

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan sistematis yang bertujuan untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya untuk mencapai kualitas diri menjadi lebih baik.¹ Mengenai pentingnya pendidikan ini, Islam sebagai agama Rahmatan lil'alam, mewajibkan untuk mencari ilmu pengetahuan melalui pendidikan di dalam maupun di luar pendidikan formal. Dalam arti luas, belajar dapat mengembangkan pengetahuan sekaligus memperbaiki kehidupannya. Betapa pentingnya belajar, karena itu dalam Al-Qur'an Allah berjanji dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ط

“ Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat,” (QS Al-Mujadalah: 11).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan akhir pendidikan Islam merupakan aplikasi nilai-nilai Islam yang diwujudkan dalam pribadi anak didik dengan konsep pendidikan Islam yang sedemikian sempurnanya. Media merupakan suatu hal yang mutlak ada dalam sebuah proses pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran tidak dapat berjalan secara maksimal, karenasiswa tidak dapat memahami materi yang

¹ Akdon, *Manajemen Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2020).

disampaikan oleh guru.² Media merupakan adalah alat transportasi yang memiliki peran untuk mengantarkan informasi dari guru kepada siswa. Media pembelajaran harus dirancang dan disusun sesuai dengan kondisi dan situasi kelas. karena jika media pembelajaran dibuat tanpa adanya rancangan yang sesuai maka media pembelajaran tersebut juga tidak akan terlihat menarik dan efektif bagi siswa. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk sarana motivasi bagi siswa untuk semangat belajar, dalam suatu proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan, adapun fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru.

Guru dalam hal pembelajaran harus memiliki keahlian sebagai guru, salah satunya adalah guru mampu memberikan minat dan motivasi belajar siswa. Sehingga dengan memotivasi dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Maka guru harus memiliki tujuan mengajar serta menentukan metode mengajar yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, memahami bahan pembelajaran yang akan di ajarkan dengan menggunakan sumber, cara memilih, menentukan dan menggunakan media.

Media pembelajaran papan dunia binatang adalah media yang dibuat oleh tangan manusia tanpa alat teknologi. papan dunia binatang ini didesain dalam bentuk papan yang menarik perhatian siswa. Dengan menggunakan media papan dunia binatang ini dapat memberikan rangsangan yang penting

² Rahmayanti, Yonanda, and Kurino, "System Thinking Skills Dalam Upaya Transformasi Di Era Society 5.0 Penggunaan Papan Musi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Seminar Pendidikan FKIP UNMA* (2021): 119.

bagi siswa, serta mempermudah dalam menyusun kosakata Bahasa Inggris siswa.

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang edukatif yang terjadi antara guru dengan siswa. Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai penyampai materi sedangkan siswa sebagai penerima materi, sedangkan materi yang diajarkan adalah mata pelajaran atau satuan pendidikan tertentu. Mata pelajaran tersebut salah satunya adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan satuan pendidikan yang membimbing dan melatih siswa untuk berbahasa asing atau Bahasa Internasional. Guru saat mengajar, harus mempunyai keahlian sebagai guru, salah satunya adalah guru mampu memberikan motivasi belajar kepada peserta didik, dan meningkatkan keinginan siswa dalam belajar di sekolah. Seiring perkembangan zaman peradaban manusia berubah pesat karena ditunjang adanya peran Bahasa Inggris yang selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan teknologi. Bahasa Inggris memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan seperti mengembangkan kompetensi komunikasi dengan baik, meningkatkan daya saing dalam bangsa dan masyarakat global.³

Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa, sebab sebagian besar materi Bahasa Inggris bersifat abstrak. Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah adalah mengembangkan kompetensi komunikasi secara lisan untuk mengiringi tindakan dalam konteks sekolah, memiliki kesadaran tentang pentingnya

³ Fatimah and Muttaqin, "Metode Sing A Song Sebagai Alternatif Penguasaan Kosakata Siswa Di MI Al-Ikhsan Canga'an Genteng," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2020): 14.

belajar berbahasa inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global. Salah satu cