

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah mendorong berbagai kemajuan di beragam aspek kehidupan. Kemajuan teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang terjadi melalui pendidikan. Oleh karena itu, sudah seharusnya dunia pendidikan sendiri memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Pada era seperti saat ini, teknologi dalam dunia pendidikan dapat dikatakan sebagai hasil dari globalisasi di bidang pendidikan. Globalisasi dalam pendidikan dapat dikatakan sebagai terintegrasinya pendidikan nasional ke dalam pendidikan global (Lestari, 2018).

Peran teknologi di era globalisasi dimanfaatkan dalam pendidikan melalui beragam cara diantaranya sebagai alat informasi, sebagai sarana pembelajaran, dan sebagai sumber belajar. Teknologi juga merubah peran guru bagi siswa. Tidak lagi guru sebagai sumber dan pemberi ilmu pengetahuan satu-satunya, namun juga sebagai fasilitator belajar peserta didik. Guru sebagai fasilitator yang dimaksud yaitu dengan memanfaatkan teknologi untuk memberikan kebebasan memilih kepada peserta didik yang memiliki beragam latar belakang dan tanggung jawab untuk mengalami pembelajaran yang menurutnya paling efektif (Dewi & Hilman, 2018). Menurut Toffler pada tahun 1992 dalam Lestari (2018) mengemukakan bahwa sekolah atau lembaga pendidikan masa depan harus mengarahkan peserta didik untuk belajar bagaimana belajar. Dapat diartikan bahwa peserta didik pada era globalisasi saat ini harusnya mampu belajar untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar dan teknologi yang tersedia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan kompetensinya.

Berkat kemajuan teknologi juga memungkinkan manusia untuk tetap beraktivitas dalam berbagai kondisi. Meskipun teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan, terdapat beberapa tantangan dalam melaksanakan pendidikan dalam era globalisasi. Menurut Lestari (2018) mengemukakan beberapa tantangan pada dunia pendidikan di era globalisasi, pertama yaitu mengenai kualitas pendidikan, dimana terjadi pergeseran paradigma pendidikan

KEVIN RIZKY HIDAYAT, 2023

*EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERPROGRAMA TIPE BRANCHING BERBASIS GENIALLY DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMAN 2 KOTA CIREBON*

Univeristas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

nasional kearah keunggulan kompetitif. Kualitas pendidikan nasional akan lebih bertumpu pada kualitas sumber daya manusia (SDM), terutama bagaimana *output* dari pendidikan nasional dapat bersaing dengan SDM dari negara lain.

Kedua yaitu profesionalitas tenaga pendidik dan kependidikan. Tenaga pendidik dan kependidikan harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Tentunya peran guru tidak tergantikan sepenuhnya tetapi menjadi lebih luas, tidak hanya sebagai sumber utama informasi dan pengetahuan namun juga sebagai fasilitator dan motivator.

Ketiga adalah akulturasi budaya. Globalisasi juga menjadi jalan bagi budaya asing untuk masuk ke dalam kehidupan di Indonesia. Tentu budaya yang masuk tidak hanya yang bersifat positif tapi juga negatif. Budaya tersebut juga masuk dalam akhlak dan moral peserta didik di Indonesia. Maka dari itu, tantangan pendidikan era globalisasi adalah dapat menyaring masuknya dampak negatif dari budaya asing.

Keempat yaitu strategi pembelajaran. Era globalisasi menjadi sebuah pemantik pergeseran strategi pendidikan kearah pembelajaran modern, namun fakta dilapangan menunjukkan strategi pembelajaran masih belum banyak berubah.

Kelima yaitu perbaikan manajemen. Manajemen pendidikan harus diperbaiki dan diarahkan agar sekolah dan lembaga pendidikan dapat mencapai standar yang lebih tinggi dalam memberikan pelayanan pendidikan baik dalam praktik mengajar maupun administrasi.

Keenam yaitu akses pendidikan. Perkembangan teknologi dalam era globalisasi harusnya memudahkan akses pendidikan bagi masyarakat Indonesia dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet yang dapat digunakan kapan saja dan menjangkau wilayah yang luas. Terutama dengan program wajib belajar 12 tahun yang dikampanyekan oleh pemerintah Indonesia.

Ketujuh yaitu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagai salah satu keuntungan serta tantangan globalisasi. Teknologi dapat menjadi tantangan bila tidak dimanfaatkan dengan baik. Namun, teknologi juga terbukti membawa dampak positif bagi proses pendidikan.

Peran teknologi dalam pendidikan sangat terlihat selama masa pandemi COVID-19 yang melanda dunia khususnya Indonesia mengharuskan kegiatan pendidikan tatap muka terhenti. Ditengah kondisi pandemi, hingga lahirnya deklarasi untuk tetap produktif yang sangat berkaitan dengan slogan SDG (Sustainable Development Goals). Salah satu point dari SDG adalah pendidikan berkualitas. Namun Indonesia masih kesulitan dan kurang memanfaatkan teknologi dalam proses Pendidikan (Loveanda, 2020). Menurut OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development) yang melakukan PISA (Programme for International Student Assessment) tahun 2015, Indonesia berada pada peringkat 65 dari 69 negara yang berpartisipasi. Permasalahan ketidakmerataan pendidikan dan kinerja sekolah dikatakan menjadi faktor utama dari hasil yang didapat dalam PISA (Pellini, 2016). Maka dari itu perlu adanya perbaikan pemerataan dan kualitas pendidikan yang diberikan dari sekolah.

Pemerintah Indonesia sendiri tidak tinggal diam melihat hasil tersebut. Indonesia terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui teknologi. Selain melalui pembangunan fasilitas sekolah, Menteri pendidikan dan kebudayaan Indonesia Nadiem Makariem juga mengadakan berbagai pelatihan pemanfaatan teknologi di berbagai jenjang pendidikan baik untuk guru maupun peserta didik (Kemendikbud RI, 2021). Kesenjangan yang muncul dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan ada dua, yaitu kesenjangan pemanfaatan (*usage gap*) dan kesenjangan hasil (*outcome gap*). Jika dibandingkan dengan pemanfaatan teknologi di sektor lain, penggunaan teknologi dalam pendidikan masih kurang intensif dan ekstensif. Intensitas penggunaan media teknologi masih belum maksimal dan bagi yang sudah memanfaatkanpun penggunaannya masih terbatas. Kedua adalah kesenjangan hasil. Terlihat dari perbandingan dengan jumlah sumber daya yang di investasi di bidang pendidikan, hasil yang didapat dalam efisiensi dan produktifitas hasil pendidikan di sekolah masih kurang maksimal (Lim et al, 2013). Teknologi dalam pendidikan yang umum digunakan seperti komputer, proyektor, dan speaker. Namun kehadiran teknologi saja tidak menjamin penggunaan yang efektif (Jeremy et al, 2000). Teknologi tersebut harus didukung dengan aplikasi

dan pemahaman akan cara penggunaannya. Aplikasi pendidikan yang baik untuk mendukung kegiatan pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) mendorong keterlibatan aktif, (2) mendorong partisipasi dalam kelompok, (3) adanya interaksi dan umpan balik yang cukup, (4) memiliki hubungan dengan kehidupan nyata. Adanya ilustrasi yang dapat diintegrasikan dalam teknologi dapat memperluas apa yang dipelajari serta membantu peserta didik memahami berbagai konsep mata pelajaran (Jeremy et al, 2000).

