

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam Bab ini membahas latar belakang penelitian yang merupakan pengembangan suatu media pembelajaran pada peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV di SDN Gebang Raya 1 Kota Tangerang. Pembahasan pada bab ini yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, spesifikasi produk yang dikembangkan, dan sistematika penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada saat pandemi Covid-19. Sehingga, pada pelaksanaannya terjadi hambatan seperti, peneliti tidak dapat terjun langsung ke lapangan. Dengan adanya hambatan ini, peneliti melakukan beberapa penyesuaian dalam penelitian, sehingga akan adanya kekurangan dalam penelitian ini.

A. Latar Belakang

Belajar merupakan peranan yang sangat penting dalam hidup setiap individu, karena, dengan belajar akan menjadikan individu lebih baik. Belajar juga sebuah proses yang dilakukan manusia untuk meningkatkan kemampuan diri atau perubahan tingkah laku secara keseluruhan, yang merupakan suatu hasil dari pengalaman sendiri dalam suatu interaksi dengan lingkungannya. Seseorang dikatakan telah belajar apabila sudah melakukan suatu proses usaha untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap individu.

Proses belajar secara formal umumnya diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan untuk membuat perubahan pada diri siswa dalam pengetahuan, keterampilan, pemahaman, nilai-nilai dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini juga termuat dalam kurikulum 2013, dimana terdapat 4 aspek dalam Kompetensi Inti (KI) yaitu aspek spritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik yang didukung oleh bahan ajar, serta interaksi

Vidya Hadiyanti, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAME 'LUDO WORD KING' UNTUK MELATIH KEMAMPUAN SIMPLE VOCABULARY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan lingkungannya yang meliputi petugas sekolah, kepala sekolah, materi pelajaran (buku, permainan papan, modul, buku novel, majalah, rekaman video, audio, dan sejenisnya), serta sumber belajar dan fasilitas belajar lainnya (Arsyad, 2007: 1).

Di era industri 4.0 ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat, sehingga terdapat kemajuan dan perubahan besar yang terjadi khususnya di bidang pendidikan. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi artinya semakin banyak dorongan untuk melakukan inovasi atau pembaharuan dalam proses belajar. Pendidik dituntut untuk mampu menyesuaikan metode, media, dan proses pembelajaran sesuai tuntutan zaman dan memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang.

Bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan sebagai bahasa internasional yang juga merupakan alat komunikasi untuk beradaptasi dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era global. Di era industri 4.0 ini, kemampuan berbahasa Inggris sangat diperlukan baik dalam menguasai teknologi, komunikasi, dan berinteraksi secara langsung, dengan begitu kemampuan bahasa Inggris dapat membukakan jalan pendidikan dan pekerjaan yang lebih luas dan dapat membawa siswa ke dalam masa depan yang lebih gemilang. Hal yang harus dikuasai untuk dapat berkomunikasi dengan bahasa Inggris di era global ini ada 4 aspek yaitu, *listening*, *reading*, *speaking*, dan *writing*. Untuk itu, perlu adanya bekal dalam bahasa Inggris yaitu penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Kosakata Bahasa Inggris atau *simple English vocabulary* merupakan perbendaharaan kata dalam bahasa Inggris sebagai bekal untuk berkomunikasi dalam menggunakan bahasa Inggris. Kosakata merupakan salah satu komponen bahasa Inggris yang mempunyai peran penting dalam memahami, membaca, dan mengekspresikan ide dalam bentuk ucapan dan tulisan dari suatu bahasa. *English vocabulary* atau kosakata bahasa Inggris dalam sekolah dasar bertujuan untuk mempelajari kosakata Inggris sederhana sejak dini untuk membantu

siswa dalam menulis, membaca, mendengar dan berbicara dalam bahasa Inggris. Namun, masih terdapat permasalahan pada kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Pelajaran masih dianggap asing dan sulit oleh siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik untuk pelajaran kosakata bahasa Inggris. Dengan adanya media pembelajaran bahasa Inggris yang sesuai, efisien, dan inovatif sangat memungkinkan untuk membantu siswa berkembang menjadi pribadi yang berintegritas dan siap bersaing dengan dunia di era industry 4.0 ini.

Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses pembelajaran yang berfungsi untuk memberikan makna dan pesan pada informasi yang disampaikan dengan jelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik (Kustandi & Sutjipto, 2011). Dalam mengimplementasikan suatu metode atau materi pembelajaran seorang pengajar membutuhkan suatu media. Fungsi media pembelajaran yaitu, (1) memperjelas penyajian pesan; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; (3) mengatasi sikap pasif, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar; (4) memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi belajar (Sadiman, 2006).

