

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan adalah sarana yang sangat penting bagi kemajuan bangsa. Maka dari itu pemerintah harus memperhatikannya dengan sungguh-sungguh. Sebagian orang memahami arti pendidikan sebagai pengajaran karena pendidikan pada umumnya selalu membutuhkan pengajaran. Pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan agar peserta didik atau siswa dapat mencapai tujuan tertentu.

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar bukan hal baru lagi dalam dunia pendidikan di Indonesia. Kenyataannya sudah banyak sekolah yang melaksanakan proses pembelajaran Bahasa Inggris. Sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal, Bahasa Inggris diprogramkan mulai dari kelas 4 SD. Namun, sudah banyak sekolah yang sudah mengajarkan bahasa Inggris di kelas rendah, bahkan ada yang mulai di kelas 1 SD.

Keberhasilan proses belajar mengajar Bahasa Inggris di Sekolah Dasar dipengaruhi salah satu pendukung yaitu penggunaan media ajar yang memadai dalam arti dapat meningkatkan pembelajaran dan sesuai dengan tingkat usia anak sekolah dasar. Penggunaan media ajar yang tepat dapat meningkatkan motivasi anak dikarenakan ketertarikan begitupun sebaliknya

penggunaan media ajar yang tidak tepat dalam pembelajaran Bahasa Inggris akan berdampak pembelajaran menjadi klasikal.

Menurut Rasimin dan kawan-kawan, kehadiran media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, penyajian data atau informasi yang lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.¹ Dari pendapat Rasimin tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran pun penting disediakan. Penggunaan media yang tepat memudahkan penyajian informasi, karena lebih menarik sehingga penafsiran informasi dapat terserap baik oleh peserta didik.

Banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris, mulai dari media audio, visual, audio visual, hingga permainan. Guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang tepat sasaran dan bermakna bagi siswa. Salah satu menentukan media pembelajaran yang tepat adalah menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik, yaitu masih senang bermain dan bergerak. Karakteristik tersebut sesuai apabila guru menggunakan media permainan, materi pun dapat mudah dipahami dan menyenangkan untuk siswa. Selain itu, media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa

¹ Rasimin,dkk. Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi(yogyakarta:Trust Media,2012).h.74

sekolah dasar karena mengedepankan aspek bermain sambil belajar. Berdasarkan konsep, manfaat, serta kesesuaian media permainan dengan karakteristik siswa sekolah dasar maka sangatlah cocok apabila peneliti mengembangkan suatu media permainan (media ajar) yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Menurut Iva Rifa, bermain merupakan salah satu kebutuhan, terutama bagi anak. Tidak sebagaimana anggapan sebagian orang bahwa bermain itu hanya buang-buang waktu, sebenarnya banyak keuntungan yang didapat seorang anak dengan bermain.² Dari pendapat tersebut diketahui bahwa pentingnya bermain terlebih lagi untuk anak. Bermain memberikan manfaat yang baik bagi anak. Hal ini berarti menyimpulkan bahwa anak masih membutuhkan bermain yang dapat memberikan manfaat bagi anak. Oleh karena itu, belajar sambil bermain sangat cocok untuk pembelajaran siswa SD.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris sekolah dasar yang dilakukan peneliti terkait media ajar Bahasa Inggris, tidak tersedianya media ajar yang layak dan memadai. Siswa hanya bermodalkan bahan ajar berupa buku paket. Kini bahan ajar yang dipelajari siswa bersifat monoton tanpa adanya kegiatan atau aktivitas yang membuat siswa aktif. Begitu

² Iva Rifa. Koleksi Games Edukatif di dalam dan luar Sekolah (Jakarta: Flashbooks, 2012) h.8

pentingnya pengalaman siswa dalam proses belajar sehingga tidak boleh dikesampingkan. Dengan melihat kesenjangan tersebut, seringkali ditemukan siswa yang jenuh dengan pembelajaran bahasa Inggris karena dianggap sulit dan membosankan. Dalam menghadapi masalah-masalah tersebut, diperlukan adanya perbaikan dan pembaharuan dalam pengadaan media ajar yang lebih menunjang. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat “Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly (TRAMO)* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* untuk Siswa Kelas V SD”.

B. Rumusan Masalah

Dari analisis masalah yang telah dikemukakan diatas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu, Bagaimana proses pengembangan produk *Tramo* sebagai media permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas V SD?

C. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini, hasil penelitian ini adalah produk berupa Permainan *Transportation Monopoly (Tramo)* yang dikemas untuk memudahkan siswa mempelajari bahasa Inggris tema *Transportation*.

Dalam penelitian ini mata pelajaran yang dipilih adalah Bahasa Inggris karena tidak banyak penelitian Bahasa Inggris di jurusan PGSD membuat peneliti tertarik untuk meneliti Bahasa Inggris lebih lanjut.

Fokus dari pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa permainan yang tepat sasaran dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas V sekolah dasar. Materi yang akan dikembangkan adalah tema *Transportation* yang meliputi macam-macam alat transportasi dalam pelajaran bahasa Inggris kelas V SD.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media permainan. Produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan jenjang Sekolah Dasar kelas V dalam pemahaman dan peningkatan pembelajaran bahasa Inggris. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh guru Sekolah Dasar khususnya guru bahasa Inggris kelas V sebagai model media ajar penunjang dalam menyampaikan materi pelajaran bahasa Inggris.

b. Siswa

Produk ini dapat digunakan oleh siswa untuk dijadikan motivasi yang menyenangkan karena siswa belajar dengan aktivitas di dalam kelas, efektif dan memecahkan masalah, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman khususnya terkait dengan tema *Transportation*.

c. Bagi Sekolah

Sekolah mendapatkan manfaat dari produk ini untuk memberi media permainan Bahasa Inggris yang menyenangkan dan sesuai dengan tingkat usia siswa.

d. Peneliti Selanjutnya

Media Permainan Bahasa Inggris ini dapat dijadikan sebagai alternatif referensi pengembangan media ajar cetak, pada proses penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media ajar Bahasa Inggris.