

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang pesat di abad ke-21 telah mengubah cara penyelenggaraan pendidikan. Kemajuan yang dicapai telah memberikan kemajuan yang signifikan terhadap sistem pendidikan, khususnya di Indonesia. Pembelajaran berbasis proyek dengan perangkat digital didorong oleh Kurikulum Merdeka Indonesia yang kini lebih fokus pada integrasi teknologi. Evaluasi pembelajaran berbasis teknologi juga mulai digunakan. Selain mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan era digital, perubahan ini juga menumbuhkan pemikiran kritis dan kemampuan kerja tim yang diperlukan untuk pekerjaan mereka di masa depan. Teknologi telah muncul sebagai elemen penting dalam mendorong pembelajaran yang lebih efisien dan sukses.

Pembelajaran yang efektif dan efisien sangat relevan di abad kedua puluh satu, karena pendidikan sangat menekankan empat hal: berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Menurut Obari (2021), kemampuan ini sangat penting untuk membekali siswa dalam menghadapi kesulitan yang semakin kompleks baik di tempat kerja maupun dalam kehidupan. Siswa didorong untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mandiri yang dapat bekerja dan berpikir kritis di abad kedua puluh satu.

Menurut (Janah & Liansari, 2023), teknologi dalam pendidikan bukan hanya alat bantu pembelajaran, tetapi juga pendorong transformasi dalam cara siswa belajar dan mengakses informasi. Hal ini senada dengan pernyataan (Foulger, 2023) yang menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memperkaya interaksi antara siswa dan konten, serta antara pelajar dan pengajar, sehingga mengubah pembelajaran menjadi lebih menarik. (Cahyanto, 2023) juga menguatkan pendapat ini bahwa Siswa kini memiliki akses lebih besar terhadap sumber belajar yang relevan dan disesuaikan karena teknologi, yang menjadikan pembelajaran lebih fleksibel dan individual. Saat ini telah terbukti bahwa materi pembelajaran berbasis teknologi termasuk audio, video, animasi, dan permainan instruksional meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Hasilnya, ia serupa dengan individu lain dan menghasilkan jawaban kreatif terhadap masalah yang mereka hadapi.

Selain itu, empat pilar pendidikan Learning to Know (belajar untuk mengetahui), Learning to Do (belajar untuk melakukan), Learning to Be (belajar untuk menjadi), dan Learning to Live Together (belajar untuk hidup bersama) ditetapkan oleh UNESCO sebagai nilai dan prinsip pendidikan (UNESCO, 2021). Pilar-pilar ini menjadi dasar dari pendidikan yang berorientasi pada pembentukan individu yang utuh, memiliki kemampuan intelektual, keterampilan praktis, serta nilai-nilai sosial yang mendukung hidup bermasyarakat. Pendidikan yang berfokus pada pengembangan keterampilan ini penting untuk menghasilkan individu yang mampu beradaptasi dengan cepat dalam dunia yang terus berubah.

Meskipun teknologi dan keterampilan abad ke-21 menawarkan banyak peluang, penelitian menunjukkan bahwa tantangan besar masih ada dalam mengimplementasikannya secara efektif di ruang kelas. Di sekolah, pembelajaran dilaksanakan dalam lingkungan yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi, yang memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan jasmani dan rohani siswa,” sebagaimana tercantum dalam Pasal 12 Peraturan Pemerintah 57 Tahun 2021. Untuk menyelenggarakan pembelajaran sesuai dengan aturan perundang-undangan, guru harus berkontribusi dalam penciptaan bahan pembelajaran sebagai wujud keahlian teknologinya. Sesuai PP nomor 74 tahun 2008 pasal 3 ayat 4 yang mengatur tentang pengelolaan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran, hal ini sesuai dengan kompetensi pengajar.

SMP Swasta Santo Thomas 1 Medan adalah salah satu institusi pendidikan formal yang terletak di tengah kota Medan, tepatnya di Jalan S. Parman No. 109 Petisah, Medan, Sumatera Utara, Indonesia. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah dengan Akreditasi A “Unggul” memiliki 1.050 siswa TP 2024/2025. Sebagaimana institusi pendidikan formal di Indonesia mulai dari jenjang SD/MIN, SMP/MTS, dan SMA/MAN memberikan banyak mata pelajaran di sekolah yang bersifat praktis maupun teoritis, sekolah SMP Swasta Santo Thomas 1 juga memberikan 11 mata pelajaran, termasuk bahasa Inggris, sebagai bagian dari kurikulumnya. Kemampuan berbahasa Inggris kini dianggap sebagai kebutuhan mendasar, bukan hanya sekadar keterampilan tambahan. Penguasaan bahasa Inggris tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga memberikan kontribusi

besar terhadap daya saing suatu negara. Di tengah globalisasi yang semakin menguat, bahasa Inggris telah menempati posisi istimewa sebagai bahasa internasional yang paling banyak digunakan di berbagai sektor. Dalam bidang pendidikan, sebagian besar literatur ilmiah dan jurnal terkemuka ditulis dalam bahasa Inggris, menjadikannya kunci untuk mengakses ilmu pengetahuan terkini. Ihwal tersebut di atas menjadi alasan pentingnya bahasa Inggris dikuasai oleh peserta didik.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan *integrated skill* yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Tineh, et al., 2023) sesuai dengan tingkat usia mereka yang dituangkan dalam KBSKAP Kemdikbudristek (No. 008/H/KR/2022). Penguasaan *Integrated skill* dalam bahasa Inggris mencakup ruang lingkup materi yang sangat banyak sehingga seringkali siswa mengalami kesulitan untuk mengasosiasikan dan mengingat informasi bahasa Inggris saat diajarkan oleh pendidik.

Dalam penelitian ini, fokus utama tertuju pada materi bahasa Inggris yang dijadikan objek kajian, yaitu *Instructional Text*. *Instructional text* merupakan jenis teks yang bertujuan memberikan petunjuk atau instruksi kepada pembaca mengenai cara melakukan sesuatu secara sistematis dan terstruktur. Materi ini dipilih karena dinilai memiliki relevansi tinggi dalam pengembangan keterampilan menulis siswa, khususnya dalam konteks kehidupan nyata. Tujuan dari pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini adalah agar siswa mampu menulis *Instructional Text* dalam bentuk leaflet. Leaflet sebagai media penyampaian informasi yang ringkas dan menarik dipilih karena mampu memfasilitasi siswa dalam menuangkan ide

serta instruksi secara komunikatif dan terorganisir. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar menyusun langkah-langkah secara jelas dan logis, tetapi juga dilatih untuk mempertimbangkan aspek kebahasaan dan visual yang sesuai dalam konteks publikasi sederhana seperti leaflet.

Mengacu pada observasi dan wawancara di SMP Santo Thomas 1 Medan bahwa untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sebahagian besar guru, sekitar 34 dari 48 (sekitar 70 %) di SMP Swasta Santo Thomas 1 Medan saat ini telah memanfaatkan berbagai platform pembelajaran digital seperti *Canva*, *Quizizz*, *Wordwall*, dan lain sebagainya dalam proses belajar. Namun, penggunaan teknologi ini belum terintegrasi dan konsisten di semua kalangan guru dan tidak selalu diterapkan secara menyeluruh. Hal ini menciptakan kesenjangan dalam optimalisasi pembelajaran digital, di mana ada kebutuhan akan solusi yang lebih terintegrasi, personalisasi dan mudah diakses.

Personalisasi pembelajaran dalam platform yang terintegrasi merujuk pada sistem pembelajaran yang dirancang untuk menyesuaikan konten, metode, dan kecepatan belajar dengan kebutuhan individu setiap peserta didik, menggunakan teknologi yang terhubung secara holistik. Di sisi lain, sebahagian anak didik menyatakan pembelajaran Bahasa Inggris sulit, kurang menyenangkan, Terlalu banyak rumus dan kosakata yang harus dipelajari, tidak cukup kesempatan belajar yang menarik, dan tidak cukup sumber belajar interaktif.

Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Sama halnya dengan hasil belajar bahasa Inggris, hasil belajar dapat disampaikan secara kognitif, afektif, dan

psikomotorik, menurut Benjamin Samuel Bloom (Adesoji, 2018). Namun peneliti hanya melihat hasil belajar kognitif pada penelitian ini.

Dengan demikian, seperti terlihat pada tabel terlampir, data yang dijadikan bukti siswa tidak memenuhi syarat ditampilkan dalam hasil ulangan semester yang diperoleh dari guru bahasa Inggris tersebut:

Tabel 1.1 Daftar Nilai PAT/PAS Kelas VIII SMP SANTO THOMAS 1 MEDAN TP.2023/2024

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	95-100	3	9,37 %
2	90-94	4	12,50 %
3	85-89	5	15,62 %
4	80-84	6	18,75 %
5	75-79	3	9,37 %
6	70-74	4	12,50 %
7	65-69	3	9,37 %
8	60-64	4	12,50 %
	Jumlah	32	100 %

Sumber: Guru mata pelajaran bahasa Inggris SMP Swasta Santo Thomas 1 Medan.

Berdasarkan tabel 1.1, hasil perhitungan Penilaian Akhir Tahun (PAT)/Sumatif Akhir Semester (SAS) TP 2023/2024 terdapat 32 siswa dengan distribusi nilai yang bervariasi. Hanya 21 siswa atau berkisar 65,62 % telah menuntaskan pembelajarannya dan Sebelas siswa tambahan, atau sekitar 34,37% dari total, belum memenuhi 75 Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (LOAC). Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak pekerjaan yang perlu dilakukan di kelas untuk membantu siswa yang belum mencapai tingkat kinerja yang disyaratkan.

Data-data tersebut di atas mendukung penerapan strategi pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik oleh guru, salah satunya adalah dengan rutin

menggunakan media di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Keyakinan dua individu penting sangat berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan: “Hasil pembelajaran diperoleh melalui pengalaman langsung (konkret), melalui realitas lingkungan seseorang, kemudian melalui replika, dan terakhir melalui simbol-simbol verbal (abstrak),” menurut karya Edgar Dale dan James tahun 1946 “Audio Visual in Teaching.” Menurut Edgar Dale (P. Sari, 2019), dengan semakin spesifiknya media pendidikan, maka jumlah pengalaman belajar yang dimiliki siswa akan meningkat. Sebaliknya, jika siswa semakin tidak terikat ketika mempelajari suatu materi, maka akan terjadi sedikit peningkatan kesulitan belajar. Ini dikenal sebagai Edgar Dale Cone of Experience, yaitu wadah pengalaman.

Platform yang menggabungkan teknologi dengan sumber daya pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif dikenal sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Melalui fitur-fitur seperti video, simulasi, dan kuis, teknologi memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka. Media interaktif memainkan peran penting dalam penguasaan bahasa Inggris karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara dan mendengarkan dan menulis secara praktis dan menyenangkan. Misalnya, aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang menyediakan dialog interaktif yang dapat membantu siswa mengasah kemampuan komunikasi mereka dalam konteks yang nyata.

Namun, penggunaan media ini membutuhkan kemampuan guru untuk merancang pembelajaran yang efektif dan menarik. Guru yang menguasai teknologi

pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan mengaktifkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Dengan keterampilan yang tepat, guru dapat memilih dan memanfaatkan alat interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Inggris, sehingga siswa lebih terlibat dan termotivasi.

Dengan *Linktree*, semua aktivitas siswa dapat dirangkum dan ditampilkan dalam satu "rumah digital" yang sederhana, memudahkan siswa untuk mengakses materi, kuis, dan tugas, serta memantau progres belajar mereka dengan lebih terstruktur. (Nurafni & Ninawati, 2021) menyatakan bahwa teknologi yang dirancang dengan antarmuka yang *user-friendly*, seperti *Linktree*, dapat mengurangi kebingungan dan mempercepat adaptasi di kalangan siswa dan guru. Selanjutnya penelitian (Firda & Rachmadyanti, 2022a) menunjukkan bahwa penggunaan *Linktree* sebagai media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan aksesibilitas siswa terhadap materi pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi lebih terstruktur dan efisien.

Pemilihan *Linktree* sebagai platform untuk media pembelajaran didasarkan pada beberapa keunggulan yang ditawarkannya. *Linktree* dapat diakses melalui jaringan internet pada komputer, ponsel, dan laptop. Dengan fitur yang praktis dan tampilan yang sederhana, *Linktree* menjadi alat bantu digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran modern yang terintegrasi secara online. (Amaliah et al., 2021) mencatat bahwa *Linktree* memungkinkan integrasi berbagai bentuk media dalam satu halaman, yang sangat membantu dalam memfasilitasi pembelajaran yang terorganisir. Selain itu, platform ini memungkinkan guru untuk mengelola sumber daya dengan lebih baik dan memudahkan siswa untuk mengakses semua

materi yang mereka butuhkan dalam satu tempat. Hal serupa dinyatakan oleh, (Andika & Yudiana, 2022) bahwa platform seperti *Linktree* sangat sesuai untuk pembelajaran Bahasa Inggris, di mana materi yang disampaikan sering kali terdiri dari berbagai format, seperti audio, video, gambar, teks tertulis, dan situs web terkait. *Linktree* juga dapat diakses melalui komputer, ponsel pintar, dan Laptop yang memiliki jaringan internet. Dengan demikian, siswa dapat belajar bahasa Inggris secara holistik, menggabungkan semua aspek keterampilan bahasa dalam satu platform yang terintegrasi.

Keunggulan *Linktree* sebagai platform integrasi yang mudah diakses sangat mendukung sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris, untuk itu perlu diadopsi pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk hasil belajar bahasa Inggris yang maksimal. Model pembelajaran yang dapat didayagunakan yaitu menerapkan *Model Problem Based Learning* (PBL), memungkinkan setiap tahap syntax PBL tersusun secara terstruktur dan memaksimalkan efektivitas proses pembelajaran yang kolaboratif dan kontekstual.

Problem-Based Learning (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah sebagai landasan pembelajaran (Daryanes et al., 2023). Dalam PBL, siswa diberi kesempatan untuk bekerja dalam kelompok, merancang, dan menyelesaikan proyek yang relevan dengan dunia nyata, di mana mereka dapat mengaplikasikan konsep dan keterampilan yang dipelajari yang memerlukan pemikiran kritis dan analisis. Metode ini menekankan pada proses pembelajaran yang meliputi pemecahan masalah, kerjasama tim, dan penelitian, selain produk

akhir. PBL sangat berhasil meningkatkan kemampuan berbahasa siswa di semua bidang pembelajaran bahasa Inggris. Siswa dapat berpartisipasi dalam latihan berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca dalam suasana yang lebih hidup dan signifikan dengan mengerjakan proyek. Hal ini memungkinkan siswa untuk menerapkan bahasa dalam konteks praktis dan dunia nyata selain mempelajarinya secara konseptual. Kajian terkait penerapan metodologi Problem-Based Learning dalam pengajaran bahasa Inggris telah dilakukan oleh (Orhan, 2024) menunjukkan bahwa studi-studi yang meneliti pengaruh PBL terhadap pencapaian akademik di kelas EFL sangat efektif dalam meningkatkan pencapaian bahasa siswa.

Berdasarkan data di atas, peneliti mengembangkan media *Linktree* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Integrasi antara PBL dan *Linktree* bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses oleh siswa. PBL yang berfokus pada pemecahan masalah yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam konteks nyata telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. Sementara itu, *Linktree* memungkinkan pengelolaan sumber belajar dalam satu tautan yang praktis, sehingga mempermudah akses siswa terhadap materi pembelajaran, latihan, serta sumber pendukung lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis terdorong untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan *Linktree* untuk Meningkatkan Hasil Belajar”.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Peserta didik kesulitan memahami materi bahasa Inggris “*Writing Instructional Text*.”
2. Pada proses pembelajaran belum menerapkan teknologi secara konsisten dan pembelajaran yang inovatif.
3. Model pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa karena belum maksimal memahami model pembelajaran PBL untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis.
4. Keterbatasan sumber belajar, sarana dan prasarana pembelajaran.
5. Pembelajaran kurang menarik dan kurang antusiasnya peserta didik saat guru menyampaikan materi sehingga timbul kebosanan yang dapat dilihat dari hasil belajar yang belum maksimal.

1.3. Batasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, untuk tidak keluar dari topik masalah dan mengingat akan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan maka peneliti membatasi masalah yang akan dikembangkan yaitu:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Inggris berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Linktree* pada materi *Writing Instructional Text*.

2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Santo Thomas 1 Medan TP 2024/2025.
3. Pengujian media pembelajaran ini hanya meliputi pengujian kelayakan dan keefektifan.
4. Tahapan dalam penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE
5. Fokus hasil belajar pada ranah kognitif.

1.4. Rumusan Masalah

1. Apakah multimedia pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Linktree* layak digunakan pada materi *Instructional Text* untuk siswa kelas VIII SMP Santo Thomas 1 Medan?
2. Apakah multimedia pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Linktree* efektif digunakan pada materi *Instructional Text* untuk siswa kelas VIII SMP Santo Thomas 1 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis kelayakan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Linktree* pada materi *Instructional Text* pada siswa kelas VIII SMP Santo Thomas 1 Medan.
2. Menganalisis keefektifan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Linktree* pada materi *Instructional Text* pada siswa kelas VIII SMP Santo Thomas 1 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau panduan belajar untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media berbasis PBL Linktree untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris.
- b. Menambah wawasan tentang pendekatan pembelajaran berbasis digital yang terintegrasi dalam satu aplikasi, sehingga lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris.

2. Manfaat Praktis

1. Untuk Peneliti:

- a. Menyediakan panduan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis PBL yang memenuhi kriteria kelayakan dari aspek konten, desain, dan teknologi.
- b. Memberikan kontribusi dalam penelitian mengenai efektivitas penggunaan *Linktree* sebagai platform dalam menyusun dan menyebarkan media pembelajaran inovatif.
- c. Menambah literatur mengenai dampak multimedia pembelajaran berbasis PBL terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah pertama.

2. Untuk Guru

- a. Menyediakan alternatif multimedia pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Linktree* yang memenuhi kriteria kelayakan konten, desain, dan teknologi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Inggris di kelas.

3. Untuk Siswa:

- a. Tersedia media pembelajaran yang inovatif dan berbasis PBL untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris.
- b. Mengukur efektivitas multimedia pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Linktree* dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dan lebih memahami materi dengan lebih kontekstual.

4. Untuk Sekolah:

- a. Tersedia media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan teknologi dan pembelajaran berbasis PBL, yang dapat menjadi acuan untuk diterapkan secara luas di SMP Santo Thomas 1 Medan maupun di sekolah lainnya.
- b. Menyediakan bukti empiris mengenai manfaat penggunaan *Linktree* sebagai platform untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, yang mendukung visi sekolah dalam mengadaptasi teknologi modern dalam pembelajar