

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di Indonesia, mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas atau Kejuruan. Pengetahuan bahasa Inggris untuk remaja Indonesia dinilai sangat penting sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 23 Ayat 1 yang menjelaskan bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat penting kegunaannya dalam pergaulan global. Tidak hanya itu, di abad 21 ini di mana seluruh individu dapat berhubungan satu sama lain secara mudah tanpa dibatasi jarak, bahasa Inggris menjadi bahasa yang digunakan baik itu dalam lingkup formal maupun informal. Dampaknya adalah, dengan kemampuan bahasa Inggris seseorang dapat 1) mendapatkan pengetahuan dan informasi yang lebih luas karena terdapat lebih banyak informasi dan pengetahuan yang dipublikasikan dalam bahasa Inggris daripada dalam bahasa Indonesia, hal ini membuka peluang untuk memperluas wawasan dan keahlian seseorang; 2) memiliki nilai tambah dalam dunia karier profesional, karena hal tersebut dapat memudahkan seseorang berkomunikasi dengan rekan-rekan kerja, klien, atau mitra bisnis dari berbagai negara sehingga dapat meningkatkan peluang sukses dalam karier; 3) mempermudah untuk belajar di luar negeri karena sebagian besar program akademik di seluruh dunia menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar, hal ini juga mempermudah seseorang dalam berinteraksi dengan mahasiswa dari berbagai negara yang memberikan peluang untuk mendapatkan pengalaman pendidikan internasional yang berharga. (Ilyosovna, 2020; Mahu, 2012; Rao, 2019).

Sayangnya manfaat-manfaat yang didapatkan seseorang dengan kemampuan berbahasa Inggris belum dapat dirasakan mayoritas masyarakat Indonesia karena menurut survei *English Proficiency Index* (EPI) yaitu survei yang mengukur tingkat kemahiran bahasa Inggris negara yang dilakukan oleh lembaga EF Education First (2023), Indonesia berada pada peringkat 79 dalam kategori *Low Proficiency* yaitu

kemahiran rendah. Jika dibandingkan secara adil, yaitu dengan membandingkan Indonesia dengan negara *English as a Foreign Language* (EFL) lainnya yaitu negara yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang diajarkan dan dipelajari sebagai mata pelajaran di sekolah atau digunakan dalam konteks komunikasi bisnis, pariwisata, atau dalam lingkungan tertentu. Peringkat EPI Indonesia masih berada di bawah negara Argentina, Belgia, dan Vietnam. Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya peringkat EPI Indonesia menurut Adnyani (2022) adalah 1) faktor sosio-kultural, banyaknya suku dan etnis di Indonesia yang memiliki bahasa daerah yang berbeda-beda sebagai bahasa utamanya dan bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua yang banyak digunakan di kota dan situasi membuat masyarakat Indonesia kesusahan mempelajari bahasa Inggris karena perbedaan bahasa utama dan bahasa Inggris yang sangat jauh dan sedikitnya kesempatan untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris; 2) faktor hukum, tidak seperti negara Asia lain seperti Malaysia dan Singapura yang menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa spesial (bahasa kerja atau bahasa resmi), Indonesia menganggap bahasa Inggris sebagai bahasa asing biasa yang membuat masyarakatnya tidak merasa perlu mempelajarinya; 3) faktor edukasi, walaupun bahasa Inggris telah ada di kurikulum Indonesia sejak 1947 pada kurikulum “Rentjana Pelajaran”, pada praktiknya banyak masalah yang terjadi yang menghambat pembelajaran yang efektif, salah satunya adalah pada kurikulum 2013, ketidaksiapan dan kurangnya pemahaman guru tentang kurikulum 2013 yang menyebabkan kesulitan memilih metode pembelajaran dan evaluasinya masih menekankan pada penilaian yang tidak autentik dan lebih banyak memfokuskan pada ranah kognitif saja.

Media pembelajaran dapat menjadi solusi peningkatan keterampilan bahasa Inggris remaja Indonesia. Penggunaan media pembelajaran di sekolah dapat mendukung pembelajaran menjadi lebih bermanfaat baik untuk guru dan siswa. Bagi guru, media pembelajaran berfungsi sebagai panduan untuk menyampaikan pelajaran secara terstruktur serta menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Parapat dkk., 2024). Secara umum, penggunaan media pembelajaran memberikan banyak

manfaat, diantaranya membantu mempermudah proses belajar siswa dan mengajar guru, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan motivasi belajar. Media juga mempermudah penyampaian materi abstrak yang sulit dipahami melalui komunikasi verbal saja, dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konsep-konsep secara lebih nyata. Selain itu, media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar tidak monoton, mengaktifkan berbagai indra, serta mengakomodasi perbedaan kemampuan belajar siswa (Rohani, 2020; Rusman, 2017). Media pembelajaran yang dikembangkan dengan baik dapat memotivasi siswa yang tidak tertarik mempelajari mata pelajaran tertentu. Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran berdasarkan bentuk dan cara interaksinya yaitu media teks, visual, audio, audiovisual, media gerak (*motion media*), dan media interaktif. Gabungan dari semua jenis media tersebut dapat disebut multimedia interaktif. Media pembelajaran digital memudahkan penggabungan berbagai jenis media dalam satu bentuk media yang dapat diakses siswa secara mudah. Selain itu, pembelajaran secara digital juga dapat meningkatkan motivasi belajar, motivasi membaca, efikasi diri, sifat kompetensi, dan rasa ingin tahu siswa dibandingkan dengan menggunakan cara tradisional dengan menggunakan kertas (Kaban & Karadeniz, 2021; Nikou & Economides, 2016). Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang dapat menggabungkan berbagai jenis media adalah modul interaktif.

Modul adalah kumpulan pengalaman belajar yang terorganisir dan sistematis (biasanya dalam bentuk pembelajaran mandiri) yang dirangkai untuk mencapai sekelompok atau sepaket tujuan belajar tertentu yang terkait, umumnya terdiri dari beberapa jam hingga beberapa minggu pembelajaran (Gunawan, 2022; UNESCO International Bureau of Education, 1986). Berdasarkan pengertian modul tersebut, modul interaktif adalah modul yang disajikan secara elektronik yang mengkombinasikan beberapa jenis media pembelajaran dan terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunaannya. Modul interaktif merupakan media yang mendukung pembelajaran mandiri yang artinya peserta didik dapat mempelajari suatu materi dengan sendiri tanpa harus dibimbing oleh guru. Pembelajaran mandiri juga menjadi salah satu fokus pembelajaran pada Kurikulum

Merdeka. Media digital dapat memanfaatkan teknologi *feedback* secara langsung yang mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat terus mempelajari modul untuk meningkatkan pengetahuannya karena siswa dapat secara langsung mengetahui kesalahannya pada saat menggunakan modul. Dengan kelebihan penggabungan jenis media pembelajaran dan *feedback* secara langsung, modul dapat mendukung pembelajaran bahasa Inggris. Modul interaktif dapat berisi jenis media teks untuk membantu keterampilan *reading* dan *writing* siswa, jenis media audio dapat membantu keterampilan *listening*, dan teknologi *voice recognition* dapat membantu keterampilan *speaking* siswa. Pengembangan modul interaktif dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa *software* seperti FlipPDF, iSpring Suite, Articulate Storyline, HTML5 Package, dan lain-lain. Setiap *software* tersebut memiliki implementasi yang berbeda-beda dalam pengembangan medianya sehingga memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda. FlipPDF dapat membuat buku atau modul digital biasa dalam bentuk PDF menjadi interaktif, iSpring Suite dan Articulate Storyline dapat digunakan untuk mengembangkan modul interaktif yang mirip seperti slide presentasi, dan HTML5 Package dapat digunakan untuk mengembangkan modul dengan menggabungkan komponen-komponen gamifikasi dan pembelajaran dalam bentuk HTML yang dapat diunggah ke internet dan digunakan melalui *smartphone* atau komputer.

Penelitian pendahuluan dilakukan di sekolah yang belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajarannya, khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris. Didapatkan nilai Penilaian Sumatif Akhir Semester (PSAS) mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas 7 di SMP Negeri 1 Parongpong yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Distribusi Nilai Bahasa Inggris Siswa

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
81 - 85	4	1%
76 - 80	70	16%
71 - 75	127	29%
66 - 70	145	33%
61 - 65	72	17%

51 - 60	17	4%
---------	----	----

Dari hasil Penilaian Sumatif Akhir Semester (PSAS), didapatkan rata-rata nilai siswa adalah 70,15 dan terdapat 54% siswa memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. KKM ini merupakan standar minimum yang harus dicapai siswa untuk dianggap kompeten dalam materi yang diajarkan. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan bahasa Inggris siswa masih berada di bawah standar yang diharapkan.

Penggunaan modul interaktif sebagai media pembelajaran berbagai mata pelajaran sudah diuji keefektifannya dalam beberapa penelitian yaitu sebagai berikut. Penelitian yang dilakukan Zulhijjah (2021) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Dimasa New Normal Melalui E-Modul Interaktif” menunjukkan bahwa E-Modul interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa MTsN 4 Aceh Timur pada mata pelajaran bahasa Inggris secara signifikan. Pengujian dilakukan secara dua kali yaitu sebelum menggunakan E-Modul dan sesudah. Hasilnya adalah persentase hasil belajar siswa meningkat dari 70% menjadi 86,67% setelah menggunakan E-Modul interaktif. Penelitian lain yang dilakukan oleh Aryawan dkk. (2018) dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Singaraja” yang memiliki nilai baik pada penilaian ahli media dan ahli desain. Selain itu pada uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji di kelas, media juga mendapatkan predikat sangat baik. Lebih spesifik lagi, Utari dkk., (2022) melakukan penelitian “Pemanfaatan *HTML5 Package* dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Online Interaktif” yang dilakukan pada mahasiswa. Penelitian menunjukkan respon positif pada penggunaan *HTML5 Package* sebagai media pembelajaran mata kuliah bahasa Inggris dalam aspek interaktivitas dan kemudahan akses. Artinya media pembelajaran dengan basis *HTML5 Package* efektif dan efisien untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Modul Interaktif Berbasis *HTML5 Package* Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris”. Diharapkan *HTML5 Package* efektif untuk

digunakan sebagai alat pengembangan modul interaktif dan dapat menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi instruktur dan pengguna media.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini secara umum adalah bagaimana proses pengembangan modul interaktif berbasis *HTML5 Package* keterampilan menulis bahasa Inggris SMP? Kemudian secara khusus rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana proses *planning* pada pengembangan modul interaktif berbasis *HTML5 Package* pada materi keterampilan menulis bahasa Inggris SMP?
2. Bagaimana proses *design* pada pengembangan modul interaktif berbasis *HTML5 Package* pada materi keterampilan menulis bahasa Inggris SMP?
3. Bagaimana proses *development* pada pengembangan modul interaktif berbasis *HTML5 Package* pada materi keterampilan menulis bahasa Inggris SMP?
4. Bagaimana kelayakan dan hasil pengembangan modul interaktif berbasis *HTML5 Package* pada materi keterampilan menulis bahasa Inggris SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan umum penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan modul interaktif keterampilan menulis bahasa Inggris berbasis *HTML5 Package* di tingkat SMP.

Adapun tujuan penelitian secara khusus adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses *planning* pada pengembangan modul interaktif berbasis *HTML5 Package* pada materi keterampilan menulis bahasa Inggris SMP.
2. Mendeskripsikan proses *design* pada pengembangan modul interaktif berbasis *HTML5 Package* pada materi keterampilan menulis bahasa Inggris SMP.
3. Mendeskripsikan proses *development* pada pengembangan modul interaktif berbasis *HTML5 Package* pada materi keterampilan menulis bahasa Inggris SMP.

4. Mendeskripsikan kelayakan dan hasil pengembangan modul interaktif berbasis *HTML5 Package* pada materi keterampilan menulis bahasa Inggris SMP.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada semua pihak terlibat dalam penelitian ini. Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru, dapat menjadi bahan kajian, dan memberikan wawasan baru dalam proses pengembangan modul interaktif berbasis *HTML5 Package* pada keterampilan menulis bahasa Inggris.

1.4.2 Manfaat Praktis

A. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang berharga mengenai desain dan penelitian media pembelajaran serta dapat mendeskripsikan proses pengembangan modul interaktif berbasis *HTML5 Package* pada keterampilan menulis bahasa Inggris.

B. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan modul interaktif yang membantu peserta didik dalam meningkatkan pengalaman belajar dan memfasilitasi keterampilan menulis bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan, efisien, dan mengedepankan *student-centered learning* melalui penggunaan *HTML5 Package*.

C. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pendidik dalam mengembangkan dan menggunakan media dalam proses pembelajaran khususnya modul interaktif, sehingga pembelajaran di kelas dapat lebih efektif dan efisien.

D. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai rujukan mengenai proses pengembangan modul interaktif berbasis *HTML5 Package* pada keterampilan menulis bahasa Inggris kepada peneliti selanjutnya.

E. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian keilmuan dan bermanfaat sebagai rujukan bagi para anggota Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan mengenai proses pengembangan modul interaktif berbasis *HTML5 Package* pada keterampilan menulis bahasa Inggris.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan modul interaktif berbasis *HTML5 Package* untuk mata pelajaran bahasa Inggris jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya pada kelas 8 di SMPN 1 Parongpong. Model pengembangan media yang digunakan adalah model pengembangan multimedia interaktif oleh Alessi & Trollip (2001) yang memiliki 3 tahap yaitu *planning*, *design*, dan *development*. Tahap *planning* dilakukan dengan mencari informasi yang dapat membantu dalam perancangan modul interaktif seperti menentukan ruang lingkup media, mengidentifikasi karakteristik pengguna media, dan menyiapkan sumber daya. Pada tahap *design* dilakukan perancangan kerangka media yang akan digunakan sebagai pedoman pengembangan media pada tahap selanjutnya. Tahap *development* adalah tahap pengembangan modul interaktif dengan bantuan perangkat lunak Lumi Education dan pengujian media. Modul kemudian diuji dengan melakukan *expert judgement* pada tahap *alpha test* kemudian setelah itu dilakukan *beta test* di mana modul diuji oleh pengguna dengan melakukan pengujian kelompok kecil dan divalidasi dengan melakukan pengujian kelompok besar. Validasi dilakukan dengan menganalisis data sikap dan reaksi dan skor penggunaan modul siswa setelah menggunakan media.