

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Manusia merupakan makhluk hidup yang membutuhkan pendidikan, itulah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Manusia membutuhkan pendidikan karena mempunyai tujuan pendewasaan untuk menuju kehidupan yang lebih berarti. Memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan merupakan tujuan dari suatu proses pelatihan dan pengajaran dalam pendidikan. Segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan manusia, merupakan pekerjaan yang mendidik. Di mulai dari adanya perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran dan perasaan, semua itu ditangani oleh seorang pendidik. Maka dari itu, mendidik mempunyai maksud agar manusia menjadi lebih sempurna dan membudayakan manusia.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Program pendidikan melalui proses pembelajaran pada sekolah menjadi lembaga pendidikan formal ditentukan dari beberapa hal yaitu: peserta didik, kurikulum, tenaga kependidikan, biaya, sarana & prasarana dan faktor lingkungan. Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia ialah melalui proses pembelajaran di sekolah. Dimana suksesnya pembelajaran didukung oleh adanya pendayagunaan semua sarana dan prasarana pendidikan yang ada di sekolah secara efektif dan efisien.

Selain beberapa hal yang sudah disebutkan diatas, penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar adalah salah satu upaya untuk menaikkan efektivitas & kualitas proses pembelajaran yang dapat menaikkan kualitas *output* belajar siswa. Media yang baik tentunya akan menaruh kesempatan kepada para siswa untuk belajar dengan menyenangkan & motivasi

belajar mereka akan meningkat (Hadi & Emzir, 2016:71-74). Media pembelajaran menurut Rusman (2013:160) mendefinisikan media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat di gunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat diantaranya: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar terhadap siswa, (2) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (3) Siswa akan lebih banyak melakukan interaksi pada aktivitas belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru namun bisa juga kegiatan lain misalnya mengamati, mendemonstrasikan & lain-lain.

Belajar pada dasarnya melakukan aktivitas, maka dalam proses pembelajaran para peserta didik perlu banyak berpartisipasi. Partisipasi peserta didik dapat dilakukan dengan jalan mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, dan memikirkan. Terkait hal tersebut Carpenter dan Dale mengemukakan betapa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar para peserta didik. Adanya media pembelajaran khususnya dalam penyampaian materi Bahasa Inggris di dalam kelas akan menambah minat peserta didik dalam belajar.

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional dan menjadi alat untuk berkomunikasi di dunia. Izzan, 2010 berpendapat bahwa bahasa Inggris kemungkinan besar menjadi bahasa dasar peradaban dunia. Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa yang paling banyak diminati sekarang ini karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Peserta didik sudah banyak yang mengikuti kursus demi menambah kemampuan dalam berbahasa Inggris. Keterampilan menyimak (*listening*), membaca (*reading*), berbicara (*speaking*), dan mengarang (*writing*) merupakan komponen yang ada di dalam bahasa Inggris. Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, harus menghafal dan memperkaya kosakata atau *vocabulary*.

Dalam hal ini penulis mengambil salah satu topik mengenai Bahasa Inggris. Bahasa Inggris adalah wadah untuk dapat berkomunikasi secara

internasional, di beberapa negara misalnya Hongkong, Korea, Taiwan & Jepang (Kusumoto, 2008:1), termasuk Indonesia memberlakukan perubahan pada hal kebijakan pembelajaran Bahasa Inggris. Demi memudahkan para pelajar untuk bisa mengerti Bahasa Inggris maka dibuat suatu media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris menggunakan konsep gamifikasi. Mata pelajaran bahasa Inggris sudah diajarkan di Sekolah Dasar untuk mengenalkan bahasa Inggris kepada anak sejak dini. Tujuannya agar peserta didik mampu mengembangkan kompetensi berkomunikasi dan memiliki kesadaran bahwa pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa pada masyarakat global. Namun di dalam pembelajaran seringkali terhadap dengan adanya media pembelajaran yang tidak mendukung, menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris agar lebih menyenangkan bagi siswa, media pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan media *powerpoint* ini merupakan salah satu cara untuk membantu siswa mudah untuk menerima pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Melalui media ini, akan menarik perhatian siswa ketika adanya gambar sebagai ilustrasi dan penjelasan dengan adanya audio. Hal tersebut diharapkan dapat membuat peserta didik memiliki variasi aktivitas di dalam belajar sehingga tidak hanya meningkatkan penggunaan kosakata, tetapi bisa juga mendukung keaktifan belajar siswa.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, pemanfaatan media sangat disarankan, apalagi bila media tersebut dekat dan kontekstual dengan kehidupan peserta didik. Dari paparan di atas terlihat bahwa media adalah komponen penting dari strategi penyampaian. Strategi penyampaian pada hakekatnya adalah pemilihan dan pemanfaatan media. Dengan demikian, media adalah bagian integral yang tidak bisa dipisahkan dari pembelajaran itu sendiri. Dalam era pembelajaran yang menekankan pada *student centered learning*, media memiliki cakupan yang lebih luas, yang mana tanpa media pembelajaran tidak mungkin dapat berlangsung. Media harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran. Penggunaan media disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi yang disampaikan.

Pada kurikulum 2013 teks narasi diajarkan pada jenjang SMA kelas X, XI dan XII. Untuk pembelajaran *Narrative text* guru dapat memanfaatkan media gambar berseri (*pictures series*), *flash card*, *puppets* (wayang), *dolls* (boneka). Dalam mengajar *text procedure* guru bisa menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Media untuk pembelajaran itu dapat video, gambar, rekaman mp3 dan benda nyata. Untuk jenis *teks recount* guru dapat menggunakan media *pictorial story* (cerita bergambar berseri), Gambar yang diurutkan menurut kronologis sesuai dengan langkah retorika, (*orientation, series of events, reorientation*) dalam sebuah cerita padu dapat dijadikan sebagai alat peraga untuk *Teks Recount*. Guru dapat menggunakan media gambar tokoh, objek wisata, tempat, gedung bersejarah, hewan dan tumbuhan yang diambil dari majalah, surat kabar ataupun didownload dari internet. Selain itu penggunaan aplikasi power point juga dapat diterapkan untuk mengajarkan materi *teks descriptive*.

Terdapat beberapa penelitian gamifikasi yang telah dilakukan sebelumnya, diantaranya adalah penelitian Eric Kunto Aribowo yang di dalamnya menjelaskan bahwa game melalui mekanisme *gamification* diuraikan dalam rangka menunjukkan bagaimana *game* lebih mampu menarik antusiasme pemainnya sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Meyhart Bangkit Sitorus dalam penelitiannya menjelaskan game membantu mengembangkan kemampuan yang bernilai pada peserta didik seperti kerjasama, komunikasi, berpikir kritis, penyelesaian masalah, kreativitas, inisiatif, pandangan luas, membuat perencanaan, kepercayaan diri, memotivasi satu sama lain.

Berdasarkan hasil observasi khususnya di kelas V SD Kristen Petra di temukan bahwa media pembelajaran yang di terapkan oleh guru masih menggunakan buku modul sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa inggris, pelaksanaan proses pembelajaran guru hanya menerangkan dan membaca materi yang di sampaikan, guru lebih banyak menjelaskan hanya dengan menggunakan buku paket tanpa memvisualisasikan di kelas seperti menggunakan powerpoint, di karenakan adanya fasilitas tapi kurang di

maksimalkan oleh guru. Kreatifitas guru yang masih kurang meyebabkan hasil belajar siswa belum optimal pada mata pelajaran bahasa inggris.

Penggunaan media gamifikasi kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan media *powerpoint* dapat membantu tercapainya keberhasilan proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dengan memanfaatkan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Media Gamifikasi Kosakata *Ordinal Number* Bahasa Inggris Menggunakan Media *Powerpoint* Untuk Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka masalah penelitian secara umum yaitu “Media Gamifikasi Kosakata *Ordinal Number* Bahasa Inggris Menggunakan Media *Powerpoint* Untuk Siswa Sekolah Dasar”

Adapun secara khusus, rumusan penelitian yang diajukan, antara lain:

1. Bagaimana rancangan pembelajaran gamifikasi untuk pembelajaran kosakata dengan menggunakan media *powerpoint*?
2. Bagaimana proses pengembangan media gamifikasi untuk pembelajaran kosakata dengan menggunakan media *powerpoint*?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap media gamifikasi kosakata *Ordinal Number* menggunakan media *powerpoint*?
4. Apakah terdapat efektifitas hasil belajar siswa setelah menggunakan media gamifikasi kosakata *Ordinal Number* pada mata pelajaran bahasa inggris dengan menggunakan media *powerpoint* di sekolah?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengembangan media gamifikasi kosakata menggunakan media *powerpoint*.

Adapun tujuan khusus dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui rancangan pembelajaran gamifikasi terhadap pembelajaran kosakata dengan menggunakan media *powerpoint*

2. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran gamifikasi terhadap pembelajaran kosakata dengan menggunakan media *powerpoint*
3. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap media gamifikasi kosakata *Ordinal Number* menggunakan media *powerpoint*.
4. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media gamifikasi kosakata *Ordinal Number* menggunakan media *powerpoint*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, manfaat teoritis dari penelitian ini adalah hasil penelitian pengembangan media gamifikasi kosakata *Ordinal Number* Bahasa Inggris dengan menggunakan media *powerpoint* ini dapat menambah pengetahuan dan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

1. Penggunaan media gamifikasi kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan media *powerpoint* pada saat proses pembelajaran dapat membantu peserta didik, agar lebih mudah memahami materi kosakata. Selain berisi materi di dalamnya terdapat quiz serta gambar sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik.
2. Bagi pendidik, media gamifikasi kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan media *powerpoint* dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat memberi umpan agar peserta didik tertarik dan antusias pada saat pembelajaran, sehingga proses pembelajaran di kelas memiliki suasana menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Bagi sekolah, dengan menggunakan media gamifikasi kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan media *powerpoint* ini dapat dijadikan sebagai media untuk menambah kualitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan terhadap perkembangan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik.

5. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi dan rujukan berkaitan dengan media pembelajaran khususnya media gamifikasi yang menjadi salah satu pembahasan di Program Studi Teknologi Pendidikan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi yang dilakukan terdiri dari lima bab, yaitu : Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi; Bab II Kajian Pustaka terdiri dari teori-teori atau konsep-konsep bidang yang akan diteliti dan penelitian terdahulu; Bab III Metode Penelitian terdiri dari pendekatan penelitian, metode penelitian, desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian dan analisis data; Bab IV Temuan dan Pembahasan berisi temuan penelitian berdasarkan hasil olah data dan pembahasan temuan penelitian; dan Bab V Simpulan dan Rekomendasi yang berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi terhadap temuan hasil penelitian.