

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Untuk siswa kelas Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah pembelajaran Bahasa Inggris membutuhkan serangkaian perencanaan yang matang untuk menentukan bahan-bahan yang sejalan dengan kebutuhan siswa. Hal ini mengingat bahwa penggunaan Bahasa Inggris pada jenjang tersebut tidak secara langsung dipraktikkan dalam keseharian. Bahasa Inggris hanya berdurasi selama 1-2 jam dalam seminggu dan sebagai mata pelajaran muatan local. Keberhasilan proses pembelajaran Bahasa Inggris pada praktiknya akan banyak dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menampilkan sebuah proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Salah satu contoh dari strategi guru adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan informatif sehingga mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran.

Bahasa Inggris secara resmi diajarkan pada jenjang sekolah dasar sejak tahun 1994 sebagai muatan lokal¹, meskipun pada tahun tersebut sekolah lain sudah memprogramkan bagi siswanya seperti sekolah swasta yang sudah punya dan mampu untuk menyediakan pengajaran dan bahan ajarnya. Kebijakan ini di setujui dan didukung oleh banyak sekolah dan masyarakat. Mata pelajaran ini umumnya mulai diajarkan sejak kelas 1 SD sesuai anjuran

¹ luh putu artini Ni Nyoman Padnadewi, *Literasi Di Sekolah, Dari Teori Ke Praktik* (Nilacakra, 2018).

pemerintah. Pada dasarnya yang harus di garis bawahi sebagai tujuan yang utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SD adalah menumbuhkan minat mereka dalam mempelajari Bahasa Inggris. Untuk itu dibutuhkan pemahaman karakteristik siswa sehingga dapat diketahui strategi, metode, dan bahan pembelajaran yang efektif untuk siswa.

Usia anak kelas 3 berkisar antara 6 sampai 8 tahun dimana usia ini dikategorikan sebagai tahapan operasional konkrit yaitu siswa sudah mampu berpikir menggunakan akal atau logika, namun hanya pada obyek fisik disekitarnya, untuk itu jika tidak menggunakan objek fisik mereka akan kesulitan. Untuk itu dalam proses pembelajaran dibutuhkan obyek fisik yang bertujuan untuk memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran yang telah diberikan. dan untuk meminimalisir ini semua seorang pengajar atau guru di tuntut untuk membuat sebuah strategi pembelajaran yang cocok untuk anak usia kelas 3 seperti contohnya membuat media pembelajaran dengan system permainan. Banyak sekali contoh dari media pembelajaran seperti flash card, video pembelajaran, buku pelajaran, lks, dart games, dll.

Dilihat dari pengertian etimologi, kata "*media*" sebagai bentuk jamak dari kata "*medium*" terambil dari bahasa latin yang diartikan sebagai perantara dan pengantar. Selain itu, ada yang mengartikan "*media*" sebagai bentuk plural dari kata "*medius*", yang mempunyai makna tengah. Sedangkan berdasarkan pengertian terminologi, "*media*" diartikan oleh NEA (*National Education Assosiation*) sebagai setiap benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, di dengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk

kegiatan tersebut. Dalam pengertian bahasa Arab, media diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara dan pengantar informasi dari pengirim kepada penerima pesan.

Berdasarkan pada beberapa definisi tersebut, dapat dipahami bahwa media secara luas adalah setiap hal yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk lebih mudah mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian tersebut, maka guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan bagian dari media. Namun jika dilihat secara lebih spesifik, definisi media dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat difungsikan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal². Maka dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan setiap alat atau bahan yang bisa membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

Media Pembelajaran termasuk di antara hal yang paling utama dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, seorang siswa dapat terangsang pikirannya, serta bisa menyajikan suasana proses pembelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan. Dengan menggunakan media, pembelajaran dapat lebih meningkatkan rangsangan pemikiran, perasaan, kemampuan peserta didik, dan dapat menciptakan proses belajar yang efektif pada diri peserta didik. Penggunaan media yang kreatif dan inovatif dapat akan memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih

² Septi Nurfadhillah M.Pd dan 4 a Pendidikan guru sekolah dasar universitas muhammadiyah Tangerang, 'Media Pembelajaran' (cv jejak IKAPI, 2021), pp. 7-8.

efektif, memahami materi yang sedang dipelajari dengan lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan berdasarkan pada tujuan pembelajaran. Bahkan dengan media pembelajaran dapat membentuk karakter peserta didik, baik berupa pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap.

Dalam pengertian yang luas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran mencakup guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah. Namun jika dilihat secara lebih spesifik, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal³. Maka, kesimpulannya bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memberikan bantuan kepada pendidik untuk lebih mudah dan efisien dalam pelaksanaan pembelajaran.

Media sebagai bentuk alat fisik dalam fungsinya bertujuan untuk merangsang pembelajaran bagi siswa, sekaligus mentransmisikan pesan. Pemanfaatan media yang berbasis permainan dapat membuat dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan merangsang motivasi belajar dalam rangka memahami materi. Media permainan dalam praktiknya akan menumbuhkan rasa keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pendidikan adalah salah satu aspek yang mempunyai peran penting dalam kehidupan, untuk itu pengajar harus

³. Septi Nurfadhillah M.Pd dan 4 a Pendidikan guru sekolah dasar universitas muhammadiyah Tangerang, 'Media Pembelajaran' (cv jejak IKAPI, 2021), pp. 7-8

memaksimalkan seluruh kreativitas mereka kepada peserta didik. Berkaitan dengan hal ini, Allah Swt telah berfirman di dalam Q.S. al-Mujadalah ayat 11 tentang pentingnya belajar, sebagai berikut:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: “...Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat....”

Masalah yang sering muncul dalam implemetasi media pembelajaran adalah di saat guru belum dapat maksimal memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara tepat berdasarkan karakter masing-masing peserta didik. Akibatnya, kondisi pembelajaran yang cenderung jenuh dan membosankan. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi sebuah tuntutan, sekaligus mendukung seluruh isi pembelajaran. Dibutuhkan karakter pendidik yang bersifat luwes dan menguasai media pembelajaran. Selain itu, kemampuan, pengalaman belajar, keaktifan, dan motivasi siswa juga dibutuhkan untuk memaksimalkan peran media pembelajaran.

Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara dan pengantar informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Berdasarkan pada definisi tersebut, dapat dipahami bahwa media secara luas adalah segala sesuatu, baik dalam bentuk fisik ataupun non-fisik, di mana mempunyai manfaat untuk mendorong kondisi yang menjadikan pelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian yang demikian, media pembelajaran mencakup juga guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah. Meski demikian, apabila dilihat

secara lebih spesifik, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis, atau elektonis, yang bertujuan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal⁴. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran pada hakikatnya adalah segala sesuatu yang dapat memberikan bantuan kepada pendidik untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih baik.

Di dalam kegiatan pembelajaran, media mempunyai peran yang utama dan penting. Melalui penggunaan media pembelajaran seorang siswa dapat terangsang pikirannya, serta bisa mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang lebih hidup dan menarik. Selain itu, penggunaan media dapat merangsang pemikiran, perasaan, kemampuan peserta didik, sekaligus memberikan dorongan kepada peserta didik untuk menciptakan proses pembelajaran yang efisien. Penggunaan media yang menarik dan kreatif, akan dapat memberikan pengaruh yang besar kepada siswa untuk belajar lebih aktif, memahami setiap mater yang diajarkan dengan lebih sistematis, dan meningkatkan kemampuan dalam melakukan keterampilan berdasarkan pada tujuan pembelajaran. Bahkan dengan media pembelajaran, dapat membentuk karakter peserta didik secara menyeluruh, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap.

Dalam pengertian yang demikian, media pembelajaran mencakup juga guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah. Meski demikian, apabila dilihat

⁴ Septi Nurfadhillah M.Pd dan 4 a Pendidikan guru sekolah dasar universitas muhammadiyah Tangerang, 'Media Pembelajaran' (cv jejak IKAPI, 2021), pp. 7-8.

secara lebih spesifik, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis, atau elektonis, yang bertujuan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal⁵. Maka pada hakikatnya, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran secara substantif berarti segala sesuatu yang dimaksudkan untuk dapat memberikan bantuan kepada pendidik guna melancarkan proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Media sebagai bentuk alat fisik dalam fungsinya bertujuan untuk merangsang pembelajaran bagi siswa, sekaligus mentransmisikan pesan. Pemanfaatan media yang berbasis permainan dapat membuat dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan merangsang motivasi belajar dalam rangka memahami materi. Media permainan dalam praktiknya akan menumbuhkan rasa keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

SDN Grabagan IV adalah salah satu sekolah yang berada di kecamatan grabagan tepatnya di Dusun bulu,Desa Grabagan,kecamatan Grabagan. Sekolah ini berseberangan dengan SMPN I Grabagan. Sekolah SDN Grabagan IV adalah salah satu sekolah yang mempunyai banyak prestasi oleh sebab itu sekolah ini terakreditasi A. seorang guru di tuntut untuk menjadi pendidik yang kreatif dan inovatif. Berdasarkan observasi pada SDN Grabagan IV dapat di

⁵ . Septi Nurfadhillah M.Pd dan 4 a Pendidikan guru sekolah dasar universitas muhammadiyah Tangerang, 'Media Pembelajaran' (cv jejak IKAPI, 2021), pp. 7–8

simpulkan bahwa di sana masih banyak pendidik yang belum mengoptimalkan media pembelajaran terutama untuk mata pelajaran Bahasa Inggris sendiri. Masih banyak pendidik di SDN Grabagan IV yang menggunakan lks dan buku paket sebagai modul pembelajaran akibatnya siswa sering jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran.

Dart Board adalah papan panahan yang biasanya digunakan untuk sebuah olahraga memanah yang berbentuk bulat. Olahraga ini sangat disenangi oleh orang dewasa maupun anak-anak. *Dart Game* dalam penggunaannya berarti menjadikan papan bundar (*Dart Board*) sebagai target lemparan dari anak panah kecil (*Dart*). Secara umum, menumbuhkan keterampilan siswa dapat dimulai dari permainan-permainan yang disusun secara sistematis dan terstruktur. Hal ini disebabkan karena permainan yang demikian akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik sehingga mendorong siswa untuk aktif dan partisipatif di dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, penulis menggunakan media *Dart Board Game* sebagai media permainan dalam materi *the fruits* mata pelajaran bahasa Inggris kelas 3 SDN Grabagan IV.

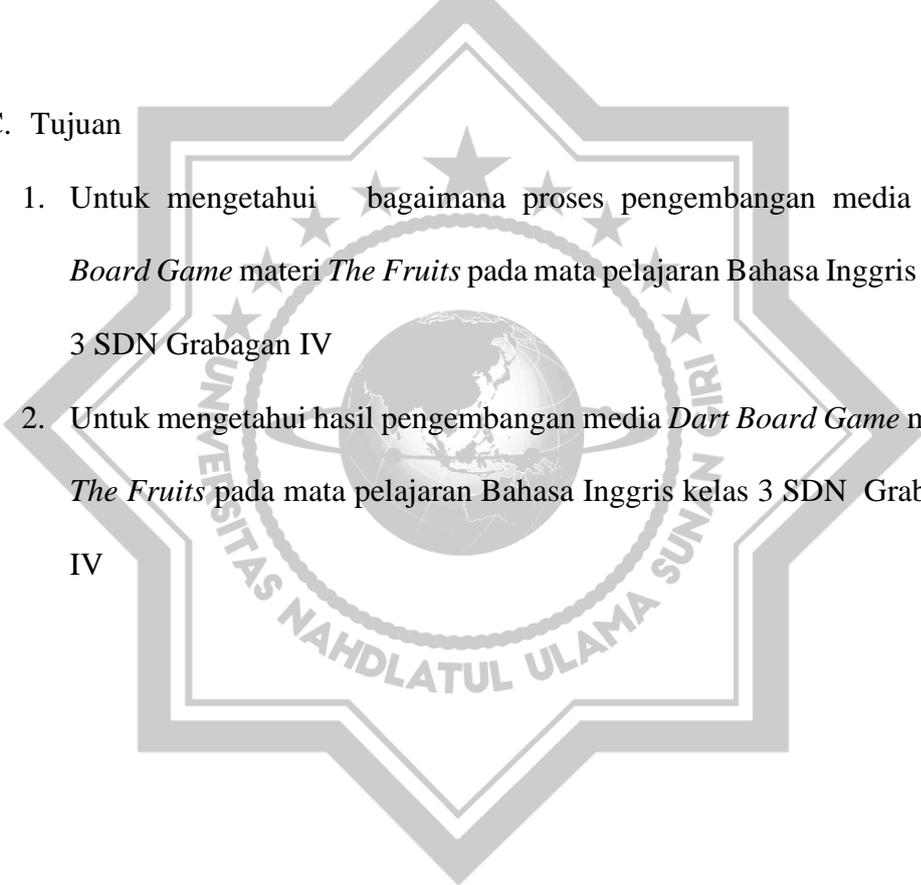
Berdasarkan pada latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Dart Board Games* Materi *The Fruits* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas 3 SDN Grabagan IV”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media *Dart Board Game* materi *The Fruits* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 3 SDN Grabagan IV?
2. Bagaimana hasil pengembangan media *Dart Board Game* materi *The Fruits* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 3 SDN Grabagan IV?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media *Dart Board Game* materi *The Fruits* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 3 SDN Grabagan IV
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan media *Dart Board Game* materi *The Fruits* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 3 SDN Grabagan IV



UNUGIRI

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber literasi dan bahan kajian, serta memberikan wawasan untuk melakukan pengembangan pada penelitian yang relevan.

2. Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya materi the fruits mata pelajaran Bahasa Inggris.

b. Bagi guru

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris terutama materi the fruits dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan positif dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *The Fruits*.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan tentang cara mengembangkan materi the fruits melalui media pembelajaran.

E. KOMPONEN DAN SPESIFIKASI PRODUK YANG AKAN DIKEMBANGKAN

Produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan tentunya produk ini diharapkan mampu membantu pengajar atau guru serta siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

1. Desain produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa dart board game yang terbuat dari papan triplek kemudian dilapisi oleh papan akrilik. Yang berukuran dengan 110 cm X 70 cm. yang terdapat huruf huruf alphabet magnetic yang nanti akan disusun menjadi nama-nama kosakata buah.

2. Media *Dart Board Game*

Pada penelitian ini dart board game adalah media yang berguna untuk mengajarkan dan menambah kemampuan siswa dalam pengetahuan tentang mengidentifikasi dan menambah kosakata nama buah-buahan dalam Bahasa Inggris. Terbuat dengan bahan yang berupa papan triplek yang akan dilapisi oleh acrylic serta alphabet magnetic.

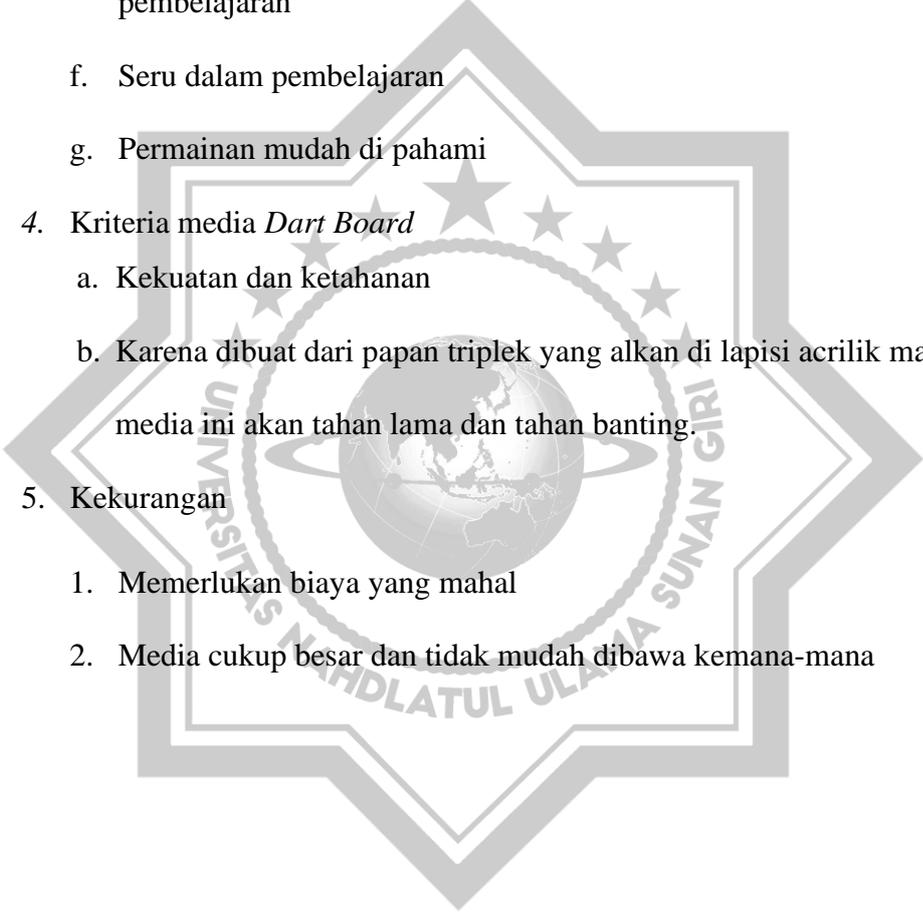
3. Manfaat *Dart Board Game*

Berikut manfaat media dart board:

- a. Untuk membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris
- b. Untuk menarik perhatian siswa saat belajar Bahasa Inggris materi

The Fruits

- c. Menambah perbendaharaan kosakata nama buah untuk siswa kelas 3 dalam Bahasa Inggris
 - d. Menarik penasaran siswa
 - e. Menumbuhkan rasa aktif dan kreatif siswa dalam proses pembelajaran
 - f. Seru dalam pembelajaran
 - g. Permainan mudah di pahami
4. Kriteria media *Dart Board*
- a. Kekuatan dan ketahanan
 - b. Karena dibuat dari papan triplek yang akan di lapsi acrilik maka media ini akan tahan lama dan tahan banting.
5. Kekurangan
- 1. Memerlukan biaya yang mahal
 - 2. Media cukup besar dan tidak mudah dibawa kemana-mana



UNUGIRI

F. PENELITIAN TERLEBIH DAHULU

Dalam rangka untuk melengkapi dan menyempurnakan penelitian ini, maka penulis mengambil beberapa rujukan pada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, di antaranya yakni:

NO	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Perbedaan
1.	Multimedia Interaktif Pengenalan Nama Buah dalam Bahasa Inggris untuk anak usia dini(2022). ⁶	Monikha Oktra Bella, Arif Pramboyana, Putri Maharani	Disini Media berupa aplikasi namun untuk bagian kuis siswa hanya bisa memilih jawaban nama-nama buah yang benar. Dart board yang dibuat peneliti terbuat dari akrilik yang didesain berbentuk persegi Panjang dan dilengkapi alfabet magnetik yang dapat dibongkar pasang sehingga siswa tidak hanya mengenal buah dalam Bahasa

⁶ Monikha Oktra Bella, Arif Prambayun, and Putri Maharani, 'Multimedia Interaktif Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini', *Mdp Student Conference (Msc)*, 2022, 614-21.

				inggris tetapi juga dapat menuliskannya secara langsung dengan benar. Dan juga terdapat point bintang agar siswa lebih semangat dan senang dalam permainan
2.	Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar dengan menggunakan media Pembelajaran Flash Card(2021) ⁷ .	Mufidah, Endang Hidayat, Agus Muharram	Media yang digunakan terbuat dari kertas dan siswa hanya dapat bermain dengan mengurutkan gambar yang diinginkan, media ini tidak bisa digunakan dalam kelompok besar karena ukuran minim	Media yang digunakan peneliti terbuat dari akrilik yang cukup besar dimana siswa dapat bermain memilih sendiri mana buah yang akan mereka dapatkan setelah itu dapat menuliskannya

⁷ Endang Hidayat and Agus Muharram, 'Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card', 2021, 1297–1308.

				a secara mandiri dengan benar.selain itu media ini juga dapat digunakan dalam kelompok besar karena cukup besar.
3.	Game Edukasi Pengenalan Nama Buah dan Sayuran dalam Bahasa Inggris untuk sekolah dasar(2017) ⁸	Dian Nurdiana, Dian Rahardian ,Andri Suryadi	Media Yang digunakan Berbasis Aplikasi Namun di media ini siswahnya mencocokkan gambar buah dengan templat gambar buah yang cocok	Media yang digunakan peneliti tidak hanya dapat mengenal buah dalam Bahasa inggris tapi juga dapat menuliskan ejaan serta kata yang benar secara langsung dari buah tersebut.

⁸ Dian Nurdiana, Dian Rahadian, and Andri Suryadi, 'Game Edukasi Pengenalan Nama Buah Dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar', *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.1 (2017), 198–204.

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Di dalam penelitian ini, sistem pembahasan berfungsi untuk menunjukkan hasil dari penelitian dan pembahasan secara general dalam bentuk kerangka.

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini meliputi:

BAB I : LATAR BELAKANG

Pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk yang dikembangkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinilitas penelitian, sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN TEORI

Akan diuraikan tentang beberapa kajian teori mengenai media pembelajaran, *Dart Board Game*, mata pelajaran Bahasa Inggris dan penggunaan media *Dart Board Game*.

BAB III : METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Memuat penjelasan tentang rancangan penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data, dan instrument penelitian dan pengembangan.

BAB IV : PENYAJIAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN & PENGEMBANGAN.

Memuat penjelasan tentang temuan penelitian, sekaligus hasil penelitian yang telah dilakukan. Penyajian temuan dan hasil dilakukan berdasarkan pada pertanyaan penelitian yang telah disusun pada rumusan masalah.

BAB V : KESIMPULAN

Merupakan kesimpulan dari hasil penelitian, sekaligus saran yang diharapkan dapat membawa manfaat pada pengembangan penelitian yang serupa, khususnya berkaitan dengan pengembangan media di sekolah

