar, video, *Google Docs*, *Google*

Form, dan sebagainya, dapat dimanfaatkan secara maksimal. Selain itu, tugas dan evaluasi siswa dapat dikumpulkan dalam satu penyimpanan sehingga memudahkan guru dalam pengelolaan pembelajaran (Ferismayanti, 2019).

Dalam penelitian ini, materi *Descriptive Text* dipilih sebagai objek penelitian, sesuai dengan capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka. Teks deskripsi merupakan jenis teks otentik yang mencakup teks visual, multimodal, atau interaktif. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* diharapkan dapat membantu memvisualisasikan proses komunikasi yang lebih nyata dengan menyajikan materi yang mencakup gambar dan video tentang teks deskripsi, serta meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran (Trinawindu, dkk, 2016).

Beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran. Sebagai contoh, penelitian Setyawan (2019) menunjukkan meningkatnya partisipasi siswa setelah menggunakan *Google Sites*. Begitu juga dengan penelitian Hapsary (2023) dan Novita (2023) yang menyatakan bahwa pengembangan pembelajaran dengan menggunakan *Google Sites* mampu menyemangati siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* untuk materi *Descriptive Text* masih terbatas. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas X di MA Negeri 1 Langkat".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan, beberapa identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah masih bergantung pada buku cetak dan gambar sebagai media pembelajaran, menunjukkan kebutuhan akan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk materi *Descriptive Text*.
2. Keterbatasan buku pembelajaran dan penggunaan media gambar menyebabkan kurangnya minat siswa dalam berbicara.
3. Metode ceramah yang masih dominan dalam pembelajaran Bahasa Inggris membuat peserta didik merasa bosan.
4. Terdapat keterbatasan dalam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, menyebabkan kesulitan dalam memahami materi Bahasa Inggris, terutama pada materi *Descriptive Text*.
5. Variasi penggunaan media dan teknologi dalam proses pembelajaran masih kurang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti melakukan batasan masalah agar penelitian lebih terarah:

1. Fokus pada materi *Descriptive Text*.
2. Penelitian dilakukan dalam konteks kurikulum merdeka.
3. Pengukuran hasil belajar difokuskan pada ranah psikomotorik dalam kemampuan berbicara.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Apakah multimedia interaktif berbasis *Google Sites* layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas X di MA Negeri 1 Langkat?
2. Apakah multimedia interaktif berbasis *Google Sites* praktis digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas X di MA Negeri 1 Langkat?
3. Apakah multimedia interaktif berbasis *Google Sites* efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X di MA Negeri 1 Langkat?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* yang layak untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas X di MA Negeri 1 Langkat.
2. Menganalisis kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas X di MA Negeri 1 Langkat.
3. Menganalisis keefektifan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X di MA Negeri 1 Langkat.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoretis

- a) Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengetahuan dan pemahaman tentang keefektifan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
- b) Penelitian ini memberikan pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Inggris yang berkualitas dan efektif.

2. Manfaat praktis

a) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi *Descriptive Text*, serta dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif untuk belajar mandiri.

b) Bagi Guru

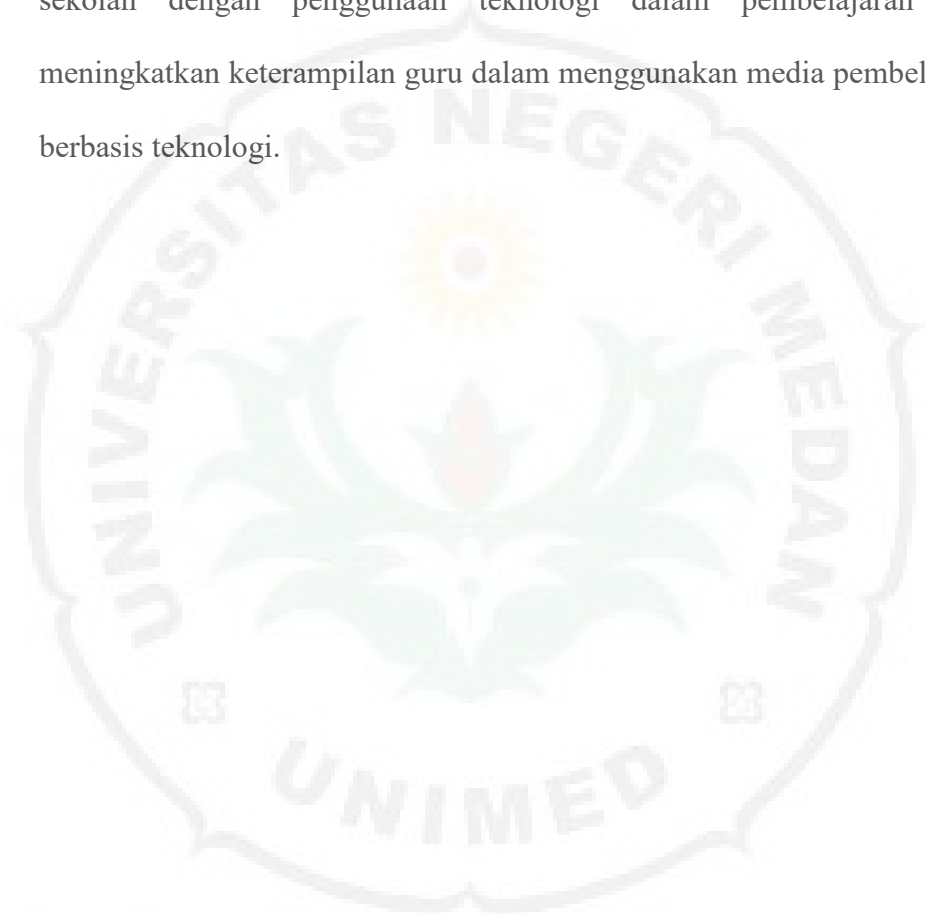
Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam memanfaatkan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* untuk membantu dan memudahkan guru dalam penyampaian materi *Descriptive Text*.

c) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan *Google Sites*.

d) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu sekolah dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran serta meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.



THE
Character Building
UNIVERSITY