

BAB I

PENDAHULUAN

Penelitian ini memiliki latar belakang dalam pengembangan sebuah media pembelajaran pada penguasaan *simple English vocabulary* siswa kelas IV di sekolah dasar. Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, definisi istilah, dan sistematika. Dapat diberitahu bahwa pertengahan penelitian ini dilaksanakan pada waktu pandemik terjadi di Indonesia. Pada penyusunan pertengahan penelitian ini, peneliti memiliki hambatan yang imbasnya tidak bisa terjun langsung ke lapangan. Dalam adanya kendala ini ada beberapa penyesuaian dan tentunya penelitian ini akan memiliki kekurangan di dalamnya.

A. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini memiliki latar belakang yang mempunyai beberapa hambatan, pandemik wabah *corona* atau *covid-19* yang berasal dari Wuhan China sejak mulai terdeteksi menyebar di Indonesia awal Maret 2020, sejak himbauan *social and physical distance* sampai pada Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) diterapkan Pemerintah, salah satunya yang terdampak langsung adalah dunia Pendidikan. Dimulai dari *work from home* bagi dosen dan tenaga kependidikan, kuliah daring, belajar di rumah, dan begitupun dengan penyusunan skripsi. terkait dengan kebijakan tentang tugas akhir (skripsi), Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana yang tertuang dalam surat Nomor 302/E.E2/KR/2020, menegaskan bahwa: “Penelitian tugas akhir selama masa darurat ini agar diatur baik metode maupun jadwalnya disesuaikan dengan status dan kondisi setempat”. Maka dari itu penelitian ini memiliki hambatan yang imbasnya tidak bisa terjun langsung ke lapangan dan penyusunan skripsi ini akan memiliki kekurangan, namun peneliti dengan sebaik-baiknya akan mengatasi kekurangan tersebut. (Muhammad Subarkah, 2020)

Di era modern ini perkembangan ilmu Pengetahuan dan Teknologi berkembang lebih cepat. Negara-negara di dunia ini terus berkompetisi dalam menunjukkan kualitas bangsanya. Pendidikan menjadi sarana paling penting dalam kehidupan, disamping itu dengan adanya Pendidikan dan Teknologi yang dipunyai segala aspek kehidupan dapat di kuasai dengan mudah oleh manusia. Kini aspek pendidikan, dapat menghubungkan Manusia dengan dunia. Menteri Pendidikan saat ini, Bapak Nadiem Makarim sangat menjunjung tinggi “Merdeka Belajar” yang menjadi salah satu usulannya, Merdeka Belajar ialah suatu terobosan yang mana Siswa bisa dengan luasnya untuk bebas berpikir melalui media apapun, contohnya dengan Teknologi. Seperti salah satu visi Bapak Nadiem Makarim yaitu, teknologi untuk dunia pendidikan. Sudah dipastikan saat ini, Pendidikan dan Teknologi memang tidak bisa dipisahkan.

Peran pendidikan yang sebenarnya di atur pada UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 (Darman, 2008) yaitu menjabarkan bahwa pendidikan pada dasarnya merupakan usaha seseorang yang dilakukan secara terencana dan tertata, pada peraturan tersebut menjelaskan bahwa tujuan pendidikan itu untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, berakhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat.

Pada kurikulum 2013, Siswa dapat merefleksikan UU tersebut dalam kompetensi inti pada rencana perancangan pembelajaran, yang mana terdapat KI-1 adalah untuk aspek spiritual, KI-2 adalah untuk aspek sosial, KI-3 adalah untuk aspek pengetahuan, dan KI-4 adalah untuk keterampilan. Kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya di sekolah dasar dapat terlaksana dengan baik apabila penyampaian guru dari sumber belajar dapat memberikan pemahaman kepada siswa dengan baik. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa juga turut berpengaruh terhadap keefektifan proses

belajar. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat akan dapat menghindarkan siswa dari rasa kantuk dan bosan. (Annisa & Simbolon, 2018)

Pada usia sekolah dasar, peserta didik lebih senang pada pembelajaran yang sifatnya bermain atau hal-hal yang konkret. Seperti yang dikemukakan oleh Piaget pada 1960-an, perkembangan peserta didik ini dibagi menjadi empat tahapan yaitu : (1) tahap sensorimotorik (2) tahap praoperasional, (3) tahap operasional konkret, (4) serta tahap operasional formal. Dalam teori Piaget usia sekolah dasar masuk termasuk kedalam tahapan operasional konkret karena salah satu cirinya yaitu memahami hal-hal yang bersifat konkret. Mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik dapat dilakukan dengan cara menggunakan benda-benda yang nyata atau menggunakan alat peraga dalam suatu proses pembelajaran salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting untuk membuat peserta didik menjadi aktif di dalam kelas. (Ibda, 2015)

Penggunaan media dalam pengajaran didalam kelas merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dikesampingkan dan diabaikan manfaatnya. Hal ini harus dapat dimengerti dan dipahami secara jelas, mengingat proses belajar yang dialami siswa tepatok pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa yang akan datang. Media pembelajaran termasuk dalam faktor-faktor pembelajaran yang harus diperhatikan guru untuk nantinya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Gagne & Briggs dalam Azhar Arsyad (2011: 4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan sisi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pengajaran. Media pembelajaran adalah salah satu faktor penting dalam proses mengajar dan proses belajar. Pembelajaran yang efektif dan efisien akan timbul jika guru dibantu dengan media pembelajaran dan akan memberikan pengajaran yang maksimal. Guru harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi pengajaran. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Di sisi lain, Indonesia juga diuntut untuk dapat bersaing dengan negara lain di berbagai bidang, keahlian komunikasi yang baik adalah salah satu cara untuk bersaing dan bertahan di era ini.

Penggunaan Bahasa internasional yaitu, Bahasa Inggris, salah satu alat komunikasi yang paling berguna untuk beradaptasi dan mengikuti perkembangan era global ini. Dilihat dari era industri 4.0, Bahasa Inggris dapat membuka jalan luas ke pendidikan dan pekerjaan yang lebih baik. Era revolusi industri 4.0 mengubah cara pandangan dalam pendidikan melalui penerapan menyelesaikan masalah yang dimiliki dengan ide dan kreatifitas siswa itu sendiri. Hal ini dapat terlihat bahwa dengan bekal teknologi, ilmu, dan cara berkomunikasi yang sesuai dengan perkembangan era global ini, dapat membawa siswa dalam masa depan yang lebih cemerlang. Dalam hal ini peneliti memilih Media pembelajaran yang baik ialah media pembelajaran yang memiliki integritas. Media pembelajaran berbasis inggris, memungkinkan siswa untuk belajar dalam mata pelajaran bahasa inggris dengan baik dan tumbuh mejadi pribadi yang kreatif dan berintegritas.

SD Negeri Sudimara 02 Ciledug merupakan salah satu sekolah dasar di Kota Tangerang, provinsi Banten. SD Negeri Sudimara 01 Ciledug berlokasi di Jl. Raden Patah No.90, RT.002/RW.003, Sudimara Barat, Kec. Ciledug, Kota Tangerang, Banten 15151. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Sudimara 02 Ciledug pada bulan Januari 2020 khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris bahwa media pembelajaran yang tersedia di dalam kelas belum menggunakan LCD, pada saat pembelajaran masih dijumpai guru yang menjelaskan materi dengan buku sebagai medianya tanpa menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Sudimara 02 Ciledug, ditemukan beberapa hal didalam proses pembelajaran *Simple English Vocabulary*. Bahwa siswa belum bisa membaca dan mengeja kosakata Bahasa Inggris dengan baik dan benar, sebagaimana yang dikemukakan oleh steinberg (dalam fauziati, 2010:64) bahwa anak-anak mempunyai kemampuan mengingat yang luar

biasa. Sehingga masa tersebut adalah masa yang tepat dalam mengenalkan bahasa asing yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak. Maka dari itu guru pun juga merasa bahwa media yang digunakan masih belum dapat meningkatkan motivasi siswa, hal ini dirasakan ketika guru mengajar di kelas, masih dijumpai adanya siswa yang mengantuk saat guru menjelaskan materi.

Cara yang paling tepat dalam permasalahan ini ialah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran, menciptakan media pembelajaran yang baru dan memiliki konsep belajar sambil bermain agar nantinya dapat membuat motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya *Simple English Vocabulary* meningkat yaitu melalui pengembangan media ular tangga. Ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media pembelajaran permainan seperti ular tangga dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Arief S Sadiman dkk., 2011).

Berdasarkan uraian di atas, maka pengembangan permainan ular tangga sebagai salah satu media pembelajaran sangatlah penting. Mata pelajaran bahasa inggris dalam sekolah dasar yang peneliti pilih untuk diteliti, yaitu *Simple English Vocabulary* yang biasa dikenal dengan kosakata dalam bahasa inggris, dapat dilihat bahwa masih banyak kesalahan dan kurangnya penguasaan dalam materi ini. Kurangnya penguasaan dalam kosakata bahasa Inggris ini lebih pada tidak terbiasanya bibit bangsa indonesia dalam berbicara bahasa inggris, dan dapat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu (1) Kurangnya motivasi dalam lingkungan, (2) Kurangnya sikap ingin tahu, (3) Kurangnya minat membaca, (4) Tidak adanya wadah kreativitas siswa untuk menyalurkan kebutuhan mereka berbahasa Inggris di luar jam pelajaran. Dalam 4 faktor ini dapat dilihat bahwa hal ini dapat diperbaiki, siswa bisa mengembangkan minat

dan bakat dalam berbahasa inggris dengan adanya media pembelajaran yang peneliti buat, yaitu media pembelajaran *Snake and Ladder Vocabulary Game* yang biasa disebut dengan permainan ular tangga. Peneliti mendesain media pembelajaran ini dengan sebenar-benarnya agar penguasaan siswa dalam pembelajaran *Simple English Vocabulary* dapat terasah dengan benar.

Dari melihat permasalahan yang ada, peneliti memutuskan untuk mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Media Ular Tangga untuk Penguasaan *Simple English Vocabulary* Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”. Peneliti memilih media pembelajaran *Snake and Ladder Game* atau Ular tangga karena media ini cocok serta menarik dalam mata pelajaran bahasa inggris. Selain itu pula siswa saat ini lebih gemar dengan pembelajaran sambil bermain dibandingkan dengan pembelajaran monoton yang telah ada.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain modifikasi media pembelajaran ular tangga untuk penguasaan *Simple English vocabulary* pada siswa kelas IV di sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media ular tangga untuk penguasaan *Simple English vocabulary* pada siswa kelas IV di sekolah dasar berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana respon siswa kelas IV dalam menggunakan produk media ular tangga untuk penguasaan *simple English vocabulary* di sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui desain modifikasi media pembelajaran sederhana untuk penguasaan *Simple English vocabulary* pada siswa kelas IV di sekolah dasar.

2. Untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli materi dan media, pada media pembelajaran ular tangga untuk penguasaan *Simple English vocabulary* pada siswa kelas IV di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan produk media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran *simple English vocabulary* pada siswa kelas IV di sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat secara teoritis

1. dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan khusus untuk peningkatan kualitas pendidikan serta hasil belajar yang dapat memberikan informasi setelahnya;
2. dapat berguna bagi peneliti dan peneliti lain sebagai calon guru yang kelak akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran agar dapat melakukan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Manfaat secara praktis

1. Bagi peneliti : dapat berguna sebagai penerapan ilmu yang peneliti peroleh selama kuliah dan menambah pengetahuan dan wawasan tentang minat belajar, dan prestasi belajar siswa.
2. Bagi siswa : dapat meningkatkan dan menguasai *vocabulary* bahasa ingris memberi kesempatan pada siswa untuk dapat lebih aktif, kreatif dan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif serta dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam membaca dan menulis.
3. Bagi guru : memberi masukan kepada guru untuk perbaikan proses pembelajaran lebih menarik dan dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris selanjutnya serta dapat menggunakan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diberikan.
4. Bagi sekolah : memberi masukan kepada pihak sekolah agar dapat mengusahakan upaya-upaya pengembangan media pembelajaran demi peningkatan kualitas pendidikan dan prestasi peserta didik.

E. Definisi Istilah

Definisi Istilah bisa dikatakan sebagai peran landasan yang memiliki penjelasan yang terikat dengan rumusan permasalahan yang dijadikan objek penelitian. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah fasilitas pembelajaran yang meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran siswa dapat merasa belajar dan bermain di dalam kelas.
2. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang pada zaman ini sangat dibutuhkan atau diperlukan oleh peserta didik untuk menjadikan pribadi yang memiliki wawasan lebih luas dalam berkomunikasi.
3. *Simple English Vocabulary* merupakan salah satu pembelajaran dasar terpenting yang harus dimiliki peserta didik jika ingin mendalami dan mempelajari Bahasa Inggris. Membaca, menulis, berbicara, serta mendengar adalah keterampilan yang didasari oleh kosakata. Dalam hal ini nantinya peserta didik akan lebih mahir dalam pengetahuan kosakata pada Bahasa Inggris.
4. Pengembangan media ular tangga, adalah media pembelajaran yang menarik dan efektif yang dapat meningkatkan penguasaan siswa dalam menambah wawasan berbahasa Inggris pada *simple English vocabulary*.

F. Sistematika Laporan

Adapun sistematika dalam laporan ini berisi: Judul dan pernyataan maksud penulisan, Lembar Persetujuan Pembimbing Akademik, Kata Pengantar, Daftar isi, Bab I, Bab II, dan Bab III.

1. Bab I, pendahuluan meliputi: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Definisi Instilah, dan Sistematika laporan.
2. Bab II, kajian teori meliputi: Kajian Pustaka dan Penelitian Terdahulu yang Relevan.
3. Bab III, Metodologi Penelitian meliputi: Pendekatan dan Metode Penelitian, Teknik Penelitian, Setting Penelitian, Subjek Penelitian, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian
4. Bab IV, Pembahasan meliputi: Hasil dan Pembahasan

5. Bab V, Penutup meliputi: Kesimpulan, Keterbatasan Pengembangan, Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk lebih lanjut.