

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Satu hal penting di dunia pendidikan adalah pendidikan sepanjang hayat, yang merupakan wujud pengembangan diri secara utuh atau dalam artian setiap peserta didik mempunyai kemungkinan untuk mengembangkan kecerdasannya. Salah satu kecerdasan tersebut adalah kecerdasan berbahasa atau kecerdasan linguistik. Sejalan dengan penjelasan Howard Gardner yang menyebutkan otak manusia memiliki setidaknya 9 kecerdasan salah satunya adalah kecerdasan linguistik verbal (Kelelufna, Masan, & Sedubun, 2021). Kecerdasan linguistik verbal merupakan kemampuan yang didasarkan pada kemampuan belajar bahasa dan penggunaannya dalam mencapai tujuan. Proses yang dapat ditempuh untuk mengembangkan kecerdasan berbahasa adalah dengan pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa yang saat ini diterapkan dalam satuan pendidikan formal adalah pembelajaran Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris ialah bahasa universal yang kedudukannya sangat penting di era globalisasi ini. Santi (2016) berpendapat *“In this globalization era, English as the world language for international communication in many countries”*. Sebagai bahasa Internasional yang memiliki peranan penting menjadikan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar penting untuk dilakukan. Bahasa Inggris diyakini memiliki pengaruh yang besar di era yang global ini (Artiyana, 2018). Pentingnya Bahasa Inggris di era globalisasi membuat masyarakat di negara yang bahasa ibunya bukan Bahasa Inggris sendiri, dapat mempelajarinya melalui pembelajaran di lingkungan sekolah.

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah upaya sangat cocok dilakukan dalam menyiapkan peserta didik agar dapat berpartisipasi di era global, siap menyerap ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran Bahasa Inggris di satuan pendidikan khususnya pendidikan dasar merupakan upaya yang sangat tepat dalam menyiapkan peserta didik agar

mampu berpartisipasi di era globalisasi (Nurfitriani, Nugraha, & Hendrawan, 2021).

Dalam praktiknya pembelajaran Bahasa Inggris seringkali dianggap sulit oleh peserta didik. Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh (Kusumaningrum & Dwitanyanov, 2019) ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Inggris. Permasalahan tersebut bersumber dari peserta didik dan juga guru. Kurangnya kesadaran terhadap pentingnya mempelajari bahasa Inggris membuat peserta didik tidak tertarik mempelajari Bahasa Inggris. Peserta didik menganggap mempelajari bahasa Inggris adalah hal yang sulit. Permasalahan lain bersumber dari pendidik sendiri dimana cara yang dilakukan dalam pembelajaran monoton dan hanya bergantung pada buku teks. Guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris seringkali bukan merupakan guru yang memang mempunyai keahlian khusus dalam bahasa Inggris.

Dalam mengatasi hal tersebut tentunya seorang guru sebagai pengajar harus memiliki kreativitas tinggi agar paradigma mengenai pembelajaran Bahasa Inggris yang sulit dan rumit dapat diatasi berdasarkan aksi yang dilakukan. Menurut Baron & Byrne dalam (Budiman, Widyaningrum, & Azizah, 2020) kreativitas guru merupakan kemampuan menciptakan hal baru. Kreativitas tersebut mencakup kreativitas memilih dan menggunakan media dalam pembelajaran. Pada prinsipnya media mampu mempermudah pendidik menyampaikan materi sehingga materi yang disampaikan jelas serta mudah dipahami. Penggunaan media mampu meningkatkan minat dan motivasi serta meningkatkan keinginan belajar peserta didik (Rahayu, Najiah, & Rosmilawati, 2022).

Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran ini sangat bertentangan dengan fakta di lapangan. Fakta yang terjadi di lapangan terlihat seorang pendidik masih menggunakan cara konvensional tanpa memanfaatkan media ketika menyampaikan materi pelajaran. Pendidik cenderung menyampaikan materi pelajaran dengan cara ceramah. Ketika peserta didik mulai merasa bosan, mereka mencari aktivitas lain untuk

menghilangkan kebosanannya. Peserta didik lebih memilih untuk berbicara bersama teman sebayanya dibandingkan mendengarkan penjelasan guru. Hal ini membuat semakin sulitnya tujuan pembelajaran untuk dicapai. Pendidik telah berupaya meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran yaitu menggunakan buku teks yang disediakan oleh pemerintah yang memuat bahan ajar yang terstandar didukung dengan kegiatan yang sesuai.

Hal tersebut melandasi pemikiran penulis untuk mengembangkan suatu media untuk menghasilkan kegiatan belajar yang variatif dan tentunya menarik keinginan peserta didik terhadap pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Inggris. Media yang bisa dimanfaatkan pada pembelajaran sangat beraneka ragam, satu diantaranya adalah media berbasis permainan. Media pembelajaran berbasis permainan ini mampu menarik keinginan belajar peserta didik, karena pembelajaran berlangsung dengan cara yang menyenangkan sehingga mampu menimbulkan suasana yang menyenangkan.

Melalui sebuah permainan akan membuat peserta didik belajar sekaligus bermain. Sayangnya di era saat ini peserta didik lebih tertarik pada permainan online dibandingkan permainan tradisional. Peneliti bermaksud untuk memberikan sentuhan budaya berupa permainan tradisional engklek pada pembelajaran Bahasa Inggris. Mengintegrasikan budaya pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat membantu peserta didik mengembangkan kebanggaan dan kecintaannya terhadap warisan budaya yang dimiliki sambil belajar Bahasa Inggris. Belajar sambil bermain akan mendorong kerjasama, komunikasi, dan interaksi sosial peserta didik. Kurniati berpendapat bahwa permainan tradisional mampu memberikan stimulus kepada peserta didik dalam mengembangkan kerjasama, penyesuaian diri, interaksi positif, mengkondisikan peserta didik dalam mengendalikan diri, mengembangkan sifat empati terhadap sesama, dan belajar menghargai orang lain (Afdal & Atfal, 2022).

Didukung oleh penelitian sebelumnya yang ditulis oleh (Rahayu, Najiah, & Rosmilawati, 2022) yang menerapkan permainan tradisional

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, mengungkapkan bahwa melalui kebudayaan yang diintegrasikan dalam media berbasis permainan berpotensi tinggi pada kenaikan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran permainan dapat membangkitkan perhatian serta semangat peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan media berbasis permainan khususnya permainan tradisional engklek mampu menciptakan situasi belajar mengasyikan serta memudahkan peserta didik menangkap materi yang disampaikan. Melalui permainan tradisional yang dimodifikasi menjadikan pembelajaran menjadi semakin menyenangkan. Permainan tradisional yang dimodifikasi dapat mengakomodasi kesulitan-kesulitan peserta didik dalam mengingat kosakata bahasa Inggris (Falah & Pramudika Sari, 2018).

Berlandaskan uraian tersebut, peneliti tertarik melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Pintar (EPIN) untuk Memfasilitasi Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 1V Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah dijelaskan, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan media engklek pintar (epin) untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran engklek pintar (epin) untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran engklek pintar (epin) untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran engklek pintar (epin) untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang dijelaskan, tujuan penelitian ini untuk:

1. Mengetahui kebutuhan media engklek pintar (epin) untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris kelas IV Sekolah Dasar
2. Mengetahui langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran engklek pintar (epin) untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris kelas IV Sekolah Dasar
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran engklek pintar (epin) untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris kelas IV Sekolah Dasar
4. Mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran engklek pintar (epin) untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris kelas IV Sekolah Dasar

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini senantiasa dapat memperluas wawasan peneliti dan dijadikan sebagai bahan penelitian untuk pengembangan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dan mata pelajaran bahasa Inggris.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi pendidik

Harapannya penelitian ini bermanfaat untuk pendidik dalam memfasilitasi pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Inggris dan menjadi referensi yang dapat digunakan untuk mewujudkan suasana belajar menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

1.4.2.2 Bagi peserta didik

Dengan adanya media pembelajaran ini harapannya mampu memudahkan peserta didik memahami materi.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Harapannya penelitian ini dapat memberi inovasi baru untuk sekolah dalam menyediakan perangkat pembelajaran beragam khususnya pada pembelajaran bahasa Inggris.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Meluasnya wawasan baru bagi peneliti dan menjadi referensi dalam merancang dan melakukan penelitian berikutnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada bagian ini mengkaji sistematika penulisan setiap bab beserta isinya. Berikut penjelasan singkat pada setiap bab nya:

Bab I Pendahuluan, meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan pembelajaran, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, memuat teori dan konsep yang berkaitan dengan penelitian dari berbagai literatur termasuk kerangka pemikiran.

Bab III Metode Penelitian, meliputi metode, desain penelitian, partisipan, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, memuat pembahasan mengenai temuan dan pembahasan media yang dikembangkan peneliti.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, memuat kesimpulan, implikasi serta rekomendasi bagi berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian.