

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses fundamental yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi yang terdapat dalam diri setiap individu. Keberhasilan dalam dunia pendidikan berperan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia, yang menjadi tujuan utama dalam konteks pendidikan di Indonesia. Lembaga pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa tidak hanya dalam mata pelajaran inti tetapi juga dalam keterampilan hidup yang relevan. Tujuan lembaga pendidikan adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan holistik siswa, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris ditingkat SMP adalah membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien dalam konteks sosial dan akademik. Namun, pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP masih menghadapi berbagai tantangan dalam hal efektivitas penyampaian materi. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya minat dan motivasi siswa dalam belajar, terutama ketika materi yang disampaikan bersifat abstrak dan kurang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari (Meyer, 2020).

SMP IT Daarul Istiqlal merupakan salah satu sekolah swasta di Kabupaten Deli Serdang yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan kebebasan bagi guru untuk merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta mendorong penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan

kontekstual. Namun dalam praktiknya, tantangan yang dihadapi di sekolah ini adalah masih dominannya pendekatan *teacher-centered*, di mana guru menjadi satu-satunya sumber informasi dan siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Meskipun sudah terdapat upaya menggunakan media presentasi seperti PowerPoint, namun penggunaannya masih terbatas pada penyampaian materi secara linier tanpa melibatkan interaksi atau eksplorasi aktif dari siswa.

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris di SMP IT Daarul Istiqlal, diketahui bahwa model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu ceramah (*direct instruction*) dan penugasan. Guru cenderung menjelaskan materi, memberikan contoh, lalu memberi latihan soal. Model ini memang efisien dalam hal manajemen waktu, namun kurang mendukung keterlibatan siswa secara aktif, terutama dalam hal mengembangkan keterampilan berbahasa secara komprehensif. Siswa belum diajak aktif mengeksplorasi materi dalam konteks yang dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan kurangnya pemahaman mendalam terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan data hasil ulangan akhir semester siswa kelas VIII SMP Daarul Istiqlal dalam dua tahun terakhir, terlihat bahwa capaian nilai siswa masih tergolong rendah. Pada tahun 2023, rata-rata nilai ulangan harian Bahasa Inggris pada materi *procedure text* adalah 61,7. Meskipun terjadi peningkatan pada tahun 2024 menjadi 65,2, nilai tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Dari 30 siswa, sebagian besar belum mencapai nilai yang memuaskan, dan hanya sedikit yang mendekati standar minimal.

Perkembangan teknologi yang pesat telah mengubah cara siswa berinteraksi dengan informasi dan pengetahuan. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis

teknologi yang memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif (Clark & Mayer, 2016). Namun, penggunaan media interaktif berbasis kontekstual dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMP masih minim. Penggunaan buku teks dan papan tulis masih menjadi media utama, sehingga pembelajaran kurang menarik dan tidak memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.

Pembelajaran seharusnya berpusat pada siswa dan melibatkan interaksi aktif dengan lingkungan. Namun, praktik pembelajaran bahasa Inggris di banyak sekolah masih belum sepenuhnya menerapkan pendekatan ini. Siswa masih cenderung menjadi penerima informasi pasif daripada aktif berpartisipasi dalam pembelajaran yang berbasis pengalaman dan kontekstual.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal terhadap guru, diketahui bahwa pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran interaktif. Selain itu, sebagian besar guru juga belum memanfaatkan media tersebut secara optimal karena keterbatasan sumber daya dan referensi media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual sangat penting untuk membantu siswa memahami materi secara lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis kebutuhan secara mendalam untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat guna. Media ini diharapkan dapat mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

Selain itu, teori multimedia learning dari Mayer (2009) menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika menggunakan kombinasi teks, gambar, audio, dan interaktivitas. Namun, implementasi media interaktif berbasis kontekstual dalam pembelajaran bahasa Inggris masih terbatas. Guru masih menghadapi

keterbatasan dalam mengembangkan atau menggunakan media yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Hal ini menyebabkan kesenjangan antara teori pembelajaran yang ideal dengan praktik yang ada di sekolah.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas efektivitas media interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada aspek teknis pengembangan media tanpa mempertimbangkan pendekatan kontekstual yang relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa.

Selain itu, penelitian oleh Rahmawati., dkk (2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis kontekstual memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa asing. Namun, penelitian tersebut belum secara spesifik mengembangkan media interaktif yang menggabungkan prinsip kontekstual dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMP kelas VIII.

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu kendala utama adalah terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan

dalam memahami materi, terutama dalam keterampilan berbicara (speaking) dan menulis (writing) yang memerlukan latihan aktif dan kontekstual.

Penelitian oleh Nurhayati (2021) menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa SMP dalam pembelajaran Bahasa Inggris salah satunya disebabkan oleh metode dan media yang monoton serta kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Demikian pula, studi yang dilakukan oleh Sari & Wulandari (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman terhadap materi, khususnya dalam keterampilan produktif seperti berbicara dan menulis.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP sangat diperlukan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar, memperkuat keterampilan berbahasa, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Penelitian-penelitian tersebut memperkuat urgensi untuk melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu, agar media yang dikembangkan benar-benar efektif dan tepat sasaran.

Karakteristik mata pelajaran Bahasa Inggris yang menitikberatkan pada penguasaan keterampilan berbahasa, khususnya kemampuan memahami teks bacaan (reading comprehension), menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran di tingkat SMP. Kemampuan memahami bacaan tidak hanya menuntut siswa untuk mengenali kosakata dan struktur kalimat, tetapi juga untuk menangkap makna tersirat, menyimpulkan informasi, serta mengaitkan isi bacaan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Namun demikian, media pembelajaran yang

tersedia saat ini belum sepenuhnya mendukung pengembangan keterampilan tersebut secara optimal. Media yang digunakan cenderung bersifat monoton, kurang menarik, serta belum mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik kognitif siswa secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual yang mampu menghadirkan materi bacaan yang relevan, menarik, dan bermakna, sehingga dapat menunjang peningkatan kemampuan memahami teks secara efektif dan menyeluruh.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tergiring untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP IT Daarul Istiqlal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai berikut :

1. Hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Inggris pada materi *Procedure Text* masih rendah.
2. Pembelajaran Bahasa Inggris selama ini dilakukan dengan metode ceramah.
3. Media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang bervariasi.
4. Minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual.
5. Guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran.
6. Keterbatasan akses dan pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Mengacu kepada identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, peneliti melakukan batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah, yaitu :

1. Penelitian ini dibatasi pada aspek membaca (reading) dengan materi *Procedure Text* Pada kelas VIII di SMP IT Daarul Istiqlal Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Media interaktif yang digunakan berbasis Kontekstual.
3. Media interaktif yang dikembangkan akan menggunakan platform Canva.
4. Hasil belajar yang dijadikan fokus dalam penelitian ini terbatas pada ranah kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kelayakan media interaktif berbasis kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas VIII di SMP IT Daarul Istiqlal ?
2. Bagaimana kepraktisan media interaktif berbasis kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas VIII di SMP IT Daarul Istiqlal ?
3. Bagaimana keefektifan media interaktif berbasis kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas di VIII SMP IT Daarul Istiqlal ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis kelayakan media interaktif berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII di SMP IT Daarul Istiqlal.
2. Untuk menganalisis kepraktisan media interaktif berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII di SMP IT Daarul Istiqlal.
3. Untuk menganalisis keefektifan media interaktif berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII di SMP IT Daarul Istiqlal.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat teoretis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengetahuan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media interaktif berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman berharga bagi peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penggunaan media interaktif berbasis kontekstual.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi *procedure text*.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat kepada para guru terkait media interaktif berbasis kontekstual dan dapat menjadi salah satu media yang membantu guru untuk mengajarkan materi *procedure text* agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada sekolah terkait dengan media interaktif berbasis kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Inggris sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan didalam pembelajaran Bahasa Inggris.