

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era digital menuntut inovasi berkelanjutan dalam metode dan media pembelajaran untuk menjawab kebutuhan siswa yang semakin kompleks dan beragam. Perkembangan teknologi informasi telah membuka peluang besar dalam merancang media pembelajaran yang bersifat interaktif, adaptif, dan menyenangkan. Studi oleh Hwang, Lai, dan Wang (2020) menyatakan bahwa integrasi teknologi digital ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*), memfasilitasi pembelajaran berbasis kebutuhan individu (*personalized learning*), serta mendorong partisipasi aktif siswa melalui media yang interaktif dan responsif.

Bahasa Inggris sebagai bahasa global memiliki peran strategis dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21, baik dalam konteks akademik maupun profesional. Richards (2018) menegaskan bahwa penguasaan Bahasa Inggris tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, tetapi juga mengembangkan pemikiran kritis (*critical thinking*) dan kolaborasi lintas budaya. Namun demikian, hasil survei nasional oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2022) menunjukkan bahwa lebih dari 60% siswa tingkat SMP masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan konteks Bahasa Inggris, terutama dalam keterampilan membaca dan berbicara.

Pembelajaran Bahasa Inggris sering kali terbentur pada metode yang masih tradisional seperti ceramah satu arah dan penggunaan buku teks secara dominan. Menurut Zhang et al. (2019), pendekatan semacam ini menyebabkan pembelajaran

menjadi pasif, sehingga siswa cenderung kehilangan motivasi dan kurang berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya capaian hasil belajar siswa, terutama dalam aspek keterampilan komunikatif.

Peran media pembelajaran menjadi krusial dalam menciptakan suasana belajar yang kontekstual dan menyenangkan. Mayer (2020) dalam teorinya tentang multimedia learning menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemrosesan informasi melalui saluran visual dan verbal secara simultan, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep yang abstrak. Media yang didesain dengan baik tidak hanya mempercantik tampilan, tetapi juga mampu menyederhanakan materi kompleks menjadi lebih mudah dipahami.

Dalam konteks pedagogis, *Problem-Based Learning* (PBL) telah terbukti sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hmelo-Silver et al. (2018) menyatakan bahwa PBL melatih siswa untuk mengembangkan solusi atas masalah nyata secara kolaboratif, sekaligus membangun kemampuan reflektif dan kritis. Pendekatan ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang membutuhkan praktik kontekstual penggunaan bahasa, bukan sekadar hafalan struktur gramatikal.

Integrasi antara PBL dan media interaktif memberikan peluang besar untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak jangka panjang. Chen et al. (2021) membuktikan bahwa kombinasi antara pendekatan berbasis masalah dan penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa hingga 35% dan memperbaiki hasil belajar hingga 25% dibandingkan pembelajaran konvensional. Salah satu platform yang menjanjikan

untuk pengembangan media pembelajaran interaktif adalah *Genially*. Berdasarkan studi oleh López-Belmonte et al. (2022), *Genially* mampu menghasilkan konten visual interaktif berupa kuis, simulasi, dan animasi yang memperkaya proses pembelajaran. Selain itu, platform ini bersifat user-friendly sehingga dapat digunakan oleh guru tanpa memerlukan kemampuan teknis tinggi.

Sayangnya, meskipun potensi teknologi dan PBL sangat besar, masih banyak guru Bahasa Inggris yang belum mampu mengintegrasikan keduanya dalam proses belajar mengajar, terutama di tingkat SMP. Penelitian oleh Wang, Yu, dan Yang (2020) menunjukkan bahwa sekitar 70% guru di sekolah menengah pertama di Asia Tenggara belum mendapatkan pelatihan memadai terkait pemanfaatan teknologi dalam pendekatan konstruktivistik seperti PBL. Keterbatasan pelatihan, akses teknologi, serta ketersediaan media yang relevan menjadi kendala utama.

Berdasarkan temuan tersebut, terdapat kebutuhan yang mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PBL menggunakan *Genially* yang mudah diakses, relevan, dan kontekstual, khususnya untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih fokus pada pengembangan media atau PBL secara terpisah, tanpa mengkaji integrasi keduanya secara khusus dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dengan platform *Genially*.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PBL menggunakan *Genially* yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa SMP. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) melalui model pengembangan ADDIE, untuk

memastikan media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa serta layak secara pedagogis dan teknologis.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Inggris diantaranya

1. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi Bahasa Inggris, berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.
2. Metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan buku teks cenderung membuat siswa pasif dan kurang tertarik.
3. Masih banyak guru masih menghadapi kendala dalam mengintegrasikan teknologi dan pendekatan inovatif ke dalam pembelajaran sehari-hari.
4. Masih banyak guru kesulitan dalam mengintegrasikan PBL dengan teknologi yang ada.
5. Banyak guru belum memanfaatkan potensi *Genially* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik.
6. Terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PBL yang dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa.
7. Belum banyak yang mengkhususkan pada integrasi PBL dengan platform seperti *Genially* untuk pembelajaran Bahasa Inggris.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sangat luas maka perlunya dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih jelas. Maka

penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian hanya berfokus pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP khususnya kelas 7.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan platform *Genially* sebagai alat utama dibandingkan menggunakan media buku teks pembelajaran.
3. Penelitian ini mengintegrasikan pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) dalam media pembelajaran, sehingga seluruh konten dan alur pembelajaran disesuaikan dengan prinsip PBL.
4. Penelitian ini berfokus pada materi *reading* (membaca) sebagai salah satu komponen penting dalam penugasan bahasa inggris
5. Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif (pemahaman materi)

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan model pembelajaran menggunakan media *Genially* yang dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa inggris di SMP Negeri 3 Pantai Labu?
2. Bagaimana kepraktisan model pembelajaran menggunakan media *Genially* yang dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa inggris di SMP Negeri 3 Pantai Labu?
3. Bagaimana keefektifan model pembelajaran menggunakan media *Genially* yang dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa inggris di SMP Negeri 3

Pantai Labu?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis kelayakan model pembelajaran menggunakan media *Genially* yang dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa inggris di SMP Negeri 3 Pantai Labu
2. Menganalisis kepraktisan model pembelajaran menggunakan media *Genially* yang dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa inggris di SMP Negeri 3 Pantai Labu
3. Menganalisis keefektifan model pembelajaran menggunakan media *Genially* yang dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa inggris di SMP Negeri 3 Pantai Labu

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoretis

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

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi guru, memberikan panduan dan inspirasi dalam mengembangkan dan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif melalui *Genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa inggris, dan memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik

2. Bagi siswa, penelitian ini meningkatkan motivasi, minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa inggris melalui konten yang lebih interaktif dan engaging serta membantu siswa memhami materi bahasa inggris dengan lebih mudah dan menyenangkan, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar
3. Bagi sekolah, mendukung sekolah dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal dan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa inggris dengan penggunaan *Genially*
4. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman praktis dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dan meningkatkan pemahaman tentang proses penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan
5. Bagi mahasiswa jurusan teknologi pendidikan, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mereka yang hendak melakukan penelitian serupa atau terkait dengan penelitian ini. Penelitian ini dapat memberikan inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif lainnya dengan memanfaatkan teknologi dan *Genially*. Selain itu, penelitian ini menyediakan informasi tentang proses pengembangan media pembelajaran yang sistematis dan terukur, serta menambah keterampilan mahasiswa jurus teknologi pendidikan.