

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah proses sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu, baik secara intelektual, emosional, sosial, dan moral. Pendidikan bertujuan untuk membentuk individu yang mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan yang relevan, serta berkontribusi positif bagi masyarakat dan kehidupannya. Pendidikan juga merupakan proses pembelajaran dimana peserta didik menerima dan memahami pengetahuan sebagai bagian dari dirinya dan kemudian mengolahnya sedemikian rupa untuk kebaikan dan kemajuan bersama (Anam, 2016:1). Dapat diartikan bahwa pendidikan bukanlah berupa materi pelajaran yang didengarkan ketika diucapkan, dilupakan ketika guru selesai mengajar, dan baru diingat kembali ketika masa ujian datang. Akan tetapi pendidikan memerlukan proses yang bukan saja baik tetapi juga menarik baik bagi guru maupun peserta didik.

Pendidikan nasional Indonesia memiliki tujuan untuk menciptakan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berilmu, kreatif, dan mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan ini tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam konteks tersebut, pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul, yang memiliki kemampuan

berbahasa asing, khususnya bahasa Inggris, sebagai salah satu keterampilan yang dibutuhkan dalam menghadapi era globalisasi.

Kurikulum Merdeka dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional, dengan memberikan ruang lebih luas untuk pengembangan potensi peserta didik, kemandirian belajar, penanaman nilai-nilai Pancasila, dan pembentukan karakter yang sesuai dengan tuntutan zaman. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi sekolah dan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan potensi peserta didik. Hal ini mendukung tujuan pendidikan nasional, yang menekankan pentingnya pengembangan potensi peserta didik secara optimal, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun karakter. Kurikulum ini mengurangi pendekatan satu ukuran untuk semua, dan lebih fokus pada pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik individu.

Secara khusus, tujuan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris baik secara lisan maupun tulisan. Penguasaan bahasa Inggris dianggap sebagai keterampilan yang sangat diperlukan di abad ke-21, yang mencakup kompetensi berkomunikasi, berpikir kritis, serta keterampilan digital. Institusi pendidikan menengah, terutama SMP, bertanggung jawab untuk mengembangkan keterampilan ini pada peserta didiknya, sehingga dapat mendukung cita-cita pendidikan nasional dan kebutuhan di masa mendatang.

Dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris guru dituntut untuk mampu mengembangkan empat keterampilan bahasa yang dimiliki peserta didik. Dalam kurikulum merdeka, guru diharapkan mampu untuk mengembangkan 4

keterampilan berbahasa yang dimiliki peserta didik. Hal tersebut diungkapkan Pranowo (2014:236) bahwa untuk setiap kurikulum dan acuan teori, pembelajaran berbahasa menyangkut empat keterampilan yaitu keterampilan mendengarkan (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan keterampilan menulis (writing).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan hasil pembelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan hasil Rapor Pendidikan yang dirilis oleh Kemdikbud, yang menggunakan hasil Asesmen Nasional (AN) untuk menilai kompetensi siswa, khususnya dalam aspek literasi, terlihat bahwa capaian pembelajaran di SMP N 2 STM Hulu, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, masih memerlukan perhatian lebih. Dari laporan dan hasil evaluasi pembelajaran, hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Inggris di SMP N 2 STM Hulu masih tergolong menengah ke bawah. Data kesenjangan ini bisa dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 1. 1 Laporan Rapor Pendidikan SPF SMP N 2 STM Hulu Tahun 2023**

No	Indikator	Capaian	Skor Rapor 2023	Definisi Capaian	Perubahan Skor dari Tahun Lalu	Skor Rapor 2022
A.1	<b>Kemampuan literasi</b> <i>Persentase peserta didik berdasarkan kemampuan dalam memahami, menggunakan, merefleksi, dan mengevaluasi beragam jenis teks (teks informasional dan teks fiksi).</i>	Sedang (42,22% siswa sudah mencapai kompetensi minimum)	42,22 %	40% - 70% peserta didik telah mencapai kompetensi minimum untuk literasi membaca namun perlu upaya mendorong lebih banyak peserta didik dalam mencapai kompetensi minimum.	Naik <b>47,78%</b>	28,57
	Proporsi peserta didik dengan kemampuan literasi di atas kompetensi minimum	Di atas	0,00%	Peserta didik mampu mengintegrasikan beberapa informasi lintas teks, mengevaluasi isi, kualitas, cara penulisan suatu teks, dan bersikap reflektif	Tidak berubah	0,00%

			terhadap isi teks.		
Proporsi peserta didik dengan kemampuan literasi mencapai kompetensi minimum	Mencapai	42,22%	Peserta didik mampu membuat interpretasi dari informasi implisit yang ada dalam teks, mampu membuat simpulan dari hasil integrasi beberapa informasi dalam suatu teks.	Naik <b>47,78%</b>	28,57%
Proporsi peserta didik dengan kemampuan literasi di bawah kompetensi minimum	Di bawah	42,22%	Peserta didik mampu menemukan dan mengambil informasi eksplisit yang ada dalam teks serta membuat interpretasi sederhana.	Turun <b>1,49%</b>	42,86%
Proporsi peserta didik dengan kemampuan literasi jauh di bawah kompetensi minimum	Jauh di bawah	15,56%	Peserta didik belum mampu menemukan dan mengambil informasi eksplisit yang ada dalam ataupun membuat interpretasi sederhana.	Turun <b>45,54%</b>	28,57%

Sumber : Data rapor pendidikan, Kemdikbud (2023)

Melalui situs ini, sekolah dapat mengidentifikasi area kelemahan dalam pembelajaran dan menemukan akar permasalahan yang berdampak pada hasil belajar siswa. Di SMP N 2 STM Hulu, data yang diakses melalui Rapor Pendidikan menunjukkan adanya kesenjangan antara capaian siswa dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dimana sebanyak 58 % peserta didik belum mampu menemukan dan mengambil informasi eksplisit yang ada dalam teks serta membuat interpretasi sederhana.

Dari rapor pendidikan tersebut, didapatkan data bahwa peserta didik dengan kemampuan literasi di atas kompetensi minimum yaitu dengan capaian mampu mengintegrasikan beberapa informasi lintas teks, penulisan suatu teks, dan bersikap reflektif terhadap isi teks proporsinya bahkan 0 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa SMP N 2 STM Hulu yang mengikuti asesmen nasional di tahun tersebut terindikasi tidak memiliki keterampilan menulis.

Selain itu, laporan ini juga memberi wawasan tentang kondisi lingkungan belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran. Kondisi ini

mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dan teknologi digital untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Di samping itu, analisis kebutuhan juga telah dilakukan di SMP N 2 STM Hulu. Dari rangkuman hasil penilaian analisis kebutuhan guru dan siswa menyatakan bahwa terdapat kebutuhan yang tinggi terhadap adanya multimedia pembelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 2 STM Hulu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif praktis dan menyenangkan bagi siswa.

Selain itu, English proficiency index (2020) merilis dalam laporannya tentang tingkat kemahiran penggunaan bahasa Inggris. menurut laporan tersebut, orang Indonesia masih memiliki kemampuan bahasa Inggris yang relatif rendah. Indonesia menduduki peringkat ke 74 dari 100 negara yang terdaftar. Jika dibandingkan dengan negara-negara Asia lainnya, tahun ini Indonesia menempati peringkat ke-15 dari 24 negara. Peringkat ini masih lebih rendah dari rata-rata Vietnam atau Jepang dan masih kalah jauh tertinggal dari negara-negara tetangga seperti Malaysia atau Singapura.

Bahkan di tahun 2023, hasil penelitian dalam *English Proficiency Index (EPI)*, Indonesia masih menduduki peringkat 79 dari 113 negara, dengan nilai yang menunjukkan kategori rendah. Hanya beberapa wilayah seperti Jawa, terutama Jakarta dan Surabaya, menunjukkan kemajuan lebih baik, sementara di wilayah seperti Papua, kemampuan ini masih sangat rendah. Hambatan ini sebagian disebabkan oleh keterbatasan dalam sumber daya pengajaran serta belum optimalnya kurikulum yang responsif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek). Rendahnya kemampuan berbahasa Inggris orang Indonesia

menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia masih belum dilakukan secara optimal. Padahal pembelajaran bahasa Inggris sudah dijadikan mata pelajaran yang wajib hampir di semua jenjang sekolah, namun kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia masih jauh dari harapan.

Kemudian dalam Jurnal English Language and Art Education, penelitian oleh Susari dkk (2024) berjudul *Improving English Proficiency in Indonesia: Using Literary Works and Educational Challenges*, menunjukkan bahwa beberapa faktor yang menghambat kemampuan bahasa Inggris di kalangan pelajar Indonesia termasuk metode pembelajaran yang kurang interaktif serta kurangnya akses ke materi dan teknologi pendidikan yang mendukung. Dalam beberapa kasus, metode pembelajaran cenderung kurang berfokus pada komunikasi efektif dan aplikasi langsung dalam konteks kehidupan sehari-hari, yang justru dibutuhkan untuk meningkatkan kompetensi

Fakta lain juga diketahui bahwa peserta didik memiliki minat dan motivasi yang rendah untuk mengikuti pelajaran bahasa Inggris sehingga kemampuan peserta didik dalam pelajaran bahasa Inggris kurang maksimal. Contohnya peserta didik masih kesulitan dalam memahami teks dan tidak mampu menulisnya kembali. Selain itu kurangnya penguasaan kosakata juga menghambat pemahaman membaca peserta didik. Fakta di lapangan, misalnya dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan model pembelajaran konvensional, peran guru lebih dominan, guru menyuruh peserta didik untuk membaca teks, menulis arti kosakata sulit dan mengerjakan sejumlah soal. Penggunaan model pembelajaran konvensional kurang menarik perhatian peserta didik, membuat peserta didik bersikap pasif sehingga



hasil yang diharapkan tidak tercapai, apalagi jika model tersebut sangat tidak sesuai dengan minat dan gaya belajar masing-masing peserta didik.

Kesenjangan ini mencerminkan adanya masalah dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, yang disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Faktor lain yang juga mempengaruhi rendahnya hasil belajar bahasa Inggris peserta didik adalah keterbatasan keterampilan guru dalam teknologi. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan memerlukan penguasaan yang baik dari para guru. Namun, sebagian besar guru bahasa Inggris tidak memiliki keterampilan yang cukup dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran bahasa Inggris menjadi kurang relevan dan menarik bagi siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Danker (2015) menyatakan bahwa di era digital saat ini, model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sudah tidak cocok lagi digunakan dalam proses pembelajaran. Di masa kini dan masa depan, proses pembelajaran lebih bersifat modern dan berpusat pada siswa (student center approach). Kemudian Ertmer dan Ottenbreit (2010) menyatakan bahwa guru hanya berperan sebagai motivator dan memfasilitasi siswa dengan memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.

Kurikulum Merdeka, yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia, bertujuan untuk memberikan fleksibilitas bagi sekolah dan guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Pendekatan ini mendorong pengembangan kompetensi, pembelajaran berbasis proyek, dan penggunaan teknologi untuk

mendukung proses belajar mengajar. Namun, meski Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengembangkan materi yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan siswa, banyak guru belum mampu memaksimalkan kebebasan ini. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kreativitas, keterampilan pedagogik, serta kurangnya pemahaman tentang cara mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga menekankan pada pembelajaran berbasis teknologi dan proyek, yang memerlukan penguasaan keterampilan digital oleh para guru. Sayangnya, banyak guru bahasa Inggris yang belum terlatih atau tidak terbiasa memanfaatkan platform digital. Akibatnya, fleksibilitas yang ditawarkan Kurikulum Merdeka tidak diiringi dengan optimalisasi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Salah satu solusi yang dapat diusulkan untuk mengatasi kesenjangan ini adalah dengan pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran aktif tidak hanya menampilkan teks dan gambar, tetapi juga menyertakan elemen animasi, video, kuis, dan interaksi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan. Salah satu platform yang relevan untuk menciptakan multimedia interaktif adalah Genially, yang memungkinkan guru untuk merancang konten kreatif dan engaging tanpa memerlukan keterampilan pemrograman yang kompleks. Platform Genially ini dapat diakses melalui ponsel dan juga melalui PC sehingga dapat dimanfaatkan di kelas dan di rumah secara mandiri oleh guru dan siswa sebagai alat dan sumber belajar dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Dalam buku yang ditulis Smaldino et al (2019) merangkum berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif tidak hanya



meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa tetapi juga memungkinkan personalisasi pembelajaran yang mendukung berbagai gaya belajar. Namun, masih sedikit penelitian dan pengembangan media berbasis Genially yang secara khusus difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP, terutama dalam konteks pembelajaran aktif. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah upaya pengembangan multimedia pembelajaran aktif yang menggunakan Genially untuk memaksimalkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan menulis.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Genially pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP N 2 STM Hulu. Pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pelajaran bahasa Inggris terutama dalam hal keterampilan menulis (writing).
2. Kurangnya pemanfaatan multimedia pembelajaran berbasis teknologi
3. Keterbatasan fasilitas maupun kurangnya keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.
4. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris karena dianggap sebagai pelajaran yang sulit.

### 1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa pembatasan masalah yang perlu diperhatikan untuk menjaga fokus dan kedalaman penelitian. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada mata pelajaran bahasa Inggris untuk peserta didik di SMP N 2 STM Hulu.
2. Penelitian ini membatasi penggunaan teknologi pembelajaran pada website Genially sebagai alat pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.
3. Konten pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada materi Descriptive Text yang dipilih berdasarkan relevansi dan kebutuhan siswa pada jenjang SMP.
4. Pengembangan multimedia dilakukan dengan mengikuti model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).
5. Penelitian ini akan mengukur beberapa aspek utama, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar. Fokus penelitian tidak mencakup penilaian aspek sosial atau afektif di luar konteks pembelajaran Bahasa Inggris.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini:

1. Apakah multimedia pembelajaran interaktif menggunakan Genially layak digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP N 2 STM Hulu?
2. Apakah multimedia pembelajaran interaktif menggunakan Genially praktis digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP N 2 STM Hulu?

3. Apakah multimedia pembelajaran interaktif menggunakan Genially efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris di SMP N 2 STM Hulu?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Genially yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP N 2 STM Hulu
2. Mengetahui kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Genially yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP N 2 STM Hulu?
3. Mengukur keefektifan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Genially dalam meningkatkan keterampilan menulis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP N 2 STM Hulu.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat, baik secara teoritis maupun praktis:

#### a. *Manfaat Teoritis*

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya terkait dengan penggunaan Genially sebagai platform multimedia interaktif.
2. Menambah referensi dalam penerapan model pembelajaran aktif melalui pengembangan media interaktif berbasis teknologi.

*b. Manfaat Praktis*

1. Bagi guru, memberikan panduan dan inspirasi bagi guru dalam mengembangkan dan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif melalui Genially untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Bagi siswa, meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui konten yang lebih interaktif dan engaging serta membantu siswa memahami materi Bahasa Inggris dengan lebih mudah dan menyenangkan, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi sekolah, mendukung sekolah dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman praktis dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dan meningkatkan pemahaman tentang proses penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan.