

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perubahan besar telah terjadi dalam proses belajar mengajar akibat adanya perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi memungkinkan peningkatan pengalaman belajar, memfasilitasi akses terhadap beragam sumber daya pendidikan dan mendukung berbagai metode pembelajaran yang inovatif. Menurut Suryadi (2020:7), teknologi adalah sarana, cara, maupun alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memecahkan suatu masalah melalui pengetahuan untuk mencapai tujuan tertentu dan menjadi suatu disiplin tertentu. Penggunaan teknologi, seperti perangkat lunak pendidikan dan platform e-learning, dapat meningkatkan kualitas pengajaran dengan menyediakan konten yang lebih menarik dan interaktif. Teknologi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menyerap informasi. Dengan adanya teknologi dapat membuat pembelajaran lebih efektif dengan memperkuat interaktivitas dan komunikasi menjadi lebih lancar, serta memfasilitasi pembelajaran berdasarkan masalah dan situasi nyata.

Komisi Pendidikan untuk Abad 21 (UNESCO 1996:85) melihat bahwa hakikat pendidikan sesungguhnya adalah belajar (*learning*). Selanjutnya dikemukakan bahwa pendidikan bertumpu pada 4 pilar, yaitu; (1) *learning to know*, (2) *learning to do*, (3) *learning to live together, learning to live with others*, dan (4) *learning to be*. Oleh karena itu, guru diharapkan membekali siswanya dengan keterampilan yang berbeda-beda agar dapat sukses dalam hidup, karena kehidupan di abad 21 memerlukan keterampilan yang berbeda-beda. Empat pilar keterampilan

tersebut merupakan keterampilan abad 21 yaitu: (a) berpikir kritis dan pemecahan masalah, (b) kreativitas dan inovasi, (c) komunikasi, dan (d) kolaborasi. Meskipun keterampilan pembelajaran abad 21 ini mendorong guru dan siswa untuk memperolehnya, namun kenyataannya masih banyak tantangan dalam menyikapi keterampilan pembelajaran pendidikan abad 21 di bidang ini.

Data Indeks Kemahiran Bahasa Inggris yakni *English First* (EF) yang dirilis oleh *English Proficiency Index* (EPI) pada November 2023 menunjukkan kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia masih rendah yakni peringkat 79 dari 113 negara. Indeks tersebut menunjukkan skor bahasa Inggris masyarakat Indonesia sebesar 469. Data ini menekankan perlunya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di seluruh Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memastikan kesetaraan kesempatan pada siswa dalam memperoleh kecakapan bahasa Inggris yang baik. Kecakapan Bahasa Inggris (*English Proficiency*) ini mencakup pada bidang pendidikan, sosial, ekonomi dan teknologi.

Anggapan bahwa pelajaran bahasa Inggris itu sulit untuk dipelajari menjadikan sebagian siswa merasa enggan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Kesulitan belajar tersebut akan berdampak pula pada penurunan prestasi akademik siswa yang sedang mengembangkan pendidikan tersebut. Kesulitan belajar dalam arti *learning disability*, *learning disorder* ataupun *learning difficulty* merupakan kesulitan belajar yang berhubungan dengan perkembangan kemampuan belajar (*developmental learning disabilities*) yakni kesulitan belajar yang terkait dengan perkembangan yang meliputi gangguan motorik dan persepsi, kesulitan belajar bahasa dan komunikasi, dan kesulitan belajar dalam penyesuaian perilaku sosial (Bolourian & Blacher 2018: 181). Menurut Afeli (2019:751) kesulitan belajar

yaitu kesulitan siswa untuk menggapai prestasi atau kemampuan akademik, dalam hal ini siswa memiliki intelegensi tidak di bawah rata-rata namun memperoleh prestasi belajar rendah. Sehingga dapat disimpulkan kesulitan belajar bukanlah masalah hanya masalah intelektual, melainkan tantangan dalam proses belajar itu sendiri.

Kesulitan belajar yang terjadi pada siswa yang pada umumnya disebabkan oleh faktor-faktor tertentu. Menurut Utami (2020:94), terdapat faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan dalam belajar siswa adalah sebagai berikut, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mana disebabkan dari dalam diri siswa itu sendiri sedangkan faktor eksternal bersumber dari luar dirinya siswa tersebut seperti dari lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan juga dari lingkungan pertemanan. Dua faktor tersebut menyebabkan pelajar menerima, memahami dan juga mengaplikasikan ilmu yang diajarkan padanya. Kesulitan tersebut juga akan mengakibatkan pelajar memperoleh prestasi belajar yang rendah dan bahkan dapat tidak lulus dari standar prestasi yang ditetapkan.

Agar pembelajaran berhasil, guru memerlukan metode tertentu yang tepat. Guru yang baik biasanya selalu berusaha menggunakan metode pengajaran yang paling efektif dan menggunakan bahan ajar dan media yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa. Demikian pula ketika memilih materi, guru harus menyesuaikannya dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan siswa. Peran guru dalam proses pembelajaran adalah mendorong, membimbing, dan memberikan kesempatan belajar kepada siswa untuk mencapai tujuannya. Mengingat pentingnya bahasa Inggris di era globalisasi saat ini, dikarenakan bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan di berbagai bidang seperti

bisnis, teknologi, ilmu pengetahuan, dan komunikasi. Kemampuan berbahasa Inggris memungkinkan siswa nantinya mampu berpartisipasi lebih efektif dalam ekonomi global dan mengakses peluang kerja yang lebih luas. Maka semua sekolah, baik di perkotaan maupun di pedesaan, perlu memastikan siswanya mampu mengikuti pembelajaran bahasa Inggris sehingga mencapai potensi maksimalnya agar dapat memberikan pendidikan yang terbaik agar mampu bersaing dengan negara lain.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran salah satunya ditentukan oleh desain media yang merangkum dan membantu siswa tetap terlibat dengan materi yang disajikan. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran sebab beberapa materi akan sangat sulit jika hanya dengan membaca teks dan juga melihat gambar yang tidak interaktif dan terbatas pada buku (Rohani, 2019:1) dan materi yang cukup luas membutuhkan adanya sebuah visualisasi tambahan agar siswa lebih mudah memahami materi. Dengan melibatkan lebih banyak indra, informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dsan diingat oleh siswa. Hal ini karena otak manusia cenderung memproses informasi secara lebih efektif ketika banyak indra yang terlibat, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih kaya dan mendalam.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam penyampaian materi kepada siswa. Karena pada dasarnya ketika media pembelajaran didesain dengan memperhatikan cara kerja sistem kognitif manusia, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi, serta mengaplikasikan pengetahuan baru mereka dalam situasi yang berbeda (Mayer, 2020:371). Kebutuhan akan media pembelajaran yang baik dan menarik menantang para pendidik masa kini untuk

menciptakan pembelajaran yang menarik dan menghibur untuk bersaing dengan tuntutan dunia teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin meningkat. Materi pembelajaran bahasa Inggris diajarkan di sekolah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif siswa terhadap bahasa Inggris. Untuk itu materi yang diberikan hendaknya menarik, bermutu dan disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan yang ada. Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk memperoleh kemampuan awal dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kualuh Selatan, bahwa banyak siswa yang menganggap pelajaran bahasa Inggris sebagai pelajaran sulit untuk dipahami dan dipelajari, dikarenakan pengetahuan bahasa Inggris siswa sebelumnya minim sebab sebagian besar siswa tidak mempelajari bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar, lalu adanya perbedaan yang mencolok dari bahasa Inggris dan bahasa Indonesia terutama dari segi pengucapan (*pronunciation*) dan struktur kalimatnya yang menyebabkan mereka cenderung pasif.

Mata pelajaran bahasa Inggris mencakup ruang lingkup materi yang sangat banyak dengan berbagai aspek. Pada aspek membaca (*reading*) di fase D, terdapat berbagai jenis teks yang dipelajari terutama pada ruang lingkup materi "*Recount Text*", sehingga seringkali siswa mengalami kesulitan untuk mengidentifikasi struktur umum teks, membaca, menulis, mengevaluasi, dan menceritakan kembali peristiwa yang pernah dialami atau dibaca dalam *Recount Text* secara lisan dengan kalimat yang runtut dan jelas. Hal ini terjadi karena pembelajaran masih bertumpu pada pendidik, kurang inovatif dalam pemanfaatan media pembelajaran, kurangnya

menggunakan model pembelajaran yang menyesuaikan kriteria siswa, kurangnya sumber belajar, dan kurangnya sarana prasarana pembelajaran. Hal di atas akhirnya berujung pada aktivitas pembelajaran menjadi tidak cukup menarik dan tidak cukup antusiasnya siswa saat guru menyampaikan materi *Recount text*. Hal ini bisa dilihat dari hasil belajarnya. Menurunnya hasil belajar siswa ini menjadi permasalahan yang perlu di atasi.

Lebih lanjut lagi, guru bahasa Inggris kelas VIII di SMP Negeri 2 Kualuh Selatan, menyatakan bahwa guru masih kurang mempertimbangkan gaya belajar siswa yang beragam dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran, dalam pelaksanaan pembelajaran masih ditemukan banyak permasalahan yang terjadi terkait dengan guru yang masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional, metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dan media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi, interaktif dan inovatif sehingga menjadi kurang menarik bagi siswa. Ditambah lagi adanya keterbatasan sumber belajar, sarana dan prasarana pembelajaran. Sehingga pemahaman siswa atas materi tidak tercapai dan akhirnya hasil belajar siswa rendah, padahal gaya belajar siswa haruslah menjadi patokan guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat, agar proses pembelajaran bisa efektif dan bermakna.

Berdasarkan hasil ujian mata pelajaran Bahasa Inggris semester genap tahun ajaran 2023/2024 siswa kelas VIII SMPN 2 Kualuh Selatan, hanya 78 dari 189 siswa dari seluruh kelas VIII atau berkisar 41% yang telah menyelesaikan pembelajarannya dan mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan untuk pelajaran bahasa Inggris yaitu 75. Sebagaimana ketetapan jika siswa hanya menguasai kurang dari 65% dari bahan pelajaran yang

diajarkan, maka tingkat keberhasilan mereka dalam mata pelajaran tersebut dianggap rendah (Djamarah, 2018:256).

Penjabaran dari hasil belajar siswa Kelas VIII SMPN 2 Kualuh Selatan di atas tentu menjadi alasan untuk guru melaksanakan pembelajaran yang menarik, efisien dan efektif agar terjadi peningkatan hasil belajar sesuai kriteria yang diinginkan dan mencapai tujuan pembelajaran yaitu salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah media yang dirancang sebagai satu kesatuan, mencakup gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi. Media ini digunakan dalam pembelajaran untuk menjelaskan materi atau konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, media ini dilengkapi dengan alat bantu dan memberikan kebebasan dalam penggunaannya (Deliany, 2019: 90). Media pembelajaran interaktif dapat memuat elemen-elemen yang mendukung proses analisis siswa serta mengembangkan keterampilan berpikir mereka. Media ini berfungsi sebagai alat pembelajaran yang meningkatkan pemahaman siswa dan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar mereka (Panjaitan dkk, 2020:141).

Kualitas media pembelajaran sangat bergantung pada integrasi model pembelajaran yang efektif. Untuk menciptakan media pembelajaran yang unggul dan berdaya guna, sangat penting untuk memadukan model pembelajaran yang mampu memikat dan mempertahankan minat siswa. Keberhasilan suatu media pembelajaran tidak hanya terletak pada kontennya, tetapi juga pada bagaimana konten tersebut disajikan dan distruktur menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan *engagement* siswa,

memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar. Pengembangan media pembelajaran yang berkualitas tinggi memerlukan perhatian khusus terhadap pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menginspirasi dan memotivasi siswa untuk terlibat secara penuh dalam pengalaman belajar siswa.

*Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memfokuskan pemecahan masalah sebagai landasan pembelajaran. Dengan menggunakan model *Problem Based learning* ke dalam pembelajaran bahasa Inggris, memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan bahasa Inggris dalam konteks pemecahan masalah nyata, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis. Model ini juga membuat pembelajaran aktif dan kolaboratif, membantu siswa mengintegrasikan berbagai keterampilan bahasa (mendengar, berbicara, membaca, dan menulis) secara alami. Melalui *Problem Based learning*, siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa mereka, tetapi juga mengembangkan keterampilan penting seperti pemecahan masalah, kerja tim, dan penelitian. Hasilnya, pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan dunia nyata, mempersiapkan siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara efektif dalam situasi kehidupan dan pekerjaan di masa depan.

Mengacu pada penelitian Lilis Indriani (2022), menunjukkan bahwa prestasi dan aktivitas belajar siswa kelas XI IPA 4 SMAN 25 Bandung dalam pembelajaran Bahasa Inggris mengalami peningkatan, hal ini ditunjukkan hasil observasi dan hasil tes prestasi belajar bahasa Inggris. Dengan hasil tersebut maka disimpulkan penerapan model problem based learning dapat meningkatkan

keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Inggris di SMAN 25 Bandung (Indriani, 2022).

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti perlu menelaah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar anak didik dalam pembelajaran bahasa Inggris sehingga dapat menjadikan pembelajaran yang efektif. Model *Problem Based Learning* juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif selama pembelajaran, memperluas pemahaman mereka tentang konten bahasa Inggris dan meningkatkan potensi keterampilan mereka. Dengan kata lain, menggabungkan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris, diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tergiring untuk mengangkat penelitian yang berjudul "Pengembangan Media interaktif Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kualuh Selatan".

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, masalah yang dapat diidentifikasi terkait dengan penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kualuh Selatan pada mata pelajaran bahasa Inggris masih rendah
2. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional

3. Guru belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal
4. Guru belum mempergunakan media berbasis digital
5. Model pembelajaran yang digunakan masih tidak sesuai dengan karakteristik siswa
6. Adanya keterbatasan sumber belajar, sarana dan prasarana pembelajaran.
7. Media interaktif berbasis *problem based learning* belum pernah dilakukan oleh guru pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengacu pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, agar tetap fokus pada topik dan memperhatikan keterbatasan pengetahuan serta kemampuan, peneliti membatasi masalah yang akan dikembangkan yaitu:

- a. Aspek yang dibahas pada penelitian ini adalah membaca (*reading*) dengan cakupan materi *Recount Text* Pada kelas VIII SMP Negeri 2 Kualuh Selatan.
- b. Media interaktif yang digunakan berbasis *problem based learning*
- c. Pengujian media pembelajaran ini hanya meliputi pengujian kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media.
- d. Tahapan dalam penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE.
- e. Hasil belajar difokuskan untuk hasil secara kognitif

#### 1.4 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana kelayakan pengembangan media interaktif berbasis *problem based learning* digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kualuh Selatan?
- b. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kualuh Selatan?
- c. Bagaimana keefektifan pengembangan media interaktif berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kualuh Selatan?

#### 1.5 Tujuan Penulisan

- a. Untuk menilai kelayakan media interaktif berbasis *problem based learning* dapat dilakukan dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kualuh Selatan
- b. Untuk menilai kepraktisan dari media interaktif berbasis *problem based learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kualuh Selatan
- c. Untuk menilai keefektifan media interaktif berbasis *problem based learning* terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kualuh Selatan.

## 1.6 Manfaat Penulisan

### 1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau kajian tambahan bagi penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kualuh Selatan.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya teori-teori pendukung dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kualuh Selatan.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti: Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman berharga bagi peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa
- b. Bagi Siswa: Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memperbaiki pandangan siswa terhadap materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Selain itu, diharapkan juga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar dalam bidang studi Bahasa Inggris siswa
- c. Bagi Guru: Diharapkan, penelitian ini memberikan informasi yang berharga kepada para guru terkait media pembelajaran interaktif berbasis *problem*

*based learning* sehingga dapat menjadi salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris.

- d. Bagi Sekolah: Hasil studi penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada sekolah terkait media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* sehingga menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di dalam kelas bahasa Inggris yang memberikan peningkatan hasil belajar.