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, apabila pendidik menetapkan strategi untuk mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan yang dihadapi siswa terkait materi yang diajarkan, sehingga efektifitas pembelajaran terwujud dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran yang baik, tepat, efisien, menyenangkan dan bervariasi dapat memberikan pengalaman dan dapat membantu mengatasi sikap pasif bagi peserta didik. Beberapa prinsip media pembelajaran yaitu, prinsip produktivitas, prinsip aktivitas, prinsip kreativitas, serta mendidik dan menyenangkan (Ismail, 2006). Hal ini merupakan suatu tantangan para pendidik untuk menyiapkan strategi dengan memberikan hiburan dan pengalaman bermakna dalam menggunakan media dalam proses belajar.

Pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman untuk meningkatkan

keterampilan membuat media pembelajaran sehingga pendidik mampu membuat dan mengembangkan media yang dibutuhkan apabila media tersebut belum tersedia. Maka dari itu, media pembelajaran sangat penting dan tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Board game atau permainan papan merupakan sebuah alat permainan dengan menggunakan papan. Dalam menggunakan permainan papan ini, pemain dapat mengikuti aturan yang dibuat dan saling berinteraksi, pergerakan dalam permainan dapat mempengaruhi situasi dan saling berhubungan satu sama lain. Permainan papan ini dapat digunakan sebagai sarana edukasi sekaligus sarana hiburan yang menyenangkan yang di dalamnya terdapat unsur kompetitif, kolaboratif, dan kooperatif. *Board game* edukatif dapat berupa kuis atau permainan dengan pertanyaan atau saling melakukan tanya jawab dengan lawan mainnya. Permainan papan edukatif ini dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan mudah dan menyenangkan, sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Ludo *Word King board game* merupakan permainan papan tradisional asal India. Permainan papan ini seperti permainan ular tangga dan monopoli yang bisa dimainkan oleh dua sampai empat orang dan bisa dilakukan bersama teman atau pun bersama keluarga. Permainan ludo ini dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang mudah dipahami dan komunikatif, dengan visualisasi *eye catching* atau yang menarik perhatian, atraktif, dan terdapat unsur kompetitif, kolaboratif, dan kooperatif, serta menyenangkan untuk dipakai sebagai media pembelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran ini juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi dengan menarik, memudahkan dalam penafsiran kosakata bahasa Inggris dan memadatkan informasi dalam materi pelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar pada siswa terbagi menjadi 2, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal diantaranya

adalah faktor fisiologis dan faktor psikologis, dalam faktor psikologis terdapat inteligensi, emosi, bakat, motivasi, dan konsentrasi belajar. Dalam faktor eksternal diantaranya adalah lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah (Mustika, 2016). Pada dasarnya, peserta didik usia sekolah dasar akan lebih menyukai pembelajaran yang sifatnya bermain dan juga hal-hal yang konkret. Cara mengembangkan kemampuan peserta didik dapat dilakukan dengan menggunakan benda-benda nyata maupun alat peraga, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang didalamnya bermuatan permainan. Cara yang tepat untuk permasalahan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain dengan tujuan memotivasi siswa dalam belajar. Menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi dan semangat sehingga memberi pengaruh psikologis pada peserta didik (Oemar Hamalik dalam Arsyad, 2004: 15).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris di SDN Gebang Raya 1, mendapatkan jawaban bahwa masih ada siswa yang kesulitan untuk memahami bahasa Inggris, terutama dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Siswa masih kesulitan untuk mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis kosakata dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar. Permasalahan yang sering ditemui pada proses belajar mengajar ialah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya daya serap, rendahnya konsentrasi, fokus siswa terbagi, siswa merasa bosan, jenuh dan tidak tertarik untuk belajar. Hal ini disebabkan oleh, proses pembelajaran yang monoton, seperti suasana belajar yang kurang menarik, kurang variatif dan pasif dimana guru hanya berceramah atau menjelaskan materi dan tidak adanya interaksi antara guru dan siswa. Permasalahan lain yaitu keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan relevan, guru hanya menggunakan media buku paket, LKS, dan kamus. Dalam paradigma baru pendidikan tidak lagi berpusat pada guru (*teacher center*) melainkan menjadi berpusat pada siswa (*student center*). Meski demikian pengelolaan pembelajaran yang baik akan tetap

menjadi tugas dan tanggung jawab pendidik, dimana untuk menciptakan pembelajaran yang baik pendidik harus menerapkan metode pembelajaran dengan berdasar pada karakteristik pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk melatih kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris berbasis permainan papan (*Board Game*) ‘Ludo *Word King*’ yang didalamnya terdapat pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang dikemas dengan menarik dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang senang belajar sambil bermain, bergerak, dan bekerja dalam tim, yang juga didalamnya terdapat unsur kompetitif, kolaboratif, dan kooperatif. Media pembelajaran *board game* ini memiliki keunggulan dari media pembelajaran yang lain, antara lain (1) memberikan pengalaman nyata kepada anak; (2) membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu; (3) pembelajaran lebih menyenangkan; (4) mendorong timbulnya kreativitas; (5) memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi dalam hal ini materi kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan papan (*Board Game*) yang terinspirasi dari salah satu permainan papan ludo untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan materi benda sekitar kita dan buah dan sayuran (*Things Around Us and Fruits and Vegetables*) di kelas IV SDN Gebang Raya 1. Maka dari itu, dengan model pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat lebih antusias dalam pembelajaran dan dapat memudahkan siswa untuk memahami dan menguasai kosakata bahasa Inggris, sehingga siswa semakin kompeten pada ranah pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk Guru supaya mampu mendesain model media pembelajaran yang kreatif, efektif, dan efisien. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengangkat permasalahan dalam skripsi yang berjudul “***Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Board Game Ludo Word King untuk Melatih***

Vidya Hadiyanti, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAME ‘LUDO WORD KING’ UNTUK MELATIH KEMAMPUAN SIMPLE VOCABULARY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kemampuan Simple Vocabulary pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SDN Gebang Raya 1 Kota Tangerang".

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana hasil analisis dan desain pengembangan media pembelajaran ludo *word king board game* untuk melatih kemampuan kosakata bahasa Inggris (*English vocabulary*) pada siswa kelas IV di SDN Gebang Raya 1?
2. Bagaimana kelayakan media *board game* untuk melatih kemampuan kosakata bahasa Inggris (*English vocabulary*) pada siswa kelas IV di SDN Gebang Raya 1 berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana respon siswa kelas IV dalam menggunakan produk media *board game* untuk melatih kemampuan kosakata bahasa Inggris (*English vocabulary*) pada siswa kelas IV di SDN Gebang Raya 1.

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui hasil analisis dan desain pengembangan media pembelajaran sederhana untuk melatih kemampuan kosakata bahasa Inggris (*English Vocabulary*) pada siswa kelas IV di SDN Gebang Raya 1.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *board game* untuk melatih kemampuan kosakata bahasa Inggris (*English Vocabulary*) pada siswa kelas IV di SDN Gebang Raya 1 berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.

3. Untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan produk media pembelajaran *board game* untuk melatih kemampuan kosakata bahasa Inggris (*English vocabulary*) pada siswa kelas IV di SDN Gebang Raya 1.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan untuk yang ingin terjun di dunia pendidikan, berikut manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, dapat menambah pengembangan pengetahuan, keilmuan, dan dalam hal pengembangan pembelajaran khususnya dalam pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini juga dapat diharapkan untuk membantu menemukan strategi pembelajaran yang lebih tepat untuk membantu kesulitan guru dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

- A. Bagi peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik untuk minat dan prestasi belajar siswa serta sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana.

- B. Bagi guru

Diharapkan dapat sebagai acuan dalam memperbaiki proses belajar mengajar yang lebih menarik dan tepat sesuai dengan materi yang diberikan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

- C. Bagi siswa

Diharapkan dapat menguasai dan meningkatkan kosakata dalam bahasa Inggris dan dapat memberi kesempatan pada siswa untuk lebih aktif dan kreatif serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Bagi sekolah

Diharapkan dapat sebagai acuan dan masukan agar dapat mendalami upaya pengembangan media pembelajaran supaya kualitas pendidikan dan prestasi peserta didik dan sekolah meningkat.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Board Game Ludo Word King. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris serta melatih kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa dan dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Adapun spesifikasi media pembelajaran berbasis *board game* Ludo Word King untuk melatih kemampuan kosakata bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *board game* yaitu Ludo Word King.
2. Media pembelajaran ini terdiri dari seperangkat media pendukung seperti, papan permainan Ludo Word King, 1 set kartu pembahasan (40 buah), 1 set kartu pengetahuan (40 buah), 1 lembar aturan bermain, 1 buah dadu, 16 buah pion, 1 kotak penyimpanan (*packaging*).
3. Media pembelajaran yang dikembangkan membahas kosakata bahasa Inggris dengan materi benda sekitar kita dan buah dan sayuran (*Things Around Us and Fruits and Vegetables*) di kelas IV.
4. Kualitas media pembelajaran yang akan dikembangkan memenuhi kriteria tertentu yaitu valid, praktis, dan efektif.

F. Sistematika Laporan

Sistematika dalam laporan ini berisi: Judul dan pernyataan maksud penulisan, Lembar Persetujuan Pembimbing Akademik, Kata Pengantar, Daftar Isi, Bab I, Bab II, Bab III, Daftar Referensi, Lampiran (Lembar Validasi Calon Pembimbing Skripsi, Instrumen.).

1. Bab I, Pendahuluan meliputi: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk yang dikembangkan, Sistematika Laporan.
2. Bab II, Kajian Teori meliputi: Kajian Teori, Penelitian yang Relevan, Kerangka Berpikir, Pertanyaan Penelitian.
3. Bab III, Metodologi Penelitian meliputi: Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Desain Uji Coba Produk, Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.
4. Bab IV, Pembahasan meliputi: Hasil Pengembangan Produk Awal, Hasil Uji Coba Produk, Revisi Produk, Kajian Produk Akhir, Keterbatasan Penelitian.
5. Bab V, Penutup meliputi: Kesimpulan, Saran pemanfaatan produk, Pengembangan produk lebih lanjut.