

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Era globalisasi memungkinkan semua orang dari seluruh dunia saling berinteraksi dan bersinggungan satu sama lain sehingga menuntut setiap individu agar menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten terutama dalam bidang komunikasi (Mika & Mardiana, 2023). Berkaitan dengan hal tersebut, penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional sangat diperlukan, baik dalam bidang teknologi, komunikasi maupun dalam interaksi sosial secara langsung. Pengajaran bahasa Inggris telah lama diterapkan di dunia pendidikan Indonesia, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, guna meningkatkan kompetensi berkomunikasi dan kesadaran akan pentingnya bahasa Inggris dalam meningkatkan daya saing bangsa di masyarakat global (Hotimah, 2017).

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam memajukan potensi dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam kehidupan bermasyarakat (Nofetri, 2023). Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 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. Kunci keberhasilan pendidikan dapat dilihat berdasarkan kualitas pembelajaran yang diselenggarakan pada suatu lembaga pendidikan. Dukungan dalam proses pembelajaran dimulai dari penyediaan dan persiapan komponen pembelajaran yang lengkap. Adisel dkk., (2022) menyebutkan komponen pembelajaran meliputi guru, peserta didik, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Sebagai pihak yang terlibat secara langsung dalam proses dan komponen pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Landa dkk., (2021) menjelaskan bahwa guru perlu memiliki kemampuan dalam merencanakan pembelajaran dan menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara

aktif, serta memberikan peluang yang luas bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan kreativitas, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sebagaimana dijelaskan dalam Undang-undang No. 14 Tahun 2005 yang menyatakan bahwa guru profesional bertugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, serta mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal. Sejalan dengan pendapat Jaidi dkk., (2021) peran guru pada pembelajaran bahasa Inggris yaitu sebagai pengontrol, pendorong, model, dan fasilitator. Montessori (dalam Laksmi dkk., 2021) menjelaskan bahwa peserta didik dijadikan sebagai pusat pembelajaran, sedangkan guru bertugas sebagai fasilitator yang menyiapkan berbagai material pembelajaran. Sebagai fasilitator guru perlu memahami berbagai jenis media dan sumber belajar serta fungsi dari masing-masing media yang tersedia (Fatmawati, 2021).

Media pembelajaran merupakan bagian dari komponen perangkat pembelajaran yang berperan sebagai faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran, melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sejalan dengan pendapat Sadiman dkk., (2006) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk upaya yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga memicu pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Wahyuningtyas & Sulasmono (2020) juga menjelaskan bahwa tersedianya media pembelajaran dapat digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar memudahkan dalam memahami materi yang diajarkan.

Faktanya penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar masih belum diimplementasikan secara optimal oleh guru, seperti yang disampaikan oleh Putri & Citra (2019) dalam penggunaan media, guru menghadapi dua kategori masalah yaitu merencanakan dan mengembangkan media, serta menerapkannya. Adianti dkk., (2021) menyatakan bahwa guru kesulitan menyesuaikan media dengan materi, dan evaluasi penggunaan media membuat guru sering kali hanya mengandalkan buku sebagai sumber dan media pembelajaran. Premana dkk., (2021) menambahkan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang minim menyebabkan guru menggunakan media seadanya tanpa mempertimbangkan hasil

pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran sering kali diabaikan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, Maili & Hestningsih (2017) mengemukakan bahwa guru cenderung menggunakan metode konvensional, kurangnya dukungan sekolah dalam penyediaan fasilitas pembelajaran berdampak terhadap minimnya guru dalam memanfaatkan fasilitas yang ada. Sejalan dengan pendapat Maulana dkk., (2019) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran bahasa Inggris saat ini kurang efektif, sehingga peserta didik tidak mendapatkan media yang sesuai dalam memfasilitasi penguasaan kompetensi bahasa Inggris.

Kurang optimalnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran bahasa Inggris berdampak terhadap pembelajaran kontekstual yang minim, media pembelajaran dapat menyediakan konteks nyata dalam penggunaan bahasa, seperti situasi percakapan sehari-hari (Malawi dkk., 2019). Dampak kurangnya pemanfaatan guru dalam menggunakan media menurut Ulfa dkk., (2024) adalah kurangnya paparan terhadap bahasa yang kaya karena media pembelajaran memperkenalkan peserta didik pada berbagai dialek dan gaya bahasa yang berbeda, tanpa media, pemahaman peserta didik tentang variasi bahasa menjadi terbatas. Sugiharti & Riftina (dalam Amalia, 2023) menambahkan bahwa permasalahan tersebut juga berdampak terhadap belum mampunya peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa Inggris, diantaranya dalam hal penulisan kata, seperti menyebutkan perbendaharaan kata secara tertulis sesuai dengan maknanya, serta peserta didik masih sulit dalam menuliskan kata sesuai dengan ejaan yang tepat. Dipertegas oleh Salsabila, Saputra & Indihadi (2022) dampak tersebut terjadi karena kurangnya media untuk belajar bahasa Inggris.

Keterampilan yang perlu diajarkan dalam pembelajaran bahasa Inggris menurut kemendikbud 2022/2023 adalah aspek keterampilan reseptif berbahasa yaitu menyimak, membaca, dan memirsa, serta keterampilan produktif seperti berbicara, menulis, dan mempresentasikan. Peserta didik dapat berlatih menggunakan keenam aspek keterampilan tersebut secara holistik dengan bantuan media pembelajaran (Dini, 2021). Selain itu terdapat tiga elemen bahasa yang berperan penting dalam mendukung aspek keterampilan berbahasa, yaitu *pronunciation* (pelafalan), *vocabulary* (kosa kata), dan *grammar* (struktur bahasa) (Aslamiah, 2020). Pada dasarnya capaian pembelajaran bahasa Inggris pada akhir

fase B peserta didik mampu memahami dan merespons teks lisan dan visual sederhana dalam bahasa Inggris, peserta didik mengikuti atau merespons instruksi pertanyaan sederhana dalam bahasa Inggris dan membagikan informasi dengan kosakata sederhana, peserta didik merespons berbagai teks atau gambar secara lisan dan tulisan sederhana dengan alat bantu visual dan komunikasi non-verbal (kemendikbud, 2021). Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDN 5 Cibadak SDN 3 Purwadadi, dan sesuai dengan kebutuhan capaian pembelajaran, guru sudah memanfaatkan media pembelajaran berupa visual gambar cetak menggunakan *hvs* agar peserta didik mampu memahami materi dan antusias ketika belajar, namun, penggunaan media gambar yang digunakan guru masih dirasa kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris karena tampilan penayangan materi yang kurang variatif dan tidak dapat mengakomodasi keragaman gaya belajar peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris Natalia & Setiawan (2020) menyebutkan bahwa kemampuan kosakata peserta didik akan lebih berkembang ketika mereka dihadapkan pada sesuatu yang dapat mereka pahami secara visual, dalam hal ini gambar akan menjadi objek nyata yang dapat mereka lihat, selain itu pembelajaran bahasa dengan menggunakan gambar akan memberikan kontribusi penting terhadap perkembangan bahasa peserta didik. Namun, penggunaan media visual gambar dalam pembelajaran perlu digunakan, guru perlu mempertimbangkan variasi penggunaan media pembelajaran agar memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan beragam bagi peserta didik, ini sejalan dengan pendapat Sapriyah (2019) program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku peserta didik sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Karakteristik umum peserta didik tingkat sekolah dasar adalah mereka memiliki kecenderungan senang bermain, aktif dalam bergerak, senang berkolaborasi dalam kelompok, dan merasa senang ketika dapat merasakan atau melakukan hal-hal baru secara langsung (Suryana, 2021). Sehingga penting bagi guru untuk menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, sesuai dengan kebutuhan dalam memfasilitasi peserta didik agar dapat bergerak dan bekerja bersama dalam kelompok, serta memberi kesempatan

kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran (Rahayu, 2019). Montessori (dalam Nugrahanta dkk., 2016) menyebutkan ciri-ciri alat yang digunakan dalam belajar diantaranya : (1 haruslah menarik agar peserta didik memiliki keinginan untuk menggunakannya dalam belajar dan dikombinasikan dengan warna cerah ; (2 memiliki gradasi rasional terhadap warna dan bentuk agar dapat digunakan berbagai usia perkembangan peserta didik dengan tingkat abstraksi konsep yang semakin kompleks ; (3 memiliki pengendalian kesalahan ; (4 alat belajar diciptakan agar peserta didik dapat mengembangkan diri serta meminimalisis adanya keterlibatan guru.

Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* sebagai perantara. Apabila *game* digunakan untuk sarana pembelajaran, maka dapat menjadi cara agar peserta didik secara maksimal terlibat dan *game* akan menghadirkan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran (Rosidah dkk., 2022). Dalam konteks pembelajaran bahasa menurut Rahayu & Riska (2018) *game* diartikan sebagai media yang memberikan keuntungan bagi guru dan peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan bahasa yang diajarkan secara menyenangkan. Teori dari Vigotsky memaparkan bahwa hubungan sosial dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, karena peserta didik mendapatkan pengetahuan pertama dari kehidupan sosialnya yang kemudian berkembang menjadi perkembangan kognitif, melalui bermain peserta didik akan berpikir dan berlatih untuk memecahkan masalah yang ada (Hayati & Putro, 2021). Muharram & Fajrin, (2021) menjelaskan *game* edukasi dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep, mempelajari pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada saat bermain *game*.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang ada maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran visual berbasis *game* yang dapat menampilkan gambar, serta dapat memfasilitasi peserta didik pada kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna melalui *game*. Salah satunya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* *uno flip card* yang dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik perkembangan peserta didik, serta memperhatikan kesesuaian penggunaan media dengan kebutuhan pembelajaran. Salah satu penelitian sebelumnya yang sudah mengembangkan

media pembelajaran berbasis *game* uno di sekolah dasar yaitu penelitian yang dilakukan oleh Harlin & Arini (2023) dengan judul “Pengembangan Media Kartu Uno pada Materi Satuan Berat di Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu uno layak digunakan dalam pembelajaran dan adanya respons baik peserta didik terhadap penggunaannya.

Kartu uno termasuk dalam kategori media cetak berbasis visual karena media yang dihasilkan melalui proses pencetakan dengan menghasilkan teks, grafik, dan foto atau gambar yang ditampilkan di dalam kartu (Rahmawati dkk., 2016). Dalam penelitiannya Paramita & Damayanti (2019) menjelaskan bahwa kartu uno dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan materi yang dikemas menuntut adanya keterlibatan peserta didik dalam penggunaannya. Aulya dkk., (2021) menyebutkan beberapa manfaat penggunaan media permainan kartu dalam pembelajaran, diantaranya : mudah dibawa; mudah dibuat; mudah disajikan; mudah disimpan; cocok digunakan dalam kelompok besar dan kecil; dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam belajar; dan meningkatkan interaksi antar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka arah penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* uno *flip card* yang memuat materi pembelajaran bahasa Inggris, kebaruan dari penelitian ini adalah media uno *flip card* dan muatan pembelajarannya, modifikasi peraturan permainan, dan tampilan dari komponen *game* uno *flip card*. Peneliti memilih *game* uno didasarkan karena sebagian besar peserta didik sudah mengenal dan terbiasa memainkan *game* uno dalam aktivitas bermainnya, diperkuat oleh Ansari (2024) yang menyatakan bahwa kartu uno adalah permainan sederhana yang dapat dimainkan oleh orang dewasa, remaja, dan anak-anak. Media uno *flip card* juga masih sedikit yang mengembangkannya sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta media dikembangkan berdasarkan kebutuhan dari pembelajaran bahasa Inggris karena melalui media visual gambar atau ilustrasi. Dengan demikian topik yang dipilih pada penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Berbasis *Game* Uno *Flip Card* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka diperoleh beberapa rumusan masalah, di antaranya.

- a. Bagaimana analisis kebutuhan media berbasis *game* uno *flip card* pada pembelajaran bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar ?
- b. Bagaimana desain rancangan media berbasis *game* uno *flip card* pada pembelajaran bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar ?
- c. Bagaimana pengembangan media *game* uno *flip card* pada pembelajaran bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar ?
- d. Bagaimana implementasi media berbasis *game* uno *flip card* pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV Sekolah dasar ?
- e. Bagaimana evaluasi media *game* uno *flip card* pada pembelajaran bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

- a. Mendeskripsikan kebutuhan media berbasis *game* uno *flip card* pada pembelajaran bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar.
- b. Mendeskripsikan desain rancangan media berbasis *game* uno *flip card* pada pembelajaran bahasa Inggris peserta didik kelas IV Sekolah dasar
- c. Mendeskripsikan pengembangan media berbasis *game* uno *flip card* pada pembelajaran bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar.
- d. Mendeskripsikan implementasi media berbasis *game* uno *flip card* pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar.
- e. Mendeskripsikan evaluasi media berbasis *game* uno *flip card* pada pembelajaran bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Manfaat Teoritis, diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk memperkaya informasi pengetahuan khususnya di bidang pendidikan sekolah dasar mengenai pengembangan dan penggunaan media untuk pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Juga sebagai bahan literatur atau bacaan untuk referensi guru dalam meningkatkan inovasi penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi.
- b. Manfaat Kebijakan, diharapkan dapat memberikan solusi dan pembaharuan pendidikan dalam kurikulum merdeka terkait pentingnya pengadaan media pembelajaran media visual berbasis *game* yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada aspek kompetensi pemahaman *vocabulary*.
- c. Manfaat Praktis, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak terutama dalam bidang pendidikan, yaitu bagi :
 - 1) Bagi Guru, dapat membantu guru dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah, serta dapat membantu dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, menampilkan gambar yang menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran yang lebih bermakna.
 - 2) Bagi Peserta Didik, mampu menambah pengalaman dan pengetahuan baru bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran berbasis *game* uno *flip card*, serta menumbuhkan minat dan motivasi yang tinggi untuk senantiasa berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat menggali potensi dan kedekatan antar sesama peserta didik karena adanya interaksi.
 - 3) Bagi Sekolah, dapat dijadikan bahan evaluasi sekolah agar mampu menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam belajar. Pembelajaran yang baik akan dapat meningkatkan mutu dan kualitas hasil belajar peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan ide dan inovasi media pembelajaran bagi sekolah dalam mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Inggris peserta didik.

- 4) Bagi Peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan baru bagi peneliti terkait pengembangan media pembelajaran, serta dapat menjadi acuan dalam merancang dan melakukan penelitian ke depannya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika skripsi dengan judul “Pengembangan Media Berbasis *Game Uno Flip Card* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah Dasar” disusun melalui beberapa bagian berikut ini.

- a. BAB I PENDAHULUAN : pada bagian bab ini berisi uraian latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- b. BAB II KAJIAN PUSTAKA: pada bagian bab ini berisi tentang teori dan konsep yang menjadi landasan pada penelitian yang dilakukan, penelitian relevan dan kerangka berpikir.
- c. BAB III METODE PENELITIAN: pada bagian bab ini berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis dan pengolahan data.
- d. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN: pada bab ini berisi paparan hasil temuan dan pembahasan yang disajikan secara tematik mengenai tahapan pengembangan produk media yang dilakukan oleh peneliti dalam menjawab rumusan masalah.
- e. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI: pada bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi hasil akhir penelitian yang dilakukan berupa pengembangan produk media.