

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada Bab I diuraikan beberapa hal, antara lain: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat penelitian. Manfaat penelitian meliputi manfaat teoretis dan manfaat praktis.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Oleh karena itu, proses pendidikan yang ditempuh siswa harus memberi ruang bagi mereka untuk mengembangkan potensi diri secara aktif. Pembelajaran yang dilaksanakan diharapkan berpusat pada siswa sehingga mereka terlibat langsung dan berperan aktif dalam mengembangkan kompetensinya.

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang dipandang sangat penting dalam struktur kurikulum di Indonesia. Bahkan, Bahasa Inggris masuk dalam salah satu mata pelajaran yang diujinasikan pada saat Ujian Nasional masih dilaksanakan. Hal ini dikarenakan Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang mana penggunaannya berlaku secara global. Penguasaan Bahasa Inggris

menjadi sangat penting bagi siswa sebagai modal dalam persaingan global, baik dalam bidang wirausaha, pendidikan, maupun pencarian kerja nantinya. Dalam struktur Kurikulum Nasional 2013 yang masih berlaku saat ini, Bahasa Inggris juga cukup menjadi prioritas dengan 4 jam pelajaran/minggu pada jenjang SMP.

Pada masa sekarang, pendidikan diharapkan mampu membantu siswa untuk menguasai keterampilan abad 21, yaitu *Creativity, Collaboration, Critical thinking, Communication*. Dalam pembelajaran bahasa sendiri, terdapat empat keterampilan berbahasa yang juga harus dikuasai siswa, di antaranya keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pelaksanaan pembelajaran dalam kelas Bahasa Inggris sebagai bahasa asing diharapkan mampu mengintegrasikan keterampilan abad 21 dengan keterampilan berbahasa. Guru tentu harus memilih model pembelajaran yang tepat untuk dapat merangsang siswa mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut. Misalnya, dalam pembelajaran, guru dapat menghubungkan konteks dunia nyata dengan pelajaran dan menyediakan aktivitas yang mendukung keterampilan abad 21.

Untuk mengintegrasikan keterampilan abad 21 dan keterampilan berbahasa, guru dapat merencanakan beberapa aktivitas, merancang pembelajaran, dan mengembangkan bahan ajar untuk fokus pada keterampilan-keterampilan abad 21 dan keterampilan berbahasa (Erdoğan, 2019). Halvorsen (2018) menyatakan bahwa keempat keterampilan berbahasa itu dapat dengan mudah diaktivasi ketika siswa dilibatkan untuk melakukan penelitian sendiri tentang suatu topik kemudian mendiskusikan atau mendebatkan topik tersebut dengan temannya dan menulis tentang apa yang mereka temukan. Aktivitas seperti demikian tidak mengharuskan

siswa memiliki keterampilan berbahasa Inggris yang tinggi. Siswa dengan keterampilan yang terbatas pun dapat melakukan penelitian dan melakukan diskusi yang bermakna dengan temannya tentang situasi kehidupan yang nyata. Siswa dapat diajak untuk membuat film pendek, melakukan wawancara, bermain peran, menyiapkan presentasi, mengikuti debat, dan mencoba menemukan solusi tentang masalah tertentu yang dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan komunikasi, kreativitas, berpikir kritis, dan kolaborasi dengan bekerja dalam kelompok.

Dalam kelas Bahasa Inggris sebagai bahasa asing, banyak hal dapat dilakukan guna mengembangkan keterampilan 4C siswa. Guru dapat mengajarkan siswa bagaimana caranya untuk: (a) berkomunikasi efektif dalam situasi kehidupan nyata, baik dalam berbicara maupun menulis untuk memahami peran komunikasi efektif sebagai penduduk global, (b) bekerjasama dengan orang lain dan menghargai kerja sama, (c) menjadi kreatif dan inovatif untuk menemukan cara yang berbeda dalam mengatasi masalah dan tidak takut mengambil resiko, (d) berpikir kritis dan memecahkan masalah untuk memilah banyaknya informasi yang tersedia dalam jangkauan mereka (Erdoğan, 2019).

Di sisi lain, peranan Teknologi Pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan sangatlah penting. Menurut Seels & Richey (1994), Teknologi Pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar. Terdapat lima kawasan dalam Teknologi Pendidikan, antara lain: kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan dan kawasan

penilaian. Kawasan Teknologi Pendidikan yang sesuai dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran demi tercapainya tujuan yang diinginkan guru dan siswa.

Merujuk pada tuntutan keterampilan abad 21 dan perkembangan Teknologi Pendidikan, proses pendidikan di sekolah diharapkan mampu mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu insan yang beriman serta bertaqwa terhadap yang kuasa yang Maha Esa serta berbudi pekerti luhur, mempunyai pengetahuan serta keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap serta berdikari serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan serta kebangsaan.

Namun kenyataannya, selama dua tahun terakhir, saat pandemi Covid-19 melanda dunia, termasuk Indonesia, banyak hal menghambat proses penyelenggaraan pendidikan yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran yang harusnya tercapai menjadi tidak optimal. Pembelajaran jarak jauh dilaksanakan oleh semua sekolah di semua jenjang pendidikan selama pandemi. Kemudian, dengan dirilisnya Surat Keputusan Bersama (SKB) empat Menteri Nomor 01/KB/2022, Nomor 408 Tahun 2022, Nomor HK.01.08/MENKES/1140/2022, Nomor 420-1026 Tahun 2022 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19, sekolah sudah boleh melaksanakan pertemuan tatap muka 100% dengan beberapa ketentuan sejak Maret 2022.

Pembelajaran pasca pandemi bertujuan untuk memulihkan kembali pembelajaran yang kurang optimal yang sempat dialami siswa selama dua tahun

terakhir. Guru dan siswa kembali melaksanakan pembelajaran dalam ruang kelas, akan tetapi terjadi hal yang berbeda. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, sebagian besar siswa memiliki kemampuan yang di bawah rata-rata serta cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selama ini mereka terbiasa menggunakan gawai dalam pembelajaran. Oleh karena itu, ketika guru hanya menggunakan model *direct learning* tanpa memanfaatkan teknologi, siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Jadi, guru perlu mengintegrasikan pemanfaatan teknologi guna mendapatkan perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Prestasi belajar siswa di setengah semester tatap muka 100% ini terlihat tidak optimal. Prestasi belajar bahasa termasuk Bahasa Inggris pada dasarnya adalah tercapainya tujuan pembelajaran bahasa, yaitu diperolehnya keterampilan berbahasa oleh siswa. Menurut Tarigan (1987) pengajaran keterampilan berbahasa sesuai dengan namanya, bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa siswa. Selanjutnya ia berpendapat bahwa terampil berbahasa berarti siswa terampil dalam bahasa yang dipelajarinya dengan baik dan benar dalam hal: menyimak/mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Sementara itu, menurut hasil observasi yang dilakukan, peneliti mendapatkan data bahwa siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan berbahasa yang tidak optimal. Siswa kelas VIII memiliki keterbatasan dalam kosa kata Bahasa Inggris, sehingga siswa mengalami hambatan dalam mendengarkan, membaca, menulis, maupun berbicara dalam Bahasa Inggris. Saat guru mengajar dan memberikan instruksi dalam Bahasa Inggris, siswa belum dapat

memahaminya. Hasil capaian pembelajaran siswa pada materi-materi sebelum observasi pun masih rendah. Ini menunjukkan bahwa prestasi belajar Bahasa Inggris siswa sangat tidak optimal.

Hal ini kemudian diperparah dengan hasil penilaian akhir tahun (PAT) siswa kelas VIII tahun pelajaran 2021/2022 yang dilaksanakan pada pertengahan Mei 2022 yang menunjukkan hasil bahwa 100% siswa kelas VIII tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Dari 84 siswa di tiga kelas yang berbeda, tidak ada siswa yang mencapai KKM yaitu 71. Sehingga jumlah siswa yang mencapai KKM hanya 0%. Nilai tertinggi siswa hanya 60 dan nilai terendah adalah 14. Hal ini pertama kali terjadi dalam beberapa tahun terakhir. Ini menunjukkan tidak optimalnya proses pembelajaran yang terjadi selama satu tahun pelajaran sehingga prestasi belajar siswa menjadi begitu rendah. Siswa kelas VIII tahun pelajaran 2021/2022 kini telah berada di kelas IX dan berikutnya akan melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi. Menurut data yang tercatat dalam buku induk siswa, lebih dari 50% alumni SMPN Satu Atap Sangkan Gunung melanjutkan ke SMA atau SMK Pariwisata setiap tahunnya. Oleh karena itu, pelajaran Bahasa Inggris menjadi sangat penting untuk dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 10 Mei 2022, siswa datang ke kelas tanpa mempelajari materi yang akan dibahas di kelas. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran hanya berlangsung dalam satu arah saja. Ketika guru menggunakan metode tanya jawab, tidak ada siswa yang bisa menjawab pertanyaan yang diberikan. Komunikasi dalam belajar Bahasa Inggris menjadi semakin sulit dikarenakan kosakata siswa yang sangat terbatas. Banyak siswa yang bahkan tidak

bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan interaksi sederhana karena sebelumnya saat pembelajaran daring mereka menggunakan bantuan *Google translate* dalam setiap pengerjaan tugas tanpa mencoba memahami maksud yang ada di dalamnya. Ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki motivasi belajar yang cukup demi mencapai tujuan pembelajaran yang sesungguhnya.

Standford dalam Mangkunegara (2017) mengatakan bahwa motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu. Sementara itu, Sardiman (2018), menyatakan motif sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Dalam hal pembelajaran, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik dan tujuan belajar dapat tercapai. Sejalan dengan itu, motivasi belajar menurut Sardiman (2018) adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Kenyataan bahwa siswa cenderung datang ke kelas tanpa mempelajari materi sama sekali menyebabkan waktu guru habis untuk menjelaskan materi tanpa sempat melakukan aktivitas yang bermakna di dalam kelas. Kemudian, jika dilihat dari hasil penilaian akhir tahun yang telah dilaksanakan, model *direct learning* yang diterapkan guru ternyata belum mampu membuat siswa mencapai ketuntasan belajar apalagi menguasai keterampilan abad 21. Menurut Depdiknas (2010), pembelajaran langsung atau *direct learning* dapat didefinisikan sebagai berbagai

teknik pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada siswa secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas. Jadi, pembelajaran dilaksanakan dengan berpusat pada guru.

Hasil capaian seluruh siswa yang di bawah KKM menunjukkan dengan gamblang ketidaktepatan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama ini. Siswa datang ke kelas untuk mendengarkan penjelasan, mengerjakan tugas yang diberikan di rumah dengan bantuan gawai yang dimiliki, lalu melupakan apa yang telah dikerjakannya karena hanya menyalin jawaban dari internet saja. Hal ini terungkap dalam wawancara yang dilakukan peneliti kepada siswa setelah pembelajaran berlangsung pada 10 Mei 2022.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada 5 orang siswa yang dipilih secara acak pada 10 Mei 2022, terkumpul informasi bahwa siswa sangat bergantung pada *gadget* saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Pada saat proses penilaian secara *online* dengan menggunakan *google forms*, ada siswa yang memanfaatkan fitur *translate* sehingga mereka mengerjakan soal Bahasa Inggris dalam Bahasa Indonesia. Hal ini tentu berdampak pada penguasaan materi dan kosakata Bahasa Inggris yang menjadi sangat rendah. Siswa tidak memiliki motivasi dalam mempelajari materi yang diberikan, namun lebih berorientasi pada bagaimana memperoleh nilai yang bagus saat penugasan tanpa harus belajar. Hasilnya, saat evaluasi dilaksanakan di dalam kelas tanpa bantuan fitur *translate*, siswa tidak dapat menjawab pertanyaan dengan tepat.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas juga membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar. Siswa merasa pembelajaran berjalan monoton sehingga mereka tidak memiliki motivasi yang cukup untuk belajar. Guru harus segera mengatasi permasalahan yang muncul di dalam kelas. Salah satunya yaitu dengan memilih model pembelajaran inovatif dan teknologi pembelajaran digital yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa,

Di samping meningkatkan motivasi belajar, model pembelajaran yang dipilih juga harus mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program pengajaran (Syah, 1995). Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh akibat adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Oleh karena itu, untuk mencapai prestasi belajar Bahasa Inggris yang optimal, pembelajaran harus dilaksanakan dengan model yang berorientasi pada proses dan hasil.

Di sisi lain, siswa diharapkan datang ke kelas dengan persiapan sehingga dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran demi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Menurut penelitian yang dilaksanakan oleh Afzali & Izadpanah (2021), penggunaan *flipped classroom* yang dikombinasikan dengan *cooperative learning* membuat siswa mampu belajar tata Bahasa Inggris dengan lebih baik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan siswa berpartisipasi dengan aktif, serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris. *Flipped classroom* membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan variatif dengan integrasi media pembelajaran digital.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Shooli et al. (2022) menunjukkan bahwa siswa yang menerima perlakuan *flipped classroom* secara signifikan mengungguli kelas tradisional. Manfaat instruksional utama dari *flipping the writing classroom* terdiri dari (1) meningkatkan interaksi siswa di kelas, (2) menyediakan lingkungan belajar yang lebih konstruktif, (3) meningkatkan pemahaman siswa tentang menulis, dan (4) meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam Bahasa Inggris. Model ini diharapkan memberikan dampak yang sama dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti.

Menurut Wena (2012), *Project-based learning* merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Melalui pembelajaran proyek, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Manurung (2018) yang menggunakan *project-based learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Project-based learning* pada pembelajaran menyimak bagian-bagian dari pelafalan dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan; tekanan (*stress*), irama (*rhythm*), jeda (*junction*), dan intonasi (*intonation*) pada kata, frasa, dan kalimat sederhana yang disajikan secara lisan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil ketuntasan belajar siswa yang semula hanya 45% pada *pre-test*, menjadi 70% pada *post-test* siklus pertama, dan 91% pada *post-test* siklus kedua (Manurung, 2018).

Berdasarkan paparan di atas, model pembelajaran yang dipilih dapat dikombinasikan, yaitu model *project-based learning* dan *flipped classroom* yang

selanjutnya disebut model *project-based flipped learning*. Model pembelajaran *Project-based learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang siswa bekerja secara mandiri mengkonstruksi belajar mereka sendiri (Jemaun et al., 2019; Sihombing, 2021). Fokus pembelajaran terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan siswa bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya untuk menghasilkan produk nyata. Model pembelajaran ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa agar minat belajar siswa meningkat dan terhindar dari rasa bosan. Model *project-based* ini dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan siswa akan semangat dalam belajar sebab model pembelajaran ini menuntut siswa untuk menghasilkan sebuah produk (Aisyah, 2020). Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Maryati, 2018; Rani, 2021).

Sementara itu, model pembelajaran *Flipped Classroom* adalah model dimana proses pembelajaran berlangsung tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses pembelajaran siswa mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar dikelas berupa mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami siswa, serta praktik menggunakan Bahasa Inggris. Dengan mengerjakan tugas di sekolah diharapkan ketika siswa mengalami kesulitan dapat langsung berdiskusi dengan temannya

dengan difasilitasi guru sehingga permasalahannya dapat langsung dipecahkan. Menurut hasil penelitian Susana & Brahma (2021) terkait pengaruh *flipped classroom* pada keterampilan menulis siswa menunjukkan bahwa *flipped classroom* mampu meningkatkan keterampilan menulis serta membuat siswa aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran karena materi pelajaran telah diberikan sebelum memasuki kelas.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran yang tepat juga dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Untuk memilih model dan media pembelajaran yang tepat, peran Teknologi Pendidikan sangat penting. Diantara lima kawasan Teknologi Pendidikan, kawasan yang dapat diterapkan untuk melaksanakan pembelajaran dengan model dan media yang sesuai adalah kawasan pemanfaatan. Kawasan ini berkaitan dengan tindakan menggunakan metode dan model instruksional, bahan dan peralatan media untuk meningkatkan suasana pembelajaran.

Penelitian terkait analisis pengintegrasian model *project-based* dan *flipped learning* serta metode gamifikasi telah dilakukan oleh Hossein, et.al. (2021) pada mata pelajaran Matematika. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa meskipun beberapa keuntungan dari penerapan model *flipped learning*, *project-based learning*, dan metode gamifikasi, tidak ada indikator yang jelas yang diamati. Beberapa variabel menunjukkan dampak positif yang signifikan, seperti kasus pertukaran informasi dan konten melalui ruang *online*, partisipasi dan kolaborasi dalam pengerjaan proyek, dan penggunaan perangkat lunak pendidikan untuk mengajar matematika. Di antara kekuatan penelitian ini, perlu dicatat bahwa ini

adalah studi pertama yang mengevaluasi ketiga metode ini dalam sampel yang sama. Penelitian di masa depan dapat mengulangi penelitian ini dengan sampel lain dari tingkat pendidikan yang berbeda dan termasuk guru mata pelajaran lain.

Pratiwi & Santyasa (2020) telah melakukan penelitian kuasi eksperimen dengan menggabungkan model *flipped learning* dan *project-based learning* yang disebut dengan PjBFL (*project-based flipped learning*) dalam pembelajaran kimia di SMA. Hasilnya menunjukkan bahwa pencapaian prestasi belajar lebih besar pada siswa yang belajar dengan model PjBFL (*Project-based Flipped Learning*) dibandingkan dengan model *direct flipped learning*.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini sangat *urgent* untuk dilaksanakan guna mengetahui pengaruh model *project-based flipped learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa yang belum diungkapkan dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Motivasi belajar siswa masih rendah karena guru tidak menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga siswa sering bosan dalam mengikuti pembelajaran. Di samping itu, guru belum menyediakan kesempatan bagi siswa untuk melakukan eksplorasi dan berkreaitivitas sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

2. Penguasaan kosa kata Bahasa Inggris masih sangat terbatas karena siswa belum mendapatkan pembelajaran yang membantu mereka dalam memperkaya kosa kata yang dimiliki.
3. Prestasi belajar Bahasa Inggris siswa belum optimal karena guru menghabiskan banyak waktu di kelas hanya untuk menjelaskan materi yang berakibat pada pembelajaran yang berpusat pada guru. Siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuannya dengan memecahkan masalah dunia nyata.
4. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang interaktif sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan.
5. Model *direct learning* sering digunakan di setiap proses pembelajaran, padahal tidak semua pokok bahasan cocok disampaikan dengan model *direct learning*. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang sesuai karakteristik mata pelajaran Bahasa Inggris dan karakteristik siswa di era digital yang membuat siswa benar-benar memahami materi dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Masalah-masalah yang telah diidentifikasi di atas hendaknya dikaji secara tuntas agar diperoleh motivasi dan prestasi belajar Bahasa Inggris yang optimal. Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa, agar penelitian ini terfokus, dapat dikaji lebih mendalam dan tujuan penelitiannya ini

dapat tercapai dengan jelas, maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup lokasi penelitian, subjek penelitian dan variabel penelitian.

Penelitian ini memfokuskan pada permasalahan mengenai kurang optimalnya motivasi dan prestasi belajar Bahasa Inggris siswa kelas IX SMPN Satu Atap Sangkan Gunung tahun pelajaran 2022/2023. Variabel bebas penelitian ini adalah model pembelajaran yang diterapkan dalam usaha meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Bahasa Inggris siswa. Dalam penelitian ini dikaji mengenai model *project-based flipped learning*. Sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi dan prestasi belajar Bahasa Inggris pada pokok bahasan teks prosedur (*procedure text*) pada Semester Ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, rumusan masalah yang ingin dicarikan jawabannya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar dan prestasi belajar Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *project-based flipped learning* dengan model *direct learning*?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *project-based flipped learning* dengan model *direct learning*?
3. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *project-based flipped learning* dengan model *direct learning*?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Menganalisis perbedaan motivasi belajar dan prestasi belajar Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *project-based flipped learning* dengan model *direct learning*.
2. Menganalisis perbedaan motivasi belajar Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *project-based flipped learning* dengan model *direct learning*.
3. Menganalisis perbedaan prestasi belajar Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *project-based flipped learning* dengan model *direct learning*.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis berupa manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Manfaat praktis berupa dampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap teori-teori belajar dan pembelajaran, serta teori pembelajaran Bahasa Inggris, dan kontribusi teori mengenai penerapan model *project-based flipped learning* dalam

pembelajaran Bahasa Inggris terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori dan praktik dalam bidang desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, evaluasi proses dan sumber untuk belajar, sehingga mampu meningkatkan lingkungan belajar yang kondusif sesuai dengan kawasan Teknologi Pendidikan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dapat memberikan dampak langsung kepada segenap komponen pembelajaran. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa, melalui model *project-based learning*, siswa dibiasakan mengerjakan proyek mulai dari merencanakan berdasarkan masalah-masalah nyata yang ada di sekitarnya, menyusun jadwal, melaksanakan sebuah proyek, mengevaluasi kemajuan proyek dan melaporkan hasil temuannya. Selain itu, siswa juga menjadi terbiasa belajar sebelum memasuki kelas karena penerapan model *flipped classroom*. Kombinasi kedua model pembelajaran yang kemudian disebut *project-based flipped learning* diharapkan dapat memicu peningkatan motivasi dan prestasi belajar Bahasa Inggris siswa.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam menerapkan pembelajaran dengan model *project-based flipped learning* untuk peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan sebagai alternatif perangkat pembelajaran bagi guru, khususnya guru Bahasa Inggris SMP kelas IX untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

3. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan kebijakan-kebijakan dan merancang kurikulum dalam upaya menciptakan lulusan dengan prestasi belajar yang optimal.
4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam melaksanakan penelitian serupa.

