

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Analisis Masalah**

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh kuat dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran, adanya pembaharuan diharapkan proses pembelajaran akan menjadi lebih kreatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik dapat menciptakan pembelajaran yang aktif.

Pembelajaran aktif merupakan suatu cara belajar yang lebih menekankan pada keaktifan siswanya untuk dapat menciptakan suatu pembelajaran aktif, sehingga materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diserap dan siswa akan dapat menciptakan daya dalam belajar untuk lebih merangsang, menantang sehingga apa yang dicarinya akan didapati baik secara efektif dan efisien<sup>1</sup>. Penerapan pembelajaran aktif menuntut guru kreatif dalam mengelola pembelajaran termasuk menyiapkan media pembelajaran yang sesuai agar memudahkan peserta didik memahami pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian,

---

<sup>1</sup>Cony Setiawan, *Pendidikan Keterampilan Khusus* (Jakarta: Grasindo, 1992) h. 64

dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali<sup>2</sup>. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara konvensional, tetapi peserta didik juga dituntut untuk ada aktivitas lain seperti mengamati, mensimulasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut *Encyclopedei of Educational Research* dalam Hamalik merincikan beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut,

(1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme, (2) Media akan Memperbesar perhatian dan minat peserta didik, (3) Media akan membuat proses belajar mengajar lebih hidup, karena terjadi interaksi antara guru dan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, (4) Media akan memberikan pengalaman nyata pada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan kemandirian pada peserta didik, (5) Dengan media pembelajaran, maka Menumbuhkan pemikiran peserta didik yang sistematis dan terus menerus, (6) Membantu peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk menyimpulkan pengertian sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berbahasanya, (7) Memberikan pengalaman kepada peserta didik yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dengan kata lain dengan media peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru<sup>3</sup>.

Dilihat dari penjelasan manfaat media pembelajaran diatas, pentingnya media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, dan sebagai variasi guru dalam menyampaikan materi. Sehingga dalam pembelajaran peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga

---

2 Miarso, Yusuf hadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2004) h. 456

3 Oemar hamalik, *Media Pendidikan*. (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, cetakan ke-7, 1994) h. 15

karena terus menerus menjelaskan. Tetapi, kenyataannya pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional serta tidak adanya media di dalam pembelajaran sering dirasakan. Sehingga siswa kurang tertarik dan memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik. Ketika hal ini terjadi siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi-materi pembelajaran selanjutnya.

Saat ini masih banyak pembelajaran di sekolah yang hanya menggunakan media buku panduan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di SDN Pekayon 05 Jakarta Timur. Berdasarkan hasil observasi serta wawancara di SDN Pekayon 05 khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat disimpulkan tidak adanya media pembelajaran bahasa Inggris di sekolah sehingga dalam pembelajarannya guru hanya menggunakan buku- buku dan LKS yang ada sebagai bahan pelajaran<sup>4</sup>. Berdasarkan tidak ketersediaannya media pembelajaran bahasa Inggris, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan efektif.

Pada tahap sekolah dasar, siswa cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan permainan yang didalamnya terdapat warna-

---

<sup>4</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Icha selaku Guru Bahasa Inggris SDN Pekayon 05, 22 Januari 2016

warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian sehingga siswa akan lebih mudah mengerti dan memahami materi yang diberikan.

Pelaksanaan pembelajaran mata pembelajaran bahasa Inggris di SD sudah diperkenalkan sejak adanya ketentuan muatan lokal mata pelajaran bahasa Inggris boleh dikenalkan sejak SD. Kebijakan tentang dimungkinkannya pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar secara resmi dibenarkan sebab dilandasi dengan kebijakan-kebijakan terkait. Salah satunya Kebijakan Mendikbud RI No. 0487/4/1992, Bab VIII, menyatakan bahwa “Sekolah dasar dapat menambah mata pelajaran dalam kurikulumnya, asalkan pelajaran itu tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan nasional”. Berpijak pada kebijakan tersebut bahasa Inggris dapat diperkenalkan melalui kegiatan yang sesuai dengan dunia anak, misalnya melalui kegiatan bermain. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan produk berupa permainan yaitu media *win's class* berbasis *direct method* dengan tujuan siswa mampu menyebutkan kosa kata bahasa Inggris serta memahami materi karena disajikan dalam bentuk permainan dan tampilan yang menyenangkan.

Permainan ini merupakan modifikasi dari permainan ular tangga, yang menjadi pembeda terdapat tema dan tambahan kartu sebagai penunjang pembelajaran bahasa Inggris. Peneliti memilih permainan ini karena dirasa sebagian besar anak usia sekolah dasar sudah mengetahui permainan ular tangga dan juga cara memainkannya sehingga siswa akan mudah

memainkan. Permainan ini juga terdapat banyak gambar di setiap kotaknya yang akan memancing siswa menyebutkan setiap gambarnya menggunakan bahasa Inggris. Pada permainan ular tangga terdiri dari beberapa ular dan tangga. Jika siswa berhenti di kotak yang terdapat ular, siswa harus kembali mengulang ke kotak sebelumnya yang berarti mengingat kembali kosa kata yang terdapat pada gambar di kotak tersebut.

Untuk mencapai tujuan tersebut memerlukan Metode *Research and Development (R&D)*. Pengembangan ini menggunakan model *Borg and Gall*, *Borg and Gall* mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut:

*“Educational Research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the products based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives”<sup>5</sup>.*

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mevalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam

---

<sup>5</sup> Borg and Gall. *Educational Research, An Introduction*. (New York and London : Longman Inc ,1983). Hal. 772

pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R&D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dikemukakan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan produk *Twin's Class* berbasis *Direct Method* sebagai media permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas IV SD?
2. Bagaimana penggunaan media permainan *Twin's Class* berbasis *Direct Method* dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas IV SD?

## **C. Ruang Lingkup**

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Pengembangan Produk**

Hasil penelitian ini adalah sebuah produk berupa Media *Twin's Class* berbasis *Direct Method* yang dikemas untuk memudahkan siswa mempelajari bahasa Inggris.

## **2. Jenjang Pendidikan**

Penelitian ini ditujukan pada jenjang Sekolah Dasar, sebagai kewajiban mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, adapun kelas yang diteliti adalah kelas IV SD.

## **3. Mata Pelajaran**

Dalam penelitian ini mata pelajaran yang dipilih adalah Bahasa Inggris dilihat dari pentingnya bahasa Inggris di jaman globalisasi sekarang ini.

## **D. Fokus Pengembangan**

Berdasarkan identifikasi dan ruang lingkup yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian ini difokuskan pada “Bagaimana Mengembangkan Media Permainan *Twin’s Class* Berbasis *Direct Method* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?”. Materi yang akan dikembangkan adalah mengenai benda-benda yang terdapat di ruang kelas (*things in classroom*).

## **E. Tujuan**

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk berupa media *Twin’s Class* berbasis *Direct Method*, menjelaskan pengembangan media *Twin’s Class* berbasis *Direct*

*Method* dalam Pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas IV SD, serta mengetahui kelayakan permainan ini dari segi materi, media, dan pengguna.

## **F. Kegunaan Penelitian**

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

### 1. Secara Teoritis

Pada penelitian ini menghasilkan produk hasil pengembangan berupa Media *Twin's Class* berbasis *Direct Method*. Produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya pada jenjang Sekolah Dasar kelas IV dalam pemahaman dan peningkatan pembelajaran bahasa Inggris.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Guru

Hasil dari pengembangan ini dapat digunakan dan dipraktikkan oleh guru sekolah dasar khususnya guru bahasa Inggris sebagai media penunjang pembelajaran bahasa Inggris dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas IV SD.

#### b. Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan produk ini yang diharapkan akan memperoleh pengalaman mengikuti pembelajaran bahasa Inggris yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan karena di dalam pembelajarannya menggunakan



media permainan yang menarik. sehingga dapat meningkatkan motivasi serta kemampuan berbahasa Inggris siswa kelas IV SD.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari hasil pengembangan ini juga dapat menambah wawasan serta dapat dijadikan sebagai alternatif referensi peneliti selanjutnya untuk pengembangan media pembelajaran inovatif pada proses peneliti selanjutnya.