Padahal penggunaan teknologi dalam kegiatan pendidikan memiliki banyak manfaat. Contoh pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Faturrahman dan Sutikno dalam Wardhana (2021) terdapat enam fungsi media pembelajaran yaitu: (1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (2) sebagai penguatan materi peserta didik, (3) menyediakan rangsangan belajar, (4) memicu keaktifan peserta didik, (5) memungkinkan adanya *feedback* dengan cepat, dan (6) sarana latihan materi. Dilihat dari fungsi-fungsi tersebut, media dapat memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan keaktifan peserta didik. Tentunya dalam menggunakan suatu media, harus dilihat kecocokan media tersebut dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Muslih dalam Wardhana (2021) mengungkapkan tujuh kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu: (1) kesesuaian, (2) objektivitas, (3) sasaran program, (4) tingkat kesulitan, (5) biaya, (6) ketersediaan, (7) kualitas teknis. Tidak sembarangan media dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kaitannya dengan teknologi di era globalisasi, media pembelajaran dapat berasal dari beragam sumber dan sumber-sumber tersebut dapat disatukan menjadi suatu materi pembelajaran terstruktur. Selain sumber belajar, globalisasi juga memungkinkan masuknya perangkat teknologi dan digunakan dalam pembelajaran. Salah satu perangkat yang umum digunakan dalam pembelajaran adalah komputer.

Pandemi *COVID-19* mengharuskan pemerintah mengambil tindakan untuk meniadakan kegiatan tatap muka dalam pembelajaran mulai tanggal 9 Maret 2020 dan dialihkan pada pembelajaran jarak jauh guna mengurangi resiko penyebaran virus tersebut. Para pengajar memanfaatkan berbagai macam media untuk dapat menjangkau siswa dirumah seperti *Whatsapp*, *Zoom*

*Meeting, Google Classroom, dan Google Form* (Ma'ruufah et al, 2021). Aplikasi tersebut menjadi jembatan penghubung peserta didik dengan guru ditengah kondisi krisis. Tentu dalam pelaksanaannya terdapat kendala seperti peserta didik yang tidak memiliki *smartphone* dan kualitas jaringan internet yang kurang memadai (Ma'ruufah, et al, 2021). Selain itu, pembelajaran jarak jauh tidak lebih baik dari pembelajaran tatap muka dikarenakan hasil belajar peserta didik yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh menurun yang disebabkan oleh peserta didik yang kurang aktif dan bentuk materi sulit dipahami (Kurnia & Lena, 2021).

Faktor lain yang mempengaruhi kualitas pendidikan jarak jauh baik bagi pendidik maupun peserta didik yaitu keduanya belum mampu beradaptasi dengan metode belajar baru. Karena praktik pembelajaran jarak jauh belum umum digunakan oleh mayoritas pendidik dan peserta didik. Dampaknya, peserta didik cenderung merasa bosan dan tidak mampu menangkap informasi pembelajaran dengan baik (Yunitasari & Hanifah, 2020). Pembelajaran jarak jauh juga dipengaruhi oleh penggunaan perangkat elektronik seperti *smartphone* dan *laptop* untuk melaksanakan kegiatan belajar dalam jaringan (*daring*) (Anggarawan, 2019). Akses peserta didik terhadap perangkat tersebut harusnya memudahkan peserta didik untuk bisa belajar mandiri di masa pandemi COVID-19.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang masih asing di dunia pendidikan Indonesia menjadi sebuah tantangan bagi seluruh jenjang pendidikan. Sistem pembelajaran ini harusnya tetap bisa memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik terlepas dari jenjang pendidikannya. Kenyataan yang terjadi di lapangan banyak beragam faktor yang menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh secara efektif. Hambatan yang dihadapi diantaranya kesulitan bagi guru dalam melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan cenderung focus pada penuntasan kurikulum, berkurangnya waktu belajar sehingga guru tidak mampu memenuhi beban mengajar, guru sulit berkomunikasi dengan orang tua sebagai pembimbing dirumah, tidak semua orang tua mampu mendampingi peserta didik belajar, peserta didik sulit berkonsentrasi dirumah dan mengeluhkan banyaknya penugasan soal dari guru,

dan meningkatnya stress serta kejenuhan akibat isolasi dirumah (Mukhlison, 2021). Berbagai kendala ini menunjukkan bahwa pelaksanaan PJJ masih jauh dari kata ideal. Hambatan tersebut sekaligus menjadi tantangan pelaksanaan PJJ mengingat pelaksanaan PJJ merupakan keharusan agar kegiatan pendidikan dapat terselenggara di tengah darurat pandemic Covid-19 yang terjadi (Cerelia et al, 2021).

Hambatan dalam PJJ dapat diklasifikasikan menjadi 3 kelompok, yaitu yang berkaitan dengan aktivitas belajar, yang berkaitan dengan teknologi, dan kendala pribadi serta lingkungan peserta didik. Kendala yang berkaitan dengan aktivitas teknologi yaitu kurangnya pemahaman terhadap materi yang diberikan, pembelajaran tidak efektif dan kurang interaktif karena didominasi dengan metode ceramah, kesulitan dalam mengakses sumber belajar, dan waktu pelaksanaan belajar tidak sesuai jadwal. Kendala yang berkaitan dengan teknologi yaitu jaringan internet guru maupun peserta didik yang kurang memadai, kuota internet yang diperlukan, serta ketersediaan dan kapabilitas perangkat belajar. Kendala yang berkaitan dengan pribadi dan lingkungan peserta didik yaitu lingkungan belajar tidak kondusif, kurang motivasi, tidak fokus, gangguan kesehatan, serta masalah biaya (Cerelia et al, 2021). Dapat dikatakan, bahwa tantangan globalisasi ternyata masih terlihat jelas dalam praktik pembelajaran terutama dalam masa pandemi COVID-19.

Beragam kendala tersebut menimbulkan fenomena *learning loss*. Menurut *The Education and Development Forum* tahun 2020, *learning loss* adalah situasi dimana peserta didik kehilangan pengetahuan dan keterampilan baik secara umum maupun khusus atau terjadinya kemunduran secara akademik karena kondisi tertentu seperti kesenjangan yang berkepanjangan atau ketidakberlangsungannya proses pendidikan (Cerelia et al, 2021). Bila dilihat dari definisi *learning loss*, fenomena tersebut terjadi akibat proses pendidikan yang tidak berlangsung. Di Indonesia pendidikan masa Pandemi COVID-19 terlaksana namun fenomena *learning loss* dapat diamati. Menurut Lembaga Survei Indonesia pada bulan September 2021, faktor bosan membuat peserta tidak belajar dengan efektif. Sebanyak 23,8% guru menilai peserta didik tidak memiliki motivasi belajar. Hal tersebut tentu menghambat proses pendidikan

dan menimbulkan kesenjangan (*gap*). Dapat disimpulkan bahwa sekedar menjalan PJJ saja tidak cukup, namun pembelajaran jarak jauh juga harus dijalankan secara efektif, karena dampak berkepanjangan dari kurang efektifnya pembelajaran jarak jauh adalah terjadinya *learning loss*.

Melihat hal ini, peneliti memutuskan untuk mengumpulkan informasi terkait pelaksanaan pembelajaran pasca pandemi di SMAN 2 Kota Cirebon. Sekolah ini dipilih oleh peneliti karena adanya hubungan baik dengan lembaga tersebut dan khususnya dengan guru-guru mata pelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil pengumpulan informasi, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris khususnya di SMA 2 Kota Cirebon selama masa pandemi dan pasca pandemi dinilai kurang maksimal. Menurut mayoritas guru khususnya guru mata pelajaran Bahasa Inggris, pembelajaran selama masa pandemi dilaksanakan dengan metode presentasi, media audio, dan menonton video yang dipersiapkan oleh guru. Hasil belajar pembelajaran Bahasa Inggris dalam masa pandemi rata-rata memang tidak jauh berbeda dengan masa pembelajaran tatap muka. Namun, permasalahan muncul setelah diadakannya kembali pembelajaran tatap muka. Peserta didik pada tahun ajar 2021-2022 mulai menerapkan kembali pembelajaran tatap muka secara perlahan. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tatap muka masih rendah seperti saat pembelajaran daring. Khususnya pada kelas XII yang tujuan pembelajarannya berorientasi pada tes masuk perguruan tinggi, peserta didik kesulitan dalam memahami teks komprehensif. Menurut penuturan beberapa guru, hal ini dikarenakan perlunya adaptasi kembali peserta didik dengan pembelajaran tatap muka. Selain itu, kesulitan tersebut muncul juga akibat dari perubahan format tes masuk perguruan tinggi saat ini yang condong kearah soal-soal pemahaman teks komprehensif. Fenomena ini juga dapat dikaitkan dengan *learning loss* yang sudah dibahas sebelumnya. Di tingkat satuan pendidikan menengah akhir khususnya SMAN 2 Kota Cirebon juga menggunakan prinsip yang sama. Berdasarkan hasil diskusi informal dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah tersebut, beliau menganggap bahwa hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris perlu dimaksimalkan.

Sejak Januari 2022, sekolah-sekolah di Indonesia mulai kembali mengadakan pembelajaran tatap muka (Kompas.com, 2022). Peserta didik kembali belajar di kelas namun tetap dengan sederet aturan “normal baru” pasca pandemi COVID-19. Yang bisa dilihat dari pelaksanaan pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi, secara umum pembelajaran belum mampu mencapai kualitas yang diharapkan. Kendala yang dialami peserta didik secara umum adalah adaptasi. Adaptasi dengan “normal baru” serta adaptasi dengan sikap dan norma belajar tatap muka. Faktor inilah yang menurut beliau perlu ditangani agar dapat memaksimalkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, dari hasil pengamatan penulis, proses pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah menggunakan *powerpoint*, dengan sesekali memanfaatkan media audio atau video. Maka dari itu, penulis beranggapan perlu adanya media pembelajaran yang mampu memaksimalkan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan multimedia.

Secara umum, guru atau pengajar di Indonesia telah memahami keunggulan penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Saat ini, *Microsoft powerpoint* memang masih banyak digunakan terutama oleh guru dan pengajar diberbagai institut pendidikan untuk membuat media pembelajaran multimedia. Namun kecenderungan metode belajar yang digunakan adalah metode ceramah. Dalam metode ceramah, kedudukan media *powerpoint* adalah sebagai pendukung pembelajaran. Salah satu media yang satu rumpun dengan *Microsoft powerpoint* adalah *Genially*. Aplikasi ini berbasis web yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja menggunakan koneksi internet secara gratis. *Genially* mengusung fitur konten animasi interaktif, dimana informasi disajikan dengan melibatkan animasi dan interaktivitas pengguna untuk meningkatkan pemahaman materi. Selain mendesain media pembelajaran sendiri, *Genially* memiliki kelebihan yaitu menyediakan berbagai *template* yang dapat digunakan secara gratis untuk mempermudah penggunaannya merancang media pembelajaran interaktif.

Dalam pemanfaatan *Genially*, salah satu cara yang bisa dilakukan adalah menyajikan materi dalam bentuk pembelajaran berprograma tipe *branching*. Menurut Hernawan pada tahun 2010 dalam Robi (2017) pembelajaran

berprograma tipe *branching* memiliki kelebihan dalam hal efektivitas peran aktif peserta didik, umpan balik, serta individualisasi. Selain itu, dilihat dari usia peserta didik kelas XII dan juga perkembangan pemahaman mereka akan teknologi, penyajian dalam bentuk pembelajaran berprograma tipe *branching* sesuai dengan prinsip *digital native* menurut Prensky (2001) yaitu mengenal produk digital sejak dini sehingga peserta didik sudah tidak asing bila harus mempelajari materi lewat perangkat komputer. Penggunaan pembelajaran berprograma tipe *branching* juga sudah diuji efektivitasnya dalam penelitian terdahulu. Salah satunya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Robi, Rusman, dan Dewi pada tahun 2017, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berprograma tipe *branching* yang disajikan melalui media komputer (dalam penelitian tersebut memanfaatkan aplikasi *Adobe Captivate*) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran berprograma tipe *branching* dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tatap muka pasca pandemi.

Pada prinsipnya proses pembelajaran memiliki tujuan agar peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Kompetensi tersebut menjadi tujuan pembelajaran yang dilihat dari hasil belajar peserta didik. Tujuan umum pembelajaran adalah mencapai hasil yang ditentukan (Gagne, 1979). Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila peserta didik menunjukkan hasil belajar yang baik. Menurut Robert Gagne dalam buku *Principles of Instructional Design* (1979) hasil belajar dapat dikategorikan menjadi lima, yaitu kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, kemampuan motorik, dan sikap. Namun, sistem pendidikan Indonesia menganut paham Bloom atau lebih dikenal sebagai taksonomi Bloom yang membagi hasil belajar menjadi kognitif, afektif, dan psikomotor. Khususnya dalam aspek intelektual, kecakapan peserta didik diukur dalam tingkatan C1 sampai C6. Masing-masing tingkatan kognitif ditunjukkan melalui kata kerja operasional sebagai acuan merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Hal tersebut menjadi acuan dalam merancang suatu program pembelajaran berdasarkan hasil yang ingin dicapai atau kemampuan yang ingin

dimiliki oleh peserta didik. Maka dari itu dalam masa pembelajaran jarak jauh, juga harus jelas *outcome* dari pembelajaran tersebut agar mampu mencapai kompetensi yang diharapkan. Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, maka salah satu cara yang digunakan adalah menggunakan media belajar. Penilaian yang dilakukan tidak hanya sekedar untuk mengukur penguasaan pengetahuan dan kemampuan peserta didik, tetapi juga untuk memperoleh informasi deskriptif mengenai peserta didik.

Dalam penelitian ini, diambil 3 dari 5 aspek hasil belajar menurut Robert Gagne (1979). Tiga aspek tersebut adalah informasi verbal, keterampilan intelektual, dan strategi kognitif. Hal ini dikarenakan ketiga aspek tersebut dapat diukur dengan indikator yang setara dengan indikator dalam teori hasil belajar menurut Bloom yang digunakan di Indonesia. Dimana aspek informasi verbal setara dengan C1, keterampilan intelektual setara dengan C2, dan strategi kognitif setara dengan C3. Sedangkan untuk aspek kemampuan motorik dan sikap diperlukan indikator yang lebih komprehensif sehingga memerlukan penilaian yang lebih kompleks. Hal ini juga terkait dengan penggunaan media pembelajaran berprograma tipe *branching* dimana media tersebut menggunakan soal-soal pilihan ganda sehingga aspek aspek yang memerlukan soal yang lebih kompleks sulit untuk diukur. Maka dari itu dalam penelitian ini hanya digunakan aspek informasi verbal, keterampilan intelektual, dan strategi kognitif.

Sistem pendidikan di Indonesia menilai hasil belajar dari ketercapaian kompetensi. Kompetensi tersebut ditentukan berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Proses penilaian atau Asesmen merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Informasi yang didapat melalui proses penilaian digunakan sebagai *feedback* agar dapat meningkatkan proses pembelajaran. Penilaian atas ketercapaian kompetensi dalam Kurikulum Merdeka yang saat ini diimplementasikan berasal dari penilaian formatif dan sumatif. Penilaian formatif bertujuan untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Penilaian formatif dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait hambatan peserta didik serta perkembangan belajar peserta didik. Penilaian sumatif bertujuan untuk menilai

pencapaian hasil belajar peserta didik untuk menentukan kenaikan kelas dan kelulusan. Ketercapaian tujuan belajar dilihat dari penilaian sumatif.

Dengan perkembangan teknologi pula, interdependensi antar negara juga semakin meningkat. Hubungan internasional Indonesia dengan negara lain menghasilkan banyak manfaat bagi Indonesia sendiri maupun negara lain. Kerjasama Indonesia dengan negara lain mempengaruhi perkembangan berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia seperti pendidikan, kesehatan, ekonomi, dan lain-lain. Untuk dapat melakukan hubungan internasional dengan negara lain, diperlukan bahasa yang disepakati sebagai bahasa internasional. Dunia menyepakati bahwa bahasa Inggris menjadi *lingua franca* global (Panggabean, 2016). Di negara tetangga seperti Malaysia, bahasa Inggris digunakan untuk memperoleh keunggulan kompetitif internasional. Selain itu bahasa Inggris juga digunakan dalam sebagai bahasa bisnis, pendidikan, politik, hukum, dan lain-lain. Sedangkan di Singapura, bahasa Inggris dipelajari sejak SD dan menetapkan system pendidikan bilingual. Faktor tersebut menjadi salah satu pendukung Singapura menjadi negara bisnis kosmopolitan di dunia (Panggabean, 2016).

Di Indonesia sendiri, pendidikan bahasa Inggris dimulai sejak jenjang Sekolah Dasar, bahkan di beberapa pendidikan pra-sekolah, bahasa Inggris sudah diajarkan sejak usia dini. Kemahiran bahasa Inggris juga dijadikan sebagai syarat penerimaan dan penamatan program pendidikan bagi mahasiswa tingkat pascasarjana (S2 dan S3) serta menjadi syarat yang umum digunakan perusahaan bagi mereka yang ingin melamar pekerjaan. Namun diluar aspek tersebut, penggunaan bahasa Inggris belum banyak digunakan dan jumlah penduduk Indonesia yang mampu berbahasa Inggris juga masih rendah (Panggabean, 2016). Selain sebagai bahasa global, menurut Peters dalam Adri (2020) bahasa Inggris juga merupakan bahasa sains dan teknologi, serta digunakan sebagai bahasa komunikasi resmi untuk kapal dan pesawat serta beragam organisasi internasional lainnya. Maka dari itu, pembelajaran bahasa Inggris sangat krusial bagi Indonesia khususnya pelajar agar dapat ikut andil dalam era globalisasi.

Melihat pentingnya bahasa Inggris, maka bahasa tersebut dijadikan sebagai mata pelajaran wajib di Indonesia. Sebagai salah satu bahasa asing utama yang dipelajari di Indonesia, fakta dilapangan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran daring, peserta didik masih mengalami kendala dalam belajar bahasa Inggris. Kendala tersebut makin terlihat ketika diberlakukannya PJJ akibat pandemic COVID-19. Kendala yang dialami peserta didik dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu Guru bersikap tidak menyenangkan, metode pengajaran kurang interaktif atau pasif, dan guru tidak ahli dalam mengajar bahasa Inggris (Tambunsaribu & Galingging, 2022). Dalam bahasa Inggris, ada 4 kompetensi umum yang harus dalam bahasa Inggris yaitu *speaking*, *listening*, *writing*, dan *reading*. Keempat kompetensi tersebut menjadi tujuan adanya pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia. Kompetensi tersebut tercantum dalam poin-poin dalam Kurikulum nasional yang saat ini digunakan. Sebagai poin fundamental dalam Bahasa Inggris, tentunya hal tersebut harus dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Saat ini pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya dilakukan disekolah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Warini pada tahun 2020, generasi Z tertarik belajar bahasa Inggris melalui media sosial TikTok. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa saat ini materi yang dikemas secara sederhana dan dilengkapi dengan gambar dan *backsound* mudah diterima dan disukai oleh generasi ini. Dapat dikatakan pembelajaran bahasa Inggris akan lebih menarik bagi peserta didik disekolah atau pendidikan formal lainnya bila menggabungkan materi yang sederhana dengan beragam media pendukung.

Maka dari itu berdasarkan latar belakang masalah yang penulis jabarkan tersebut, diperlukan adanya media yang mampu menarik perhatian peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan pembelajaran lebih aktif sehingga dapat menangkap informasi dengan baik sesuai kemampuan individu masing-masing dengan memanfaatkan teknologi komputer yang sudah umum digunakan. Media tersebut juga harus dapat mengukur kemampuan intelektual peserta didik setelah mengalami proses belajar. Selain itu, media tersebut juga harus mudah diakses oleh peserta didik. Selain itu media tersebut juga harus memanfaatkan

aplikasi yang dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah. Salah satu media yang dapat digunakan adalah pembelajaran berprogram tipe bercabang (*branching*). Maka dari itu, penulis memilih menggunakan judul penelitian ini “Efektivitas Pembelajaran Berprograma Tipe *Branching* Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”

## 1.2 Rumusan Masalah

### a. Rumusan masalah umum

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka rumusan masalah umum penelitian ini adalah “Adakah perubahan terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan pembelajaran berprograma berbasis *Genially*?”.

### b. Rumusan masalah khusus

Berdasarkan rumusan masalah umum yang sudah dijabarkan, dapat diambil tiga rumusan masalah khusus dalam penelitian ini yaitu:

1. Adakah perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis *Genially* ditinjau dari aspek informasi verbal?
2. Adakah perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis *Genially* ditinjau dari aspek kemampuan intelektual?
3. Adakah perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis *Genially* ditinjau dari aspek strategi kognitif?

## 1.3 Tujuan Penelitian

### a. Tujuan penelitian umum

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan penelitian secara umum dari penelitian ini adalah mengetahui perubahan terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan pembelajaran berprograma berbasis *Genially*.

### b. Tujuan penelitian khusus

Adapun tujuan penelitian khusus dalam penelitian ini yaitu:

1. Bertujuan mengetahui perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis *Genially* ditinjau dari aspek informasi verbal.
2. Bertujuan mengetahui perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis *Genially* ditinjau dari aspek keterampilan intelektual.
3. Bertujuan mengetahui perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berprograma tipe *branching* berbasis *Genially* ditinjau dari aspek strategi kognitif.

#### **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi lembaga pendidikan yang secara langsung telah memberikan izin untuk dijadikan objek penelitian. Adapun manfaat lain yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk menjadi sebuah bahan kajian, memberikan wawasan dan pemahaman baru, serta informasi yang jelas dalam efektivitas pembelajaran berprograma tipe *branching* terhadap hasil belajar peserta didik.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan menjadi sebuah informasi tambahan, wawasan dan pemahaman serta dapat menjawab pertanyaan bagi peneliti dan sebagai bentuk pengembangan dalam proses pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas diri peneliti kaitannya dengan pendidikan dan pembelajaran.

###### **b. Bagi Lembaga**

Penelitian terkait efektivitas pembelajaran berprograma tipe *branching* terhadap hasil belajar peserta didik yang diharapkan dapat menjadi suatu pengetahuan baru terkait merancang sebuah media pembelajaran oleh lembaga yang menjadi objek penelitian sebagaimana mestinya dan diperuntukan untuk mempermudah proses pendidikan dan

pembelajaran agar mampu memberikan pelayanan pendidikan dan pembelajaran yang lebih baik.

**c. Bagi Penelitian Selanjutnya**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sebuah sumber rujukan atau referensi dalam efektivitas pembelajaran berprograma tipe *branching* terhadap hasil belajar peserta didik sehingga kualitas pendidikan dan pembelajaran dapat terus berkembang menjadi lebih baik.

**d. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan kajian keilmuan, sumber pembelajaran bagi mahasiswa mengenai efektivitas pembelajaran berprograma tipe *branching* terhadap hasil belajar peserta didik serta dapat juga dijadikan sebuah rujukan dalam proses peningkatan penguasaan kompetensi dasar mahasiswa.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi dalam penelitian ini mengikuti panduan karya tulis ilmiah (2019) yang diterbitkan oleh UPI, yang mencakup (1) Bab I : Pendahuluan, yang membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat / signifikansi penelitian, dan struktur organisasi. (2) Bab II : Kajian pustaka / landasan teoritis, membahas konsep PBK tipe *branching* dan teori hasil belajar. (3) Bab III: Metode penelitian, yang membahas desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data. (4) Bab IV : Temuan dan pembahasan, yang membahas deskripsi hasil penelitian dan pengolahan data. (5) Bab V: Simpulan dan rekomendasi yang menyajikan kesimpulan dan pemaknaan hasil penelitian beserta rekomendasi bagi penelitian selanjutnya.