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, (6) manfaat penelitian, (7) signifikasi penelitian, (8) penjelasan istilah dan (9) *novelty* atau orisinalitas.

1.1 Latar Belakang

Dalam perspektif Teknologi Pendidikan, transformasi digital dalam pendidikan tidak hanya dipahami sebagai penggunaan perangkat atau media digital dalam proses pembelajaran, tetapi sebagai proses sistematis untuk merancang, mengelola, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pengalaman serta lingkungan belajar dengan memanfaatkan proses dan sumber yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran dan kinerja peserta didik (Association for Educational Communications and Technology [AECT], 2023). Perspektif tersebut menempatkan teknologi sebagai bagian integral dari desain pembelajaran, bukan sekadar sebagai alat bantu penyampaian materi. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu mempertimbangkan keterkaitan antara teknologi, pedagogi, dan konten agar teknologi dapat digunakan secara bermakna dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik (Jiménez Sierra et al., 2023; Sandy et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, prinsip tersebut menjadi penting karena penggunaan teknologi perlu diarahkan untuk memfasilitasi peserta didik

dalam mengakses informasi, mengeksplorasi sumber belajar, mengonstruksi pengetahuan, berkomunikasi, serta menghasilkan karya. Dengan demikian, pemanfaatan LKPD Digital dalam penelitian ini tidak diposisikan hanya sebagai media pembelajaran digital, tetapi sebagai sumber dan lingkungan belajar yang dirancang untuk mendukung tahapan model Guided Inquiry, sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, terarah, dan mandiri. Integrasi model Guided Inquiry dengan LKPD Digital tersebut sekaligus menunjukkan posisi penelitian ini dalam bidang Teknologi Pendidikan, khususnya pada aspek desain dan pemanfaatan teknologi untuk memfasilitasi pengalaman belajar serta meningkatkan kinerja peserta didik dalam kemampuan membaca kreatif, menulis, berbicara, dan kemandirian belajar.

Keterkaitan antara teknologi dan desain pembelajaran tersebut semakin relevan karena efektivitas penggunaan teknologi tidak ditentukan oleh keberadaan teknologi itu sendiri, tetapi oleh bagaimana teknologi diintegrasikan dengan tujuan, strategi, materi, aktivitas, dan karakteristik peserta didik. Kajian sistematis mengenai TPACK menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memerlukan keterpaduan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten agar teknologi dapat memberikan kontribusi terhadap kualitas proses pembelajaran (Jiménez Sierra et al., 2023). Penelitian lain mengenai implementasi sumber belajar digital juga menegaskan pentingnya desain dan pemanfaatan sumber daya digital yang selaras dengan pendekatan pedagogis untuk menghasilkan inovasi pembelajaran yang bermakna (Peña Coronado & Cano Velásquez, 2023). Berdasarkan perspektif tersebut, LKPD Digital dalam penelitian ini dirancang

bukan hanya untuk menggantikan LKPD cetak, tetapi untuk menyediakan aktivitas belajar yang terstruktur sesuai dengan sintaks Guided Inquiry, mulai dari orientasi terhadap masalah, eksplorasi, investigasi, pengolahan informasi, penyusunan kesimpulan, hingga komunikasi hasil. Dengan desain tersebut, teknologi berfungsi sebagai bagian dari sistem pembelajaran yang memfasilitasi aktivitas kognitif, interaksi, eksplorasi, dan kemandirian peserta didik.

Teknologi Pendidikan pada hakikatnya berorientasi pada upaya memfasilitasi dan meningkatkan kualitas belajar melalui proses yang dirancang secara sistematis. Oleh karena itu, teknologi dalam pendidikan tidak terbatas pada perangkat keras maupun aplikasi digital, tetapi mencakup proses, sumber, strategi, dan lingkungan yang dirancang untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Perspektif ini menegaskan bahwa keberhasilan pemanfaatan teknologi sangat ditentukan oleh kualitas desain pembelajaran dan bagaimana teknologi tersebut digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (AECT, 2023). Sejalan dengan perkembangan pembelajaran digital, pemanfaatan teknologi juga menuntut kompetensi pendidik dalam mengintegrasikan aspek teknologi, pedagogi, dan konten secara terpadu agar teknologi tidak sekadar menjadi pelengkap pembelajaran, tetapi menjadi bagian dari sistem pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif dan pencapaian kompetensi peserta didik (Sandy et al., 2023).

Dalam penelitian ini, prinsip Teknologi Pendidikan diwujudkan melalui desain dan pemanfaatan LKPD Digital yang diintegrasikan dengan model Guided Inquiry. LKPD Digital tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar dalam bentuk

elektronik, tetapi dirancang sebagai sumber belajar yang memfasilitasi peserta didik untuk mengikuti tahapan penyelidikan secara sistematis, mengakses informasi, mengeksplorasi permasalahan, mengolah hasil temuan, berdiskusi, dan mengomunikasikan hasil belajar. Pemanfaatan sumber belajar digital yang dirancang secara pedagogis dapat memberikan peluang bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel, terutama ketika teknologi ditempatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan hanya sebagai media penyampaian informasi (Peña Coronado & Cano Velásquez, 2023; Jiménez Sierra et al., 2023). Dengan demikian, integrasi Guided Inquiry dan LKPD Digital dalam penelitian ini merupakan penerapan Teknologi Pendidikan pada aspek desain dan pemanfaatan sumber serta lingkungan belajar untuk memfasilitasi proses belajar dan meningkatkan kinerja peserta didik.

Transformasi digital pada satuan pendidikan di Indonesia mengalami peningkatan signifikan, ditandai dengan penggunaan Learning Management System (LMS) di sekolah menengah yang mencapai 71,3% pada tahun 2024 (Kemendikbud, 2024). Namun, peningkatan infrastruktur dan akses digital tersebut belum sejalan dengan peningkatan kualitas literasi bahasa Inggris siswa. Hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca Indonesia masih berada di bawah rata-rata OECD, salah satunya karena pola pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang memberi ruang bagi aktivitas eksploratif (OECD, 2023). Kondisi ini tampak jelas di SMA Negeri 1 Woha, di mana hasil observasi awal menunjukkan bahwa lebih dari 65% siswa mengalami kesulitan dalam menulis, memahami teks bahasa Inggris, dan berbicara secara komunikatif,

meskipun sarana digital sekolah seperti LCD, Wi-Fi, dan perangkat berbasis internet telah tersedia dan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar.

Fenomena ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara ketersediaan teknologi dan kesiapan pedagogis dalam memanfaatkannya. Siemens (2005) melalui teori connectivism menegaskan bahwa pembelajaran di era digital berlangsung dalam jaringan informasi yang terus berkembang, sehingga pembelajaran tidak dapat lagi bergantung pada pola transmisi pengetahuan satu arah. Hal ini diperkuat oleh UNESCO (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran digital harus menjadi praktik berkelanjutan, bukan sekadar solusi sementara pascapandemi. Dalam konteks pembelajaran bahasa, penggunaan media digital seperti LKPD interaktif, platform pembelajaran daring, dan aplikasi komunikasi berbasis internet terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih otentik (Anderson & Dron, 2011). Redecker et al. (2017) menambahkan bahwa kompetensi digital menjadi prasyarat bagi siswa dan guru untuk berpartisipasi aktif dalam ekosistem belajar abad ke-21.

Namun demikian, realitas capaian literasi nasional menunjukkan bahwa peningkatan digitalisasi belum otomatis berdampak pada kemampuan berbahasa siswa. Laporan PISA 2022 kembali menegaskan rendahnya literasi membaca, yang tidak hanya mencerminkan capaian akademik, tetapi juga menunjukkan permasalahan sistemik dalam pembelajaran bahasa di Indonesia. Bilad et al. (2024) menyatakan bahwa kondisi tersebut menandakan kebutuhan mendesak untuk mereformasi pendekatan pembelajaran, sementara Wijaya dan Hidayat (2024) menyoroti peran motivasi belajar, keterlibatan orang tua, hingga

kecocokan kurikulum sebagai faktor penentu efektivitas pembelajaran. Hambatan yang sama terlihat di SMA Negeri 1 Woha, di mana pembelajaran masih dominan bersifat teacher-centered, kurang memberi ruang pada eksplorasi, diskusi otentik, dan refleksi belajar mandiri.

Dengan demikian, dibutuhkan model pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga mampu mengarahkan siswa melakukan penyelidikan, berpikir kritis, mengelola proses belajar, dan berkomunikasi secara aktif. Pada titik inilah, integrasi model *Guided Inquiry* dengan LKPD Digital menjadi relevan sebagai respons terhadap tuntutan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan literasi digital, kreativitas, kolaborasi, dan kemandirian belajar sebagai kompetensi utama.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan meningkatkan kreativitas mereka. Salah satu pendekatan yang relevan adalah model Guided Inquiry. Menurut Pedaste et al. (2015), *Guided Inquiry* adalah model pembelajaran yang memandu siswa melalui tahapan eksplorasi, investigasi, dan refleksi dengan bimbingan dari guru. Model ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan berbasis inquiry dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan literasi siswa secara signifikan (Llewellyn, 2013).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan aspek penting dalam mendukung proses belajar yang efektif dan efisien. Seiring perkembangan

teknologi digital, penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis digital menjadi solusi praktis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan menarik. LKPD digital memungkinkan siswa mengakses materi melalui perangkat elektronik seperti komputer atau ponsel, sehingga mereka dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Menurut Mayer (2009), penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik materi dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam melalui prinsip multimedia learning, yang menggabungkan teks dan gambar untuk memperkuat proses kognitif siswa. Lebih lanjut, jika ditinjau dari perspektif teknologi pendidikan, pemanfaatan LKPD digital mencerminkan prinsip yang didefinisikan oleh *Association for Educational Communications and Technology* (AECT), yaitu sebagai studi dan praktik etis dalam memfasilitasi pembelajaran serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses serta sumber daya teknologi yang sesuai (AECT, 2023). Oleh karena itu, integrasi LKPD digital dalam model pembelajaran seperti Guided Inquiry tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi bahasa Inggris siswa—membaca, menulis, dan berbicara—tetapi juga mewujudkan prinsip-prinsip dasar teknologi pendidikan secara menyeluruh.

Dalam perspektif Teknologi Pendidikan, permasalahan pembelajaran tidak hanya dipandang sebagai rendahnya hasil belajar peserta didik, tetapi juga sebagai persoalan dalam bagaimana proses, sumber, strategi, dan lingkungan belajar dirancang untuk memfasilitasi terjadinya belajar secara efektif. Perkembangan teknologi digital telah memperluas peluang untuk merancang lingkungan belajar

yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Namun, pemanfaatan teknologi tidak secara otomatis menghasilkan peningkatan pembelajaran. Efektivitas teknologi sangat bergantung pada bagaimana teknologi tersebut diintegrasikan dengan aktivitas dan strategi pedagogis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kajian sistematis menunjukkan bahwa dampak teknologi digital terhadap hasil belajar sangat dipengaruhi oleh aktivitas belajar yang difasilitasi oleh teknologi, bukan semata-mata oleh keberadaan teknologi itu sendiri (2024).

Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran perlu ditempatkan sebagai bagian dari desain pembelajaran, bukan sekadar sebagai alat untuk mendigitalkan bahan ajar konvensional. Integrasi teknologi yang bermakna memerlukan keselarasan antara tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, aktivitas belajar, strategi pedagogis, dan teknologi yang digunakan. Penelitian mengenai integrasi teknologi pada pendidikan menunjukkan bahwa kualitas integrasi teknologi berkaitan erat dengan aspek pedagogis, terutama aktivasi kognitif dan kolaborasi peserta didik (Consoli et al., 2023). Demikian pula, kajian sistematis mengenai pembelajaran digital menegaskan bahwa teknologi akan memberikan manfaat yang lebih kuat ketika digunakan untuk mendukung aktivitas belajar tertentu dan bukan sekadar menggantikan pembelajaran tanpa teknologi (2024).

Berdasarkan perspektif tersebut, penggunaan LKPD Digital dalam penelitian ini tidak dimaksudkan hanya sebagai bentuk digitalisasi LKPD cetak, tetapi sebagai sumber belajar yang dirancang untuk memfasilitasi aktivitas

pembelajaran secara sistematis. LKPD Digital mengintegrasikan materi, petunjuk kegiatan, pertanyaan pemantik, aktivitas investigasi, latihan, dan refleksi sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang terarah sekaligus memiliki ruang untuk melakukan aktivitas secara lebih mandiri. Dalam konteks pembelajaran bahasa, desain lingkungan pembelajaran digital juga perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip desain instruksional agar teknologi benar-benar mendukung proses belajar dan capaian pembelajaran, bukan hanya menyediakan akses terhadap materi digital (Weng & Chiu, 2023)

Integrasi LKPD Digital dengan model Guided Inquiry menjadi penting karena memungkinkan teknologi dan pedagogi bekerja sebagai satu kesatuan dalam desain pembelajaran. Guided Inquiry memberikan struktur pedagogis melalui kegiatan orientasi, konseptualisasi, investigasi, penarikan kesimpulan, dan diskusi, sedangkan LKPD Digital menyediakan sumber dan lingkungan belajar yang mendukung pelaksanaan setiap tahapan tersebut. Dengan demikian, teknologi tidak ditempatkan sebagai komponen yang berdiri sendiri, tetapi digunakan untuk memperkuat aktivitas investigasi, interaksi dengan sumber belajar, kolaborasi, refleksi, dan kemandirian peserta didik. Temuan penelitian mutakhir juga menunjukkan bahwa keberhasilan teknologi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas integrasinya dengan praktik pedagogis dan aktivitas belajar peserta didik (Børte et al., 2023; Weng & Chiu, 2023).

Dengan demikian, penelitian ini ditempatkan dalam bidang Teknologi Pendidikan karena fokus penelitian tidak hanya menguji efektivitas suatu model pembelajaran bahasa Inggris, tetapi mengkaji pemanfaatan teknologi melalui

desain dan integrasi LKPD Digital dengan model Guided Inquiry untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Teknologi dalam penelitian ini berfungsi sebagai bagian dari sistem pembelajaran yang dirancang untuk mendukung aktivitas investigasi, meningkatkan kemandirian belajar, serta mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara. Posisi tersebut sejalan dengan perkembangan kajian Teknologi Pendidikan yang menekankan bahwa keberhasilan teknologi pembelajaran ditentukan oleh kesesuaian antara teknologi, desain pedagogis, aktivitas belajar, dan kebutuhan peserta didik. Kajian sistematis terbaru menunjukkan bahwa integrasi teknologi yang efektif membutuhkan kerangka pedagogis yang jelas dan adaptasi terhadap kebutuhan serta konteks peserta didik (Mukul & Büyüközkan, 2024; Amemasor et al., 2025).

Dalam konteks pembelajaran digital, penggunaan LKPD Digital menjadi alternatif yang inovatif dalam mendukung Model *Guided Inquiry*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hwang et al. (2015), LKPD Digital berbantuan teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, serta mendukung kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, penelitian dari Wang et al. (2019) juga menunjukkan bahwa media digital dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi siswa serta efektivitas dalam memahami teks bacaan dan keterampilan menulis.

Kreativitas dalam membaca, menulis, dan berbicara merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Torrance (2019) menyatakan bahwa kreativitas terdiri dari beberapa dimensi, yaitu kelancaran, keaslian, fleksibilitas,

dan elaborasi. Studi yang dilakukan oleh Richards (2015) menekankan bahwa kreativitas dalam keterampilan menulis dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang mendorong eksplorasi ide secara mandiri. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Snow (2002) mengungkapkan bahwa pemahaman membaca yang baik akan memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan keterampilan menulis dan berbicara karena keterampilan berbahasa saling berkaitan dan mendukung satu sama lain.

Tingkat kemandirian belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemandirian belajar mencerminkan kemampuan peserta didik untuk mengambil inisiatif, mengatur strategi, memantau proses, dan mengevaluasi hasil belajarnya sendiri tanpa sepenuhnya bergantung pada arahan guru (Panadero, 2017). Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kemandirian belajar menjadi semakin penting karena siswa dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat (Rasjid, Sari, & Fadilah, 2023).

Siswa dengan kemandirian belajar yang tinggi cenderung memiliki motivasi intrinsik lebih kuat, efikasi diri yang baik, serta mampu memanfaatkan sumber belajar secara optimal, baik secara luring maupun daring. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa efikasi diri berhubungan erat dengan kemandirian belajar; mahasiswa yang memiliki keyakinan diri tinggi lebih mampu merencanakan dan mengevaluasi proses belajar mereka secara mandiri (Tarigan, 2024). Selain itu, siswa dengan motivasi intrinsik tinggi lebih mampu bertahan menghadapi tantangan dalam pembelajaran daring (Patimah & Sumartini, 2022).

Sebaliknya, rendahnya tingkat kemandirian belajar seringkali menyebabkan siswa kesulitan mengelola waktu, kurang konsisten dalam menyelesaikan tugas, serta bergantung pada instruksi guru. Hal ini tampak pada temuan Loka (2024) yang menunjukkan bahwa siswa dengan kemandirian belajar rendah memperoleh hasil belajar yang kurang optimal dibandingkan siswa yang memiliki kemandirian tinggi. Oleh karena itu, peningkatan kemandirian belajar perlu menjadi fokus dalam perencanaan dan implementasi strategi pembelajaran di sekolah menengah, termasuk melalui pemanfaatan media digital dan model pembelajaran inovatif yang mendorong otonomi siswa (Amalia & Susanto, 2024).

Sejalan dengan itu, penelitian oleh Kim & Park (2021) menemukan bahwa strategi pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan kelancaran berbicara siswa dengan memberikan lebih banyak kesempatan praktik komunikasi secara daring. Dengan demikian, Model *Guided Inquiry* berbantuan LKPD Digital diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan kreativitas dalam menulis, membaca, dan berbicara dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA 1 Woha, ditemukan bahwa kemampuan literasi bahasa Inggris dasar siswa masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam aspek menulis, membaca, dan berbicara. Metode pengajaran yang digunakan di sekolah ini masih bersifat konvensional, yang kemungkinan besar berkontribusi terhadap rendahnya perkembangan literasi siswa. Dalam sepuluh kelas setidaknya ada 110 orang memiliki kemampuan rata-rata dan sisanya berjumlah 240 yang masih membutuhkan bimbingan serius.

Dalam aspek menulis, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan tata bahasa yang benar. Struktur kalimat yang digunakan masih kurang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Selain itu, keterbatasan kosakata menyebabkan tulisan siswa menjadi kurang variatif dan sulit dikembangkan. Kesalahan dalam ejaan dan penggunaan tanda baca juga sering terjadi, menunjukkan kurangnya pemahaman terhadap aturan penulisan yang baku. Lebih lanjut, ide-ide dalam tulisan mereka sering kali kurang berkembang, sehingga tulisan cenderung dangkal dan tidak memiliki alur yang jelas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa "keterampilan menulis yang baik memerlukan pemahaman terhadap struktur bahasa serta kemampuan berpikir kritis dalam mengembangkan ide". (Tarigan, 2008)

Dalam aspek membaca, ditemukan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam pengucapan kata dengan benar. Kemampuan membaca mereka tidak lancar, dengan banyak jeda atau pengulangan kata akibat kurangnya penguasaan terhadap teks berdasarkan data yang didapatkan dari guru bahaasa Inggris lebih dari 50 % siswa mengalami kesulitan membaca teks bahasa Inggris. Selain itu, pemahaman terhadap isi bacaan juga menjadi masalah utama. Siswa sering kali hanya membaca teks secara mekanis tanpa benar-benar memahami makna atau informasi yang terkandung di dalamnya. Hal ini menunjukkan bahwa mereka belum memiliki keterampilan membaca yang efektif, sebagaimana dikemukakan oleh Anderson (2003) bahwa "kemampuan membaca tidak hanya sebatas mengenali kata-kata, tetapi juga memahami dan menginterpretasikan isi bacaan."

Dalam aspek berbicara, tantangan yang dihadapi siswa berkaitan dengan kurangnya kosakata yang menyebabkan mereka kesulitan menyusun kalimat saat berbicara. Kelancaran berbicara juga masih rendah, dengan banyaknya jeda atau pengulangan kata akibat kurangnya latihan berbicara. Selain itu, siswa tampak kurang percaya diri dalam berbicara di depan umum, sering kali mengalami demam panggung yang menghambat kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara efektif. Hal ini diperburuk oleh minimnya kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam lingkungan akademik. Seperti yang dinyatakan oleh Richards & Renandya (2002) "keterampilan berbicara hanya dapat berkembang dengan praktik yang berkelanjutan dalam lingkungan yang mendukung."

Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya keterampilan literasi dasar ini adalah penggunaan metode pengajaran yang masih bersifat konvensional. Metode ini cenderung berpusat pada guru, dengan siswa hanya menerima materi secara pasif tanpa banyak kesempatan untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan mereka secara mandiri. Pendekatan ini kurang efektif dalam meningkatkan literasi dasar, pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat secara aktif dan mendapatkan bimbingan sesuai dengan zona perkembangan terdekatnya.

Meski berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas *Guided Inquiry* dalam meningkatkan keterampilan literasi, kajian yang secara spesifik mengeksplorasi pengaruh model ini berbantuan LKPD digital terhadap kreativitas menulis, kemampuan membaca, dan kecakapan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris masih terbatas, terutama di tingkat SMA di wilayah

pedesaan seperti Kabupaten Bima. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran ini dapat diadaptasi dan diterapkan dalam konteks lokal.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas model *Guided Inquiry* dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa (Llewellyn, 2013; Pedaste et al., 2015), kajian yang secara khusus mengintegrasikan model ini dengan LKPD berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Inggris masih tergolong terbatas, terutama di konteks sekolah menengah atas di daerah non-perkotaan seperti Kabupaten Bima. Proses pembelajaran seringkali masih berpusat pada guru dan menekankan pada penyampaian materi serta latihan soal dari buku teks, sehingga siswa cenderung pasif dalam proses belajar. Kondisi ini menyebabkan keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, dan berbicara belum berkembang secara optimal karena siswa kurang diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide, menginterpretasi teks secara kreatif, serta mengkomunikasikan gagasan secara aktif. Selain itu, penggunaan bahan ajar konvensional seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) cetak yang bersifat statis juga menjadi salah satu faktor yang membatasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Bahan ajar tersebut umumnya hanya berisi latihan soal tanpa memfasilitasi proses berpikir tingkat tinggi maupun aktivitas eksploratif yang dapat menumbuhkan kemandirian belajar siswa. Padahal, pembelajaran yang efektif seharusnya mampu mendorong siswa

untuk aktif mencari informasi, menganalisis permasalahan, dan mengkomunikasikan hasil pemikirannya secara mandiri dan kolaboratif.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran Guided Inquiry. Model ini menekankan proses pembelajaran melalui kegiatan penyelidikan yang terstruktur dengan bimbingan guru, sehingga siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menganalisis data, serta menyimpulkan hasil pembelajaran secara mandiri. Melalui proses inquiry, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses menemukan pengetahuan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis guided inquiry mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena siswa didorong untuk melakukan eksplorasi dan analisis terhadap permasalahan yang diberikan (Tarigan & Sugiharti, 2024; Wulandahri et al., 2023). Dengan demikian, penerapan model guided inquiry menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbahasa.

Dalam perkembangannya, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Integrasi LKPD digital (e-LKPD) dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara lebih fleksibel melalui perangkat digital seperti smartphone atau komputer. LKPD digital tidak hanya berfungsi sebagai

lembar latihan, tetapi juga dapat memuat berbagai fitur interaktif seperti video, audio, tautan sumber belajar, serta aktivitas berbasis proyek yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan e-LKPD juga dinilai lebih praktis dan menarik karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih mandiri dan fleksibel (Purworejo, 2025). Selain itu, LKPD digital yang dirancang berbasis guided inquiry dapat membantu siswa mengikuti tahapan penyelidikan secara sistematis mulai dari orientasi masalah, pengumpulan informasi, analisis data, hingga penyajian hasil pembelajaran.

Adapun kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada pengintegrasian model pembelajaran guided inquiry dengan penggunaan LKPD digital yang secara khusus dirancang untuk mengembangkan tiga keterampilan berbahasa sekaligus, yaitu membaca, menulis, dan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menekankan pada peningkatan keterampilan berpikir kritis atau hasil belajar pada satu aspek tertentu, penelitian ini mengembangkan LKPD digital yang mengintegrasikan aktivitas membaca, menulis, dan berbicara dalam satu rangkaian kegiatan inquiry yang terstruktur. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan tingkat kemandirian belajar siswa sebagai variabel yang mempengaruhi keberhasilan penerapan model pembelajaran tersebut. Dengan demikian, LKPD digital yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi proses inquiry, meningkatkan kemandirian belajar siswa, serta mengembangkan

keterampilan komunikasi bahasa secara terpadu dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Secara konseptual, integrasi tersebut penting karena Guided Inquiry menyediakan struktur pedagogis berupa orientasi, konseptualisasi, investigasi, kesimpulan, dan diskusi, sedangkan LKPD Digital menyediakan lingkungan dan perangkat yang mendukung pelaksanaan aktivitas tersebut secara sistematis. Pedaste et al. (2015) menunjukkan bahwa pembelajaran inquiry dapat didukung oleh lingkungan pembelajaran elektronik dan bahwa proses inquiry terdiri atas fase-fase yang saling terhubung.

Kebaruan berikutnya terletak pada konteks penerapannya, yaitu pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Woha. Penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas media atau model secara terpisah, tetapi mengkaji mekanisme integrasi keduanya terhadap beberapa kemampuan literasi bahasa secara bersamaan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan desain pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi yang menggabungkan aktivitas inquiry, penggunaan LKPD Digital, pengembangan kemampuan literasi, dan kemandirian belajar.

Penggunaan LKPD digital dinilai penting karena mampu menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif, mudah diakses kapan saja, serta sesuai dengan karakteristik generasi digital yang membutuhkan fleksibilitas dan stimulus visual dalam belajar (Mayer, 2009; Hwang et al., 2015). Selain itu, penelitian oleh Kim & Park (2021) juga menunjukkan bahwa teknologi digital dapat

meningkatkan kelancaran berbicara siswa melalui lebih banyak peluang interaksi daring. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan pendekatan yang belum banyak dikaji secara mendalam, yaitu integrasi model *Guided Inquiry* dengan LKPD digital dalam meningkatkan kreativitas literasi bahasa Inggris—sebuah kontribusi yang diharapkan dapat memperkaya praktik pembelajaran inovatif dan adaptif di era transformasi digital pendidikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Woha, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam membaca, menulis,dan berbicara dalam bahasa Inggris. Beberapa masalah utama yang teridentifikasi meliputi:

1. Kemampuan Membaca yang Lemah
    a. Kesulitan memahami teks bacaan dalam bahasa Inggris.
    b. Rendahnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi informasi tersurat dan tersirat dalam teks.
    c. Kurangnya minat membaca teks bahasa Inggris yang lebih kompleks.
2. Keterbatasan Kreativitas Menulis
    a. Siswa kesulitan dalam menyusun kalimat yang terstruktur dengan baik.
    b. Penggunaan kosakata masih terbatas dan kurang bervariasi.
    c. Ide-ide yang dituangkan dalam tulisan masih kurang berkembang.
3. Kecakapan Berbicara yang Rendah
    a. Kurangnya keberanian siswa dalam berbicara bahasa Inggris di kelas.

b. Pronunciation yang masih lemah, sehingga sulit dipahami.

c. Rendahnya kepercayaan diri dalam melakukan presentasi atau diskusi dalam bahasa Inggris.

4. Tingkat kemandirian belajar masih kurang

a. Masih terdapat siswa yang kurang memiliki inisiatif dalam memulai proses belajar tanpa instruksi dari guru

b. Keterampilan monitoring dan evaluasi diri siswa dalam proses belajar masih rendah, sehingga hasil belajar belum optima

c. Pemanfaatan sumber belajar digital oleh siswa belum maksimal, sehingga kemandirian belajar di era pembelajaran berbasis teknologi belum berkembang optimal.

5. Metode Pembelajaran yang Masih Konvensional

a. Pembelajaran masih bersifat teacher-centered sehingga kurang memberi ruang eksplorasi bagi siswa.

b. Penggunaan teknologi dan bahan ajar digital masih minim dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini difokuskan pada empat aspek utama yang dianggap paling berpengaruh terhadap rendahnya kemampuan literasi bahasa Inggris siswa, yaitu kemampuan membaca, kemampuan menulis, kemampuan berbicara, dan tingkat kemandirian belajar.

Agar penelitian lebih terfokus, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada aspek berikut:

1. Subjek Penelitian: Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Woha.
2. Variabel Bebas: Model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan LKPD digital.
3. Variabel Terikat:
    a. Kemampuan Membaca : Kemampuan siswa dalam memahami teks bacaan bahasa Inggris.
    b. Kemampuan Menulis : Kemampuan siswa dalam menulis teks bahasa Inggris secara kreatif dan terstruktur.
    c. Kemampuan Berbicara : Kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Inggris dengan baik dan percaya diri.
4. Variabel Moderat: Tingkat kemandirian belajar
5. Metode Pengajaran:
    a. Kelompok eksperimen menggunakan model *Guided Inquiry* berbantuan LKPD digital.
    b. Kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.
6. Durasi Penelitian: Dilaksanakan dalam delapan minggu dengan pertemuan yang telah dijadwalkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Rumusan Masalah Umum**

Bagaimanakah pengaruh penerapan model *Guided Inquiry* berbantuan LKPD Digital terhadap kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan kemandirian belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Woha?

2. **Rumusan Masalah Khusus**

a. Apakah penerapan model *Guided Inquiry* berbantuan LKPD Digital berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa kelas XI SMA Negeri 1 Woha?

b. Apakah penerapan model *Guided Inquiry* berbantuan LKPD Digital berpengaruh terhadap kemampuan menulis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Woha?

c. Apakah penerapan model *Guided Inquiry* berbantuan LKPD Digital berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas XI SMA Negeri 1 Woha?

d. Apakah tingkat kemandirian belajar berpengaruh terhadap kemampuan membaca, menulis, dan berbicara siswa?

e. Apakah terdapat pengaruh model *Guided Inquiry* berbantuan LKPD digital terhadap kemampuan membaca, menulis, dan berbicara siswa?

f. Apakah terdapat interaksi antara model *Guided Inquiry* berbantuan LKPD digital dan tingkat kemandirian belajar terhadap kemampuan membaca, menulis, dan terhadap kemampuan berbicara siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

a. Untuk menganalisis pengaruh model *Guided Inquiry* berbantuan LKPD digital terhadap kemampuan menulis siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris.

b. Untuk menganalisis pengaruh model *Guided Inquiry* berbantuan LKPD digital terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris.

c. Untuk menganalisis pengaruh model *Guided Inquiry* berbantuan LKPD digital terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris.

d. Untuk menganalisis apakah tingkat kemandirian belajar memoderasi pengaruh model *Guided Inquiry* berbantuan LKPD digital terhadap kemampuan literasi siswa (menulis, membaca, dan berbicara) dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

e. Untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh model *Guided Inquiry* berbantuan LKPD digital terhadap kemampuan membaca, menulis, dan berbicara siswa.

f. Untuk menganalisis apakah terdapat interaksi antara model *Guided Inquiry* berbantuan LKPD digital dan tingkat kemandirian belajar terhadap kemampuan membaca, menulis, dan terhadap kemampuan berbicara siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah. Adapun manfaat yang dimaksud dijabarkan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

1. Memberikan kontribusi bagi pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran berbantuan *Guided Inquiry* dan penggunaan LKPD digital.
2. Menambah wawasan terkait strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, terutama dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru: Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, serta memperbaiki proses pembelajaran bahasa Inggris.

2. Bagi Siswa: Membantu siswa meningkatkan kreativitas menulis, kemampuan membaca, dan kecakapan berbicara dalam bahasa Inggris melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Bagi Sekolah: Menyediakan referensi dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran abad ke-21.

3. Manfaat Pengambil Kebijakan

Memberikan masukan bagi pembuat kebijakan pendidikan dalam mengembangkan kebijakan berbasis digitalisasi pembelajaran yang relevan dengan era teknologi.

4. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Menjadi rujukan dan dasar pengembangan penelitian sejenis, khususnya dalam penerapan model *Guided Inquiry* dan media pembelajaran digital di berbagai konteks dan mata pelajaran lain, serta membuka peluang eksplorasi lebih lanjut mengenai pengaruh variabel moderasi seperti kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa.

1.7 Signifikansi Penelitian

1. Bagi Siswa
   a. Membantu meningkatkan keterampilan menulis, membaca, dan berbicara dalam bahasa Inggris.
   b. Meningkatkan kreativitas dalam menuangkan ide melalui tulisan.
   c. Meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Inggris.
   d. Memudahkan pemahaman teks bacaan melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif.
2. Bagi Guru
   a. Memberikan alternatif model pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis digital.

b. Membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris.

c. Mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar.

3. Bagi Sekolah

a. Memberikan rekomendasi dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi.

b. Meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Woha.

4. Bagi Peneliti Lain

a. Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya terkait penggunaan model *Guided Inquiry* berbantuan LKPD digital dalam pembelajaran bahasa Inggris.

b. Mengembangkan kajian lebih lanjut tentang efektivitas pembelajaran berbasis teknologi.

c. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan terjadi perubahan positif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris yang lebih kreatif, interaktif, dan berbasis teknologi.

1.8 Penjelasan Istilah (Definisi Operasional)

1.8.1 *Guided Inquiry*

Guided Inquiry merupakan model pembelajaran yang diterapkan melalui tahapan orientasi, eksplorasi, penjelasan (explanation), elaborasi, dan evaluasi dengan bimbingan guru serta penggunaan

LKPD digital untuk mengembangkan keterampilan literasi bahasa Inggris siswa. Indikator pelaksanaannya meliputi: (1) siswa memahami tujuan dan permasalahan pembelajaran (orientasi); (2) siswa mencari dan mengumpulkan informasi melalui LKPD digital (eksplorasi); (3) siswa menjelaskan hasil penyelidikan atau temuan (penjelasan); (4) siswa menerapkan konsep pada situasi atau tugas baru (elaborasi); (5) siswa merefleksikan dan mengevaluasi hasil pembelajaran (evaluasi); (6) siswa berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran; dan (7) guru memberikan bimbingan serta umpan balik secara sistematis pada setiap tahap pembelajaran.

1.8.2 LKPD Digital

LKPD Digital dalam penelitian ini adalah lembar kegiatan berbasis elektronik yang dikembangkan dengan format interaktif (PDF interaktif, *Google Form*, atau aplikasi edukatif) berisi petunjuk, materi ajar, dan latihan yang mendukung pelaksanaan *Guided Inquiry*. LKPD digital ini diukur berdasarkan kriteria kelengkapan konten, interaktivitas, dan keterpakaian dalam proses pembelajaran.

1.8.3 Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa memahami, menginterpretasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang terdapat dalam teks berbahasa Inggris. Indikator kemampuan membaca meliputi: (1) mengidentifikasi ide

pokok; (2) menemukan informasi tersurat; (3) menyimpulkan informasi tersirat; (4) memahami makna kosakata berdasarkan konteks; (5) menganalisis isi dan hubungan antarbagian teks; serta (6) menarik kesimpulan dari bacaan.

1.8.4 Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa mengekspresikan ide, gagasan, dan informasi secara tertulis dalam bahasa Inggris secara kreatif, runtut, dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Indikator kemampuan menulis meliputi: (1) kelancaran (fluency) dalam mengembangkan tulisan; (2) keaslian (originality) ide yang disampaikan; (3) fleksibilitas (flexibility) dalam mengembangkan berbagai gagasan atau sudut pandang; serta (4) elaborasi (elaboration) dalam memperkaya dan memperjelas isi tulisan dengan rincian yang relevan.

1.8.5 Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa mengungkapkan ide, pendapat, atau informasi secara lisan menggunakan bahasa Inggris dengan jelas, lancar, dan sesuai kaidah kebahasaan. Indikator kemampuan berbicara meliputi: (1) kejelasan pengucapan (pronunciation); (2) kelancaran berbicara (fluency); (3) ketepatan penggunaan kosakata dan tata bahasa (vocabulary and grammar); (4) kemampuan menyampaikan isi atau gagasan

(content); serta **(5)** kepercayaan diri dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.

1.8.6 Tingkat Kemandirian Belajar

Tingkat kemandirian belajar dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan siswa untuk mengelola proses belajarnya secara mandiri, termasuk dalam merencanakan, memantau, dan mengevaluasi kegiatan belajar tanpa ketergantungan berlebihan pada guru.

Penjelasan istilah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai konsep utama yang digunakan dalam penelitian.

1.9 Kebaruan (*Novelty*) dalam Penelitian:

Kebaruan penelitian ini tidak terletak pada penggunaan model *Guided Inquiry* maupun LKPD Digital secara terpisah, karena kedua komponen tersebut telah banyak digunakan dalam berbagai penelitian sebelumnya. Berdasarkan pemetaan terhadap penelitian terdahulu, kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi fungsional *Guided Inquiry* dan LKPD Digital menjadi suatu desain pembelajaran yang utuh dalam perspektif Teknologi Pendidikan. Integrasi tersebut menempatkan LKPD Digital bukan sekadar sebagai media penyampaian materi atau lembar kerja elektronik, tetapi sebagai sumber dan lingkungan belajar digital yang secara sistematis mengoperasionalkan tahapan *Guided Inquiry*, mulai dari orientasi masalah, eksplorasi, investigasi, analisis, refleksi, hingga komunikasi hasil belajar. Dengan demikian, teknologi tidak berfungsi sebagai pelengkap

pembelajaran, tetapi menjadi bagian integral dari desain instruksional yang memfasilitasi proses inquiry, keterlibatan kognitif, interaksi, dan kemandirian belajar peserta didik.

Keunikan Penelitian terletak pada orientasi capaian pembelajaran yang dikaji secara multidimensional. Penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas desain pembelajaran terhadap satu keterampilan berbahasa, tetapi menganalisis kemampuan membaca kreatif, menulis, dan berbicara secara simultan. Integrasi ketiga kemampuan tersebut memberikan perspektif yang lebih komprehensif mengenai efektivitas desain pembelajaran berbasis Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan kemampuan reseptif dan produktif Bahasa Inggris. Selain itu, penelitian ini mempertimbangkan kemandirian belajar sebagai karakteristik peserta didik yang dapat berkaitan dengan capaian pembelajaran, sehingga pengaruh desain pembelajaran dapat dianalisis secara lebih terkontrol sesuai dengan model analisis statistik yang digunakan.

Keaslian Penelitian terletak pada kontribusi penelitian terhadap pengembangan kajian Teknologi Pendidikan. Penelitian ini menegaskan bahwa efektivitas teknologi dalam pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh keberadaan media atau sumber digital, tetapi oleh bagaimana teknologi diintegrasikan secara sistematis dengan strategi pedagogis dan aktivitas belajar. Integrasi *Guided Inquiry* dan LKPD Digital dalam penelitian ini menghasilkan suatu konfigurasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk mengarahkan proses penyelidikan,

eksplorasi informasi, konstruksi pengetahuan, komunikasi, refleksi, dan regulasi belajar. Dengan demikian, kontribusi penelitian bersifat integratif, fungsional, multidimensional, dan konseptual, yaitu memberikan bukti empiris dan pemahaman bahwa integrasi model pedagogis dengan sumber serta lingkungan belajar digital dapat dirancang sebagai pengalaman belajar yang aktif, mandiri, dan berorientasi pada peningkatan kemampuan Bahasa Inggris peserta didik.

Kontribusi Konseptual, penelitian ini dapat dipahami sebagai suatu konfigurasi pembelajaran berbasis Teknologi Pendidikan yang mengintegrasikan *Guided Inquiry* dan LKPD Digital secara fungsional dalam satu desain pengalaman belajar, bukan sebagai dua komponen yang digunakan secara terpisah. Konfigurasi tersebut dirancang untuk mengarahkan peserta didik melalui proses inquiry sekaligus memanfaatkan teknologi digital sebagai sumber dan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, konstruksi pengetahuan, komunikasi, refleksi, dan kemandirian belajar. Keunikan penelitian ini semakin diperkuat melalui pengujian terhadap tiga kemampuan Bahasa Inggris, yaitu membaca kreatif, menulis, dan berbicara, sehingga efektivitas desain pembelajaran dapat dilihat secara lebih komprehensif. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi baru bagi bidang Teknologi Pendidikan berupa bukti empiris dan kerangka konseptual bahwa efektivitas teknologi dalam pembelajaran tidak ditentukan oleh penggunaan media digital semata, tetapi oleh kualitas integrasi antara teknologi, desain pedagogis, aktivitas belajar, dan

karakteristik peserta didik. Dalam konteks tersebut, penelitian ini menempatkan *Guided Inquiry* dan LKPD Digital sebagai satu kesatuan desain pembelajaran yang berorientasi pada terciptanya pengalaman belajar yang aktif, mandiri, dan bermakna serta pada peningkatan kemampuan literasi Bahasa Inggris peserta didik.