

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris di Indonesia sendiri umum diajarkan mulai jenjang sekolah dasar dan diajarkan sebagai bahasa asing, istilah dari ‘bahasa asing’ dalam bidang pengajaran bahasa terdapat perbedaan dengan ‘bahasa kedua’. Bahasa kedua merupakan bahasa yang bukan bahasa utama dan menjadi bahasa yang umum digunakan pada suatu negara, sementara bahasa asing merupakan bahasa yang tidak digunakan sebagai alat komunikasi di negara tertentu. Bahasa asing banyak diajarkan pada salah satu mata pelajaran di sekolah yang bertujuan berkomunikasi dasar serta menguasai 4 skill berbahasa yaitu menyimak, menulis, membaca dan berbicara.

Sementara itu Hapsari (2012) menyatakan pengajaran bahasa Inggris di Indonesia untuk siswa SD berlandaskan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tanggal 25 Februari tentang dimungkinkannya program bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal SD, dan dapat dimulai pada kelas 4 SD (depdiknas). Kebijakan ini diambil karena adanya kebutuhan untuk berpartisipasi dalam era globalisasi. Dalam perkembangan bahasa Inggris yang awalnya adalah mata pelajaran muatan lokal pilihan menjadi mata pelajaran muatan lokal wajib di beberapa daerah. Lebih lanjut pelajaran bahasa Inggris yang pada mulanya dimulai pada kelas 4 SD dimulai pada kelas 1,2 dan 3.

Mata pelajaran bahasa Inggris untuk tingkat sekolah dasar sendiri dianggap menjadi pelajaran yang dianggap sulit dipelajari oleh siswa di dalam penyampaian materi dari guru. Masalah utama yang dihadapi siswa ialah dalam memahami, membaca, menulis, hingga mengucapkan dalam kosa kata bahasa Inggris, salah satu penyebabnya adalah cara penyampaian materi dan media yang digunakan kurang menarik.

Pembelajaran di sekolah sampai sekarang masih menggunakan media buku panduan yang di mana penyampaian materi masih terpusat pada guru, kekurangan dari metode ini penyampaian materi tidak bisa menyeluruh dipahami oleh seluruh siswa. Ini merupakan salah satu penyebab kurangnya minat dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, selain itu materi yang disampaikan sulit diserap dengan baik karena media yang di gunakan guru kurang menarik, apabila hal ini terjadi maka tahap pembelajaran dasar siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi selanjutnya.

Kesulitan dari siswa ialah dalam menghafal susunan huruf dan pengucapan dalam bahasa inggris, akibatnya siswa kurangnya rasa tertarik dan cepat bosannya dalam mengikuti pelajaran yang berlangsung. Selain akibat di atas ialah materi yang disampaikan tidak diserap dengan cepat dan baik karena media yang digunakan sebatas menggunakan media buku saja dan dianggap kurang menarik, dan akibatnya siswa akan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran pengenalan hewan dalam materi bahasa inggris untuk tingkat sekolah dasar berbasis *game* edukasi. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menambah pemahaman kosa kata bahasa inggris dalam materi pengenalan nama hewan. Media pembelajaran ini berisi tebak nama dan suara hewan yang terdapat tingkat kesulitan berbeda serta menyusun kata, untuk penilaian akhir terdapat skor untuk mengukur kemampuan siswa.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran masih menggunakan media buku yang dianggap kurang efektif dan kurang menarik.
2. Banyak sekolah dasar masih menggunakan metode mengajar menggunakan media buku yang cenderung statis.

3. Kurangnya siswa sekolah dasar dalam memahami, mengucapkan maupun menulis dalam bahasa Inggris.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dalam penyusunan penelitian ini maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Ngargotirto 4 Sumberlawang, Sragen.
2. Media pembelajaran mengandung unsur permainan dalam bentuk tebak kata dan pengenalan suara hewan.
3. Materi berdasarkan silabus khususnya mata pelajaran bahasa Inggris kelas 3 Sekolah Dasar.
4. Aplikasi *game* edukasi yang dibuat hanya dapat berjalan pada desktop.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat media pembelajaran pengenalan hewan pada materi khususnya bahasa Inggris berbasis *game* edukasi untuk siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran bahasa Inggris?
3. Bagaimana kelayakan dari *game* pengenalan hewan dalam materi bahasa Inggris berbasis *game* edukasi ini sebagai media pembelajaran di kelas?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat *game* edukasi pengenalan hewan dalam materi bahasa Inggris menjadi media pembelajaran siswa kelas 3 di SD Negeri Ngargotirto 4 Sumberlawang.
2. Meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi bahasa Inggris.
3. Menguji kelayakan pada media pembelajaran pengenalan hewan dalam materi bahasa Inggris.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis, penelitian ini semoga dapat memberi manfaat terutama pada bidang pendidikan, dan dapat membenarkan teori tentang manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2002:26), yang menyatakan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar salah satunya adalah media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar. Manfaat teoritis, media pembelajaran ini diharapkan dapat mempunyai manfaat terutama pada bidang pendidikan khususnya mata pelajaran bahasa Inggris.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan *game* edukasi untuk media pembelajaran, siswa dapat menerapkan metode baru ini pada proses belajar di kelas untuk meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru semoga dapat menambah wawasan tentang media pembelajaran khususnya yang berbasis *game* edukasi dan dapat dijadikan bahan referensi yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi Peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mengembangkan ilmu media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang didapat dari perkuliahan.