

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional. Pada era globalisasi ini bahasa Inggris digunakan pada setiap aspek kehidupan, seperti aspek ekonomi, teknologi, pendidikan, dan sosial budaya. Pengaturan pada barang-barang elektronik pada umumnya menggunakan bahasa Inggris. Transaksi perbankan dan kegiatan ekspor impor memakai bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar. Berbagai kegiatan Internasional menggunakan bahasa Inggris sebagai alat berkomunikasi.

Bahasa Inggris memegang peran yang penting sebab bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa pengantar untuk memasuki MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) serta digunakan untuk menunjang pemanfaatan teknologi.¹ Kemampuan berbahasa Inggris mempengaruhi persaingan ekonomi, teknologi, sosial budaya, dan industri kreatif. Dalam bidang ekonomi, khususnya pada Masyarakat Ekonomi ASEAN kemahiran berbahasa Inggris membuka peluang keberhasilan yang tinggi. Sumber daya manusia yang mahir

¹ Hendro D. Situmorang, *Pentingnya Kompetensi Bahasa Inggris di Era MEA*, 2015, <http://www.beritasatu.com/kesra/320084-pentingnya-bahasa-inggris-di-era-mea.html>, diakses 11 Desember 2017

berbahasa Inggris mampu memahami kebutuhan pasar, menyusun strategi pemasaran, bernegosiasi, dan menyampaikan keunggulan produk.

Dalam bidang pendidikan, bahasa Inggris sangat penting untuk dipelajari sejak dini karena dalam persaingan global yang dianggap lebih kompeten dan unggul adalah orang yang mampu berbahasa Inggris dengan baik.² Memiliki keterampilan berbahasa Inggris dapat memberikan banyak manfaat. Sumber daya manusia yang mampu berbahasa Inggris dapat memperluas koneksi sehingga dapat meningkatkan kesempatan kerja untuk meningkatkan taraf hidupnya dan bertahan melawan tantangan global. Mempelajari bahasa Inggris dapat dilakukan melalui pendidikan formal di sekolah dasar.

Pendidikan bahasa Inggris SD pada kurikulum 2006 termasuk ke dalam muatan lokal. Permendiknas No. 22 tahun 2006 menyebutkan bahwa muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada, dan substansi muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan.³ Penyelenggaran pembelajaran bahasa

² M. Akbar, *Praktisi: Pendidikan Bahasa Inggris Berkembang Pesat di Indonesia*, 2015, <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/education/15/07/01/nqtggj-praktisi-pendidikan-bahasa-inggris-berkembang-pesat-di-indonesia>, diakses 06 Januari 2018

³ Universitas Negeri Yogyakarta, *Permendiknas No.22 Tahun 2006*, 2006, <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Permen%2022%20th%2006.pdf>, diakses 11 Desember 2017

Inggris dapat disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan siswa namun tetap berpedoman pada Standar Isi dan Standar Kelulusan sesuai dengan Permendiknas No. 22 tahun 2006 dan Permendiknas No. 23 tahun 2006 yang telah dikembangkan oleh Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP). Badan Nasional Sertifikasi Profesi telah merilis buku panduan terkait standar isi, standar kompetensi, dan kompetensi dasar untuk sekolah dasar.

Kurikulum 2006 telah disempurnakan menjadi kurikulum 2013. Permendikbud No. 79 tahun 2014 Pasal 4 ayat 1 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013 menyebutkan bahwa muatan lokal dapat berupa antara lain, (a) seni budaya, (b) prakarya, (c) pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, (d) bahasa, dan/atau (e) teknologi.⁴ Pada kurikulum 2013 pendidikan bahasa Inggris termasuk ke dalam muatan lokal. Bahasa Inggris sebagai muatan lokal merupakan mata pelajaran yang dapat mendorong tercapainya kebutuhan nasional dan menjadi alat untuk menghadapi tantangan global.

Pendidikan bahasa Inggris di sekolah dasar merupakan pendidikan bahasa Inggris sebagai bahasa asing atau *English as Foreign Language* (EFL). Hal itu disebabkan karena bahasa Inggris digunakan hanya pada waktu

⁴ Pemerintah Surabaya, *Salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 79 Tahun 2014*, 2014, https://jdih.surabaya.go.id/pdfdoc/permen_7.pdf, diakses pada 11 Desember 2017

tertentu dan tidak digunakan setiap hari untuk berkomunikasi. *An EFL student is far more likely to be learning the language for academic purposes and they are usually more receptive to learning reading and writing and less concerned with speaking and listening.*⁵ Siswa EFL belajar bahasa Inggris untuk tujuan akademik dan para siswa umumnya lebih mudah belajar membaca dan menulis dibandingkan berbicara dan mendengar dalam bahasa Inggris. Pemilihan metode pembelajaran, strategi pembelajaran, serta media pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan siswa.

Mempelajari bahasa Inggris sangat baik dilakukan sejak masih sekolah dasar. Pada usia 6-10 tahun anak-anak dikategorikan sebagai *young learner*. Siswa mampu menyerap berbagai informasi dari lingkungan sekitarnya melalui penglihatan, pengamatan, pendengaran, sentuhan, dan interaksi dengan orang lain. Berdasarkan aspek perkembangan bahasa, siswa mampu menyerap lebih banyak kosa kata dalam bahasa Inggris melalui permainan, lagu, dan aktivitas fisik. Siswa umumnya menyukai kata-kata baru. Kosa kata baru akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari siswa sehingga kosa kata tersebut memiliki makna dalam kehidupan siswa. Perbendaharaan kosa kata

⁵ William Lake, *Knowing The Difference Between ESL and EFL is Important*, 2013, <http://www.brighthubeducation.com/esl-teaching-tips/127984-the-difference-between-esl-and-efl/>, diakses pada 06 Januari 2018

yang baik dan berkualitas dapat menunjang siswa untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi dengan bahasa Inggris.

Kosa kata adalah salah satu aspek yang penting untuk dipelajari dan dikembangkan pada pembelajaran di sekolah dasar. Peserta didik pada umumnya sering salah menuliskan huruf dalam kata, lupa menuliskan huruf tertentu dalam kata, dan menyebutkan kata yang salah untuk menggambarkan suatu objek.⁶ Kesalahan penulisan atau penyebutan suatu kata dapat menyebabkan ambiguitas atau kesalahan persepsi saat berkomunikasi.

Media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Media pembelajaran dapat merangsang siswa menjadi aktif dan kreatif, dan kemampuan berbahasa Inggris siswa dapat meningkat.⁷ Pada umumnya siswa belajar menggunakan media pembelajaran yang telah tersedia di sekolah, seperti gambar-gambar, video pembelajaran, *flash card*, benda-benda konkret, dan permainan. Media pembelajaran tersebut disesuaikan dengan materi pelajaran siswa serta kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta Selatan, pada pembelajaran bahasa Inggris tidak banyak media

⁶ Iffah Nur Arifah, *Pengajaran Bahasa Inggris di Indonesia Terlalu Kaku*, 2014, <http://www.radioaustralia.net.au/Indonesian/2014-05-30/pengajaran-bahasa-inggris-di-indonesia-terlalu-kaku/1318670> , diakses 12 Desember 2017

⁷ Ririn dan Nur Aini, *Metode Ajar Bahasa Inggris Rangsang Siswa Jadi Kreatif*, 2015, <https://www.republika.co.id/berita/pendidikan/education/metode-ajar-bahasa-inggris-ini-rangsang-siswa-jadi-kreatif>, diakses 31 Juli 2018

pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang ada berupa *puzzle*, gambar-gambar sederhana, dan beberapa buah buku cerita. Media pembelajaran tersebut hanya menunjang beberapa materi pelajaran saja, seperti materi tentang hewan serta benda-benda yang ada di sekitar siswa. Materi lainnya seperti *activities in public area*, dan *occupation* belum memiliki media pembelajaran yang mendukung. Guru suka menuliskan materi pelajaran di papan tulis dan mendiktekan beberapa kalimat atau cerita pendek bila materi terkait tidak memiliki media pembelajaran berupa gambar atau buku cerita.

Pada beberapa pertemuan, guru menggunakan permainan sebagai media pembelajaran untuk mempelajari tentang hewan. Respon siswa terhadap pelajaran menjadi lebih antusias. Siswa lebih bersemangat dalam belajar dan lebih mudah memahami pelajaran. Namun, guru kesulitan untuk mengembangkan permainan atau menyediakan permainan yang lebih beragam karena keterbatasan dana yang dimiliki oleh sekolah serta keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar selain media pembelajaran, metode pembelajaran juga merupakan hal yang harus diperhatikan. Metode pengajaran bahasa Inggris antara lain metode terjemahan tata bahasa, metode *whole language*, metode *total physical response*, dan metode langsung. Metode pengajaran bahasa tersebut memiliki

karakteristik yang berbeda-beda, sehingga memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing. Pemilihan metode pengajaran bahasa yang tepat dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran dengan efektif dan maksimal.

Hasil pengamatan di kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta Selatan menunjukkan bahwa metode yang cukup sering digunakan ialah metode terjemahan tata bahasa. Pada penerapannya, guru sering mendiktekan beberapa kalimat sederhana kemudian meminta siswa untuk menerjemahkannya. Banyak siswa yang kesulitan menerjemahkan kalimat tersebut kemudian hanya menyalin milik temannya sehingga siswa tersebut tidak dapat memahami makna kalimat. Metode lainnya seperti metode langsung jarang digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta. Menerapkan metode langsung dalam pengajaran bahasa Inggris dapat melatih siswa untuk dapat memahami makna bahasa Inggris secara konstruktif melalui aktivitas yang langsung menggunakan bahasa Inggris.

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang patut untuk dipelajari sejak usia dini. Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dapat mencapai hasil yang maksimal bila menerapkan metode pengajaran bahasa dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berupa

permainan dapat menarik minat belajar peserta didik. Permainan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan aktif. Salah satu jenis permainan yang dapat diadaptasi pada pembelajaran bahasa Inggris adalah permainan papan. Permainan papan dapat mengakomodir peserta didik dalam kelompok kecil dengan jumlah pemain yang terbatas sehingga materi pembelajaran dapat diserap oleh peserta didik dengan lebih baik. Permainan papan berbasis metode langsung dapat menunjang pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD dan dapat melatih siswa untuk belajar berkomunikasi secara lisan dalam bahasa Inggris.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan oleh peneliti pada analisis masalah, maka permasalahan yang dapat dikemukakan yaitu:

1. Bagaimanakah kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimanakah pengembangan media permainan papan (*board game*) *occupation* berbasis *direct method* untuk meningkatkan pembelajaran kosa kata bahasa Inggris di kelas III sekolah dasar?

3. Bagaimanakah kelayakan permainan papan (*board game*) *occupation* berbasis *direct method* untuk meningkatkan pembelajaran kosa kata bahasa Inggris di kelas III sekolah dasar?

C. RUANG LINGKUP

Ditinjau dari rumusan masalah yang ditemukan, ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan Produk

Hasil dari penelitian ini adalah media permainan papan (*board game*) dengan tema *occupation* (jenis-jenis pekerjaan). Tema dipilih dari unit yang terdapat di dalam bahan ajar siswa yang berjudul “*Grow with English Book 3*” yang disusun oleh Dr. Mukarto, M.Sc, Sujatmiko B.S., S.Pd, Josephine Sri Murwani, S.Pd, dan Widya Kiswara, S.Pd dan diterbitkan oleh Penerbit Erlangga di Jakarta pada tahun 2007.

2. Jenjang Pendidikan

Peneliti memusatkan penelitian pada subjek kelas III di SDN Guntur 01 Pagi Jakarta Selatan. Jumlah siswa di kelas III SDN Guntur 01 Pagi berjumlah 31 siswa yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

3. Mata Pelajaran

Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran bahasa Inggris. Hal ini dilakukan berdasarkan peran penting bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional.

D. FOKUS PENGEMBANGAN

Berdasarkan identifikasi masalah dan ruang lingkup, penelitian ini difokuskan pada bagaimanakah pengembangan media *board game of occupation* berbasis *direct method* untuk meningkatkan pembelajaran kosa kata bahasa Inggris di kelas III sekolah dasar?

E. TUJUAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki tujuan, yaitu (a) untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran bahasa Inggris di kelas III sekolah dasar, (b) untuk mengembangkan media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dalam bentuk *board game* dengan tema *occupation* berbasis *direct method* di kelas III sekolah dasar, dan (c) untuk mengetahui kelayakan *board game of occupation* dari aspek media (tipografi, gambar, dan warna), materi, dan kebahasaan.

F. KEGUNAAN PENELITIAN

Hasil penelitian ini memiliki sejumlah kegunaan yang dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu secara teoritis dan secara praktis yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Pengembangan media *board game of occupation* berbasis *direct method* untuk pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dapat memberikan manfaat berupa pengetahuan untuk mendorong efektivitas pembelajaran bahasa Inggris dengan media permainan yang lebih variatif dan inovatif sehingga dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya bagi siswa kelas III sekolah dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

Guru dapat menggunakan media permainan yang lebih variatif untuk mendorong pembelajaran bahasa Inggris agar lebih efektif dan menarik.

b. Bagi peserta didik

Pembelajaran yang dilakukan secara aktif dan menyenangkan dapat memberikan pengalaman belajar yang positif kepada peserta didik sehingga

pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. Lebih jauh, pembelajaran akan menjadi pembelajaran yang bernilai ingatan jangka panjang.

c. Peneliti selanjutnya

Pengembangan media *board game of occupation* berbasis *direct method* dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan produk serupa dan dapat mengantisipasi beberapa kelemahan yang ditemukan pada penelitian ini.