

ABSTRAK

Ade Suci Chairany Sirait. NIM. 8236122003. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas VIII SMP IT Daarul Istiqlal. Tesis. Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2026.

Rendahnya hasil belajar Bahasa Inggris siswa serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif masih menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menuntut inovasi media yang mampu mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata agar pembelajaran lebih bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII SMP IT Daarul Istiqlal serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan dan efektivitas media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas guru Bahasa Inggris dan siswa kelas VIII SMP IT Daarul Istiqlal. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, serta tes *pretest-posttest*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *independent t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran dengan skor rata-rata antara 4,32 hingga 4,79. Media juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik dengan respon guru sebesar 95% dan siswa sebesar 96%. Dari aspek keefektifan, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata meningkat dari 62,30 pada pretest menjadi 85,93 pada posttest, sedangkan kelas kontrol tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ($p < 0,001$). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di tingkat SMP.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, pembelajaran kontekstual, Bahasa Inggris, ADDIE model, hasil belajar.

ABSTRACT

Ade Suci Chairany Sirait. Student ID: 8236122003. *Development of Contextual-Based Interactive Learning Media to Improve English Learning Outcomes of Grade VIII Students at SMP IT Daarul Istiqlal. Thesis. Educational Technology Study Program, Postgraduate Program, Universitas Negeri Medan, 2026.*

The low achievement of students in learning English and the limited use of interactive learning media remain persistent problems in the teaching and learning process. These conditions require innovative learning media that are able to connect learning materials with students' real-life contexts in order to create more meaningful learning experiences. This study aims to develop contextual-based interactive learning media for English subject for Grade VIII students at SMP IT Daarul Istiqlal and to examine the feasibility, practicality, and effectiveness of the developed media. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were English teachers and Grade VIII students of SMP IT Daarul Istiqlal. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and pretest–posttest assessments. The data were analyzed using descriptive statistics and independent t-test. The results indicate that the developed contextual-based interactive learning media achieved a high level of feasibility based on evaluations by material experts, media experts, and instructional design experts, with mean scores ranging from 4.32 to 4.79. The media also demonstrated a very high level of practicality, with positive responses from teachers (95%) and students (96%). In terms of effectiveness, students in the experimental class showed a significant improvement in learning outcomes, with the mean score increasing from 62.30 in the pretest to 85.93 in the posttest, while the control class showed no significant improvement. Statistical analysis revealed a significant difference between the two groups ($p < 0.001$). Therefore, the contextual-based interactive learning media is effective for English instruction and can serve as an innovative alternative to improve the quality of both the learning process and learning outcomes at the junior high school level.

Keywords: *interactive learning media, contextual learning, English, ADDIE model, learning outcomes.*