

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan penting bagi kehidupan manusia. Sejak dilahirkan ilmu pengetahuan sangat dibutuhkan manusia. Melalui pendidikanlah Ilmu pengetahuan bisa diperoleh, dari tingkat yang paling rendah sampai tingkat yang paling tinggi yaitu perguruan tinggi. Pendidikan bukan hanya menjadi kebutuhan manusia sepanjang hayatnya, tapi juga sebagai pondasi perkembangan manusia yang bisa menentukan maju mundurnya suatu negara. Perkembangan pendidikan suatu negara dapat mencetak generasi muda penerus bangsa sebagai sumber daya manusia yang menghasilkan penemuan produktif untuk kesejahteraan suatu negara.

Pendidikan masih menjadi hal yang kompetitif bagi dunia, sehingga disetiap negara memiliki produktivitas dan kreativitas perkembangan teknologi yang berbeda. Perkembangan ilmu pengetahuan dan canggihnya teknologi menjadi kebanggaan setiap negara. Mereka bersaing memberikan jaminan mutu pendidikan terbaik bagi generasi milenial yang berkualitas dan tujuan pendidikan setiap negara diatur dalam sistem pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya

untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan.¹

Zaman modern saat ini, guru berperan dan diharuskan terampil dalam mendidik peserta didik menjadi insan yang tidak tertinggal pesatnya perkembangan zaman, dalam menentukan pemuda penerus bangsa yang tidak meninggalkan dasar daripada budaya itu sangatlah penting, dengan realita usaha nyata dalam penerapan pendidikan terhadap peserta didik.² Pendidik diharuskan apabila nantinya tidak tersedia media pembelajaran dalam proses belajar, agar dapat mengembangkan keterampilannya.³ Salah satu faktor pendorong seperti adanya sumber belajar yang menarik agar siswa termotivasi sehingga dapat meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran, adalah capaian tujuan proses belajar yang maksimal.

Sardiman berpendapat dalam Rifki Afandi, upaya meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik motivasi belajar menjadi faktor yang sangat berpengaruh. Dalam proses pembelajaran peserta didik pasif, mudah merasa bosan, dan bahkan tidak memperhatikan, sering penggunaan media yang konvensional dalam pembelajaran oleh pendidik. Maka pendidik dituntut kreatif dan inovatif dalam mengelola kelas, salah satunya merubah suasana kelas belajar menjadi hidup dengan penggunaan media pembelajaran, hal ini sesuai dalam pasal 35 ayat (1) undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003

¹ Pemerintah Indonesia, *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1* (Jakarta: Sekretariat Negara, 2003).

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013).

³ Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar," *JINoP Jurnal Inovasi Pembelajaran* (2022): 113.

tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa standar nasional pendidikan yang terdiri dari standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan harus ditingkatkan secara berencana dan berkala.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik.⁴ Penggunaan media yang menarik dapat memberikan dorongan motivasi pada siswa dalam sebuah pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran siswa harus terlibat langsung atau menjadi pusat pembelajaran dalam berbagai bidang mata pelajaran. Sistem pendidikan pada saat ini kurikulum yang telah diperbarui dari yang semula menggunakan kurikulum 2013 menjadi kurikulum 2013 revisi dimana dalam pembelajaran tersebut memadukan berbagai mata pelajaran dalam beberapa tema.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-Qur'an. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالرُّبُوبِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

⁴ sohibun, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive," *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2 (2017): 67.

“Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.⁵

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta minat siswa yang baru. Dalam kegiatan pembelajaran Seorang guru diharuskan mampu menentukan media yang akan digunakan. Pemilihan media yang baik akan mempermudah pelaksanaan pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran itu rumit dan sulit karena harus mempertimbangkan beberapa faktor, diantaranya :

1. Model pemilihan media

Ada dua model pendekatan saat melakukan proses pemilihan media yaitu dengan cara terbuka dan tertutup. Pemilihan media secara tertutup apabila jenis media telah di tentukan sesuai kebutuhan seorang guru. Sedangkan model pemilihan terbuka ialah bebas akan menggunakan media apa saja.

2. Alasan pemilihan media

Alasan pemilihan itu perlu karena akan menentukan proses pembelajaran tersebut. tentunya seorang guru melakukan suatu alasan pemilihan media agar pembelajaran yang dilakukan atau diajarkan kepada peserta didik bisa tersampaikan. Dengan adanya alasan pemilihan media maka seorang guru bisa merasakan kekurangan maupun kelebihan.

⁵ <https://tafsirweb.com/4392-surat-an-nahl-ayat-44.html> di unduh pada hari Ahad 16 Oktober 2022. Pada pukul 21:15 WIB.

3. Kriteria media

Dalam kriteria ini pastilah seorang guru tidak melakukannya dengan sembarangan. Maka dengan kriteria media ini akan mengurangi dampak dari kesalahan pada saat pemilihan media karena akan berdampak pada saat pembelajaran berikutnya. Berikut kriteria yang harus dipertimbangkan.

a. Tujuan penggunaan

dengan menentukan tujuan pembelajaran (standar kompetensi dan standar kompetensi dasar), serta jenis rangsangan apakah tujuan lebih kearah kognitif, penglihatan, pendengaran atau mengkombinasikannya.

b. Sasaran pengguna

Media maksud dari sasaran pengguna media ialah bagaimana karakteristik seperti jumlah, latar belakang sosial, motivasi dan minat.

c. Karakteristik media

Guru dapat mengetahui kelemahan dan kekurangan media dari karakteristiknya. Maka dengan itu guru dapat mengukur tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

d. Waktu

Waktu disini yang dimaksud ialah lama waktu yang diperlukan saat penggunaan pembelajaran tersebut.

e. Biaya dalam penggunaan media

Guru juga mengangarkan dana atau biaya yang dibutuhkan saat memakai media tersebut. seperti membeli, meminjam atau menyewa, mahal atau murah media tersebut. misalnya untuk menjelaskan tentang

proses terjadinya gerhana matahari akan lebih efektif menggunakan media. Namun di sekolah tidak ada video player maka digunakanlah alat peraga gerhana matahari.⁶

Pembelajaran yang dilakukan di MI Islamiyah Ngasem masih menggunakan media sederhana dalam penyampaian mata pelajaran. Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan terutama di kelas II, ditemukan sebuah permasalahan. Permasalahan menyampaikan bahwasanya di MI Islamiyah Ngasem terdapat 2 tingkatan kelas, yakni regular dan unggulan, tapi kenyataan di lapangan kelas II unggulan belum begitu tertarik dalam mempelajari pelajaran Bahasa Inggris, padahal dalam tingkatannya kelas unggulan mampu berbahasa Inggris dalam proses pembelajarannya. Selanjutnya saat proses belajar terutama di mata pelajaran Bahasa, terkhusus Bahasa Inggris siswa merasa kesulitan untuk memahami dan menghafal kosa kata, sehingga mata pelajaran Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran yang sulit untuk dipahami yang menjadikan menurunnya semangat belajar para siswa. Permasalahan selanjutnya yakni guru berupaya menciptakan suasana pembelajaran materi Bahasa Inggris yang mengharuskan peserta didik untuk menghafal agar tidak membosankan, akan tetapi ada beberapa peserta didik saat guru menyampaikan materi adapula yang tidak memperhatikan, serta terdapat peserta didik yang mudah bosan di dalam kelas dan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

Media dengan penggunaan permainan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran, penggunaan media yang

⁶ Mami Hajaroh, "Menjadi Guru Yang Kreatif" (2011): 1-11.

kreatif dengan tampilan yang menarik akan meningkatkan motivasi dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran penggunaan permainan media *Snake and Ladders* yaitu salah satu permainan yang menarik dan inovatif. Tersebar luas berbagai bentuk dan model ular, sehingga media *Snake and Ladders* pada khususnya dapat digunakan sebagai pembelajaran diarah pendidikan .

Media *Snake and Ladders* termasuk dalam kategori permainan “*Board Game*” atau sejenis dengan permainan halma, monopoli, ludo, dan yang lainnya. Papan dengan gambar petak-petak yang terdiri dari beberapa kolom dan baris dengan nomor 1-100, dengan gambar ular dan tangga.⁷ Semua tingkatan kelas dan memainkan Permainan *Snake and Ladders*. Pendidik dapat memodifikasi permainan dan membuat sendiri permainan sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Keunggulan Media *Snake and Ladders* yakni bisa meningkatkan semangat belajar peserta didik, serta bisa membentuk ketrampilan dan sikap dengan melalui kerjasama setiap kelompoknya. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah produk yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan supaya menambah semangat belajar para peserta didik dalam belajar mengajar, dan membuat pendidik lebih efektif dalam penyajian materi sehingga mendapatkan hasil belajar yang maximal serta optimal.

⁷ A. M Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, Dan Keakraban* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009).hal.80

Penggunaan Media *Snake and Ladders* yang menjadi salah satu media pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik. Penerapan Media *Snake and Ladders*, peserta didik diharapkan dapat belajar dan menikmati pembelajaran dengan bermain sekaligus mendapatkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak memiliki perasaan bahwa pembelajaran bahasa Inggris tidak senantiasa menghafalkan teori dan sulit dipelajari. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Media *Snake and Ladders* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dijabarkan, dapat di rumuskan rumusan masalah pengembangan Media *Snake dan Ladders* sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media *Snake and Ladders* pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro?
2. Apakah hasil pengembangan Media *Snake and Ladders* pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dijabarkan, dapat di rumuskan tujuan pengembangan dari pengembangan media *Snake dan Ladders* sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media *Snake and Ladders* dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro.
2. Mendeskripsikan validasi pengembangan media *Snake and Ladders* dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro.

D. Manfaat Pengembangan

Sesuai dengan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan pengembangan, penulisan skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis dan secara praktis:

1. Secara teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan suatu kajian ilmiah tentang pengembangan media *Snake and Ladders* dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris peserta didik menjadi kreatif, aktif, dan termotivasi belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya Bahasa Inggris.

2. Secara praktis

- a. Bagi peserta didik, pada mata pelajaran Bahasa Inggris supaya dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar.

- b. Bagi pendidik, sebagai solusi dalam meningkatkan dan membangkitkan semangat belajar peserta didik dalam kelas.
- c. Bagi sekolah, sebagai informasi yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
- d. Bagi peneliti, sebagai penambah pengalaman dan pengetahuan pada tahap proses pembinaan diri sebagai pendidik kelak.

E. Komponen Dan Spesifikasi Produk Yang Akan Dikembangkan

Pengembangan media pembelajaran *Snake and Ladders* yang akan didesain dengan beberapa bahan yaitu:

1. Papan permainan dengan besar ukuran 2,5 cm x 2,5 cm dicetak menggunakan bahan *flexi jerman*.
2. Dadu dengan ukuran 25 cm x 25 cm, setiap rusuk dibuat menggunakan kayu yang dilapisi kain flannel dengan memiliki mata dadu 1-3.
3. Koin yang terbuat dari kertas manila berwarna emas yang delaminating.
4. *Question Card* yang di dalamnya terdapat pertanyaan tentang materi bahasa Inggris yang terbuat dari kertas yang didesign seperti amplop.
5. Kartu Bonus, difungsikan untuk meminta bantuan kepada teman sekelompok dalam menjawab soal yang tidak diketahui.

Media pembelajaran *Snake and Ladders* yang dihasilkan dengan volume besar dimana peserta didik yang akan terjun langsung menepati posisi pion.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Ruang lingkup materi dalam media ini tersaji materi pembelajaran Bahasa Inggris kelas II tingkatan MI/SD pada semester ganjil tentang materi *Playing At Environment*. Dalam proses pengembangan dan penelitian produk tentunya masih mempunyai kekurangan dan keterbatasan, berikut ini merupakan keterbatasan produk yang akan dikembangkan, yaitu media pembelajaran *Snake and Ladders* pada materi *playing at environment*:

1. Masih tergolong biasa dan sederhana dengan batasan di materi pokok *playing at environment*, pada media pembelajaran *Snake and Ladders*.
2. Dari segi lapangannya pengembangan media pembelajaran *Snake and Ladders* hanya sampai pada tahap pengembangannya saja, sehingga penggunaan media tersebut belum bisa efektif, dikarenakan belum adanya implementasi dan evaluasi.

G. Definisi Operasional

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media *Snake And Ladders* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro”. Untuk mempertegas konsep dari judul tersebut, penulis perlu mengemukakan definisi dari beberapa kata yang terdapat dalam judul, agar tidak terjadi kesalahan dan kerancuan dalam memahami dan menginterpretasikannya, Definisi dari kata-kata tersebut sebagai berikut:

1. Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan atau dalam Bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Research and Development* yang artinya metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru. atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. serta dapat menguji keefektifan produk tersebut.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana pendukung yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. media membuat pemahaman siswa lebih cepat berkembang sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

3. *Snake And Ladders*

Snake and Ladders berasal dari Bahasa Inggris yang artinya ular dan tangga merupakan permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh individu atau kelompok, menggunakan dadu untuk di lempar dan menjalankan pion sesuai jumlah lemparan angka dadu yang didapat. Papan permainan ini tidak lepas dari artinya yakni terdiri dari gambar ular dan tangga.

4. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran yang masuk kategori adaptif, yang diajarkan guna meningkatkan ketrampilan anak didik untuk berbahasa dan berkomunikasi.

H. Orisinalitas Penelitian

. Penelitian ini bukanlah hal yang baru, karena bisa dilihat dari beberapa penelitian sejenis yang ada, namun dengan pembahasan dan ruang lingkup berbeda.. Oleh karena itu penelitian ini bersifat pengembangan dari penelitian terdahulu, berharap dapat memberi manfaat pada dunia pendidikan umumnya dan terkhusus pada pembelajaran Bahasa Inggris.

Untuk mengantisipasi kesamaan dan pengulangan kajian terhadap halaman yang sama, peneliti paparkan persamaan dan perbedaan topik kajian yang diteliti antara peneliti sekarang dengan peneliti-peneliti terdahulu pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti Dan Tahun	Tema Dan Tempat Penelitian	Variable Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Skripsi, Siti Aminah, 2021	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Big Snake And Ladders Games</i> Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Palopo	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Big Snake And Ladders Games</i>	Media yang digunakan dalam pelajaran matematika dan jenjang SMP	Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D
2	Alfi Rahmawati pada tahun 2020	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Pembelajaran	Pengembangan media <i>snake and ladders</i> pada mata	Media yang digunakan dalam versi kecil dan materi yang digunakan garis dan	Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D

		n Matematika Pada Materi Garis Dan Sudut Siswa Kelas VII Di SMPN 3 Karawang Barat	pelajaran matematika	sudut kelas VII SMPN 3 karawang	
3.	Skripsi Hendro perta 2021	Pengembang an media ular tangga pada sub materi jaringan kelas VII	Pengemban gan media ular tangga	Media yang digunakan versi kecil dan dapat digunakan di semua mata pelajaran	Sama-sama menggunka an metode penelitian R&D

Tabel 1.2 Posisi Penelitian

No	Peneliti dan tahun	Tema dan tempat penelitian	Variable penelitian	Pendekat an dan lingkup penelitian	Hasil penelitian
1	Skripsi, Azizatu Hamdiya h, 2021	Pengembangan Media <i>Snake Dan Ladders</i> pada mata pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 madrasah ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro	Pengembang an Media <i>Snake Dan Ladders</i>	R & D	Pengemban gan Media <i>Snake Dan Ladders</i> Dalam Meningkatk an Kemampua n Berbahasa Inggris

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini digunakan untuk mendapatkan arah sekaligus gambaran yang jelas mengenai penulisan penelitian pengembangan ini, maka penulis dapat membuat alur sistematika nya . Sistematika ini juga membuat jalan pikir penulis lebih mudah dalam mengarungi permasalahan yang ada, adapun penulisan skripsi ini terbagi menjadi lima bab, dan setiap bab dibagi menjadi beberapa sub bab diantaranya:

Bab I memaparkan pendahuluan yang terdiri dari: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Hipotesis, Asumsi Pengembanan, Ruang Lingkup Pengembangan, Orisinalitas Pengembangan, Definisi Istilah, dan Sistematika Pembahasan tentang pengembangan media *Snake and Ladders* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro.

Bab II memaparkan kajian pustaka yang terdiri dari: Pengembangan, Media Pembelajaran, Prinsip Pemanfaatan Media, Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran, Jenis-Jenis Media, Membaca, dan Kerangka Berpikir dengan bahasan mengani pengembangan media *Snake and Ladders* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro.

Bab III bagian ini memaparkan metode penelitian yang terdiri dari: Langkah-Langkah Penelitian, Metode Penelitian, Populasi, Sampel, dan Sumber Data, Jenis Data, Teknik Pengumpulan Data, Intrumen Penelitian, dan Teknik Pengumpulan Data pada pembahasan pengembangan media *Snake and Ladders*

pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro.

Bab IV ini memaparkan hasil penelitian pengembangan media *Snake and Ladders* dan analisis data penelitian pengembangan tentang pengembangan media *Snake and Ladders* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro.

Bab V ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran yang berkaitan dengan pengembangan media *Snake and Ladders* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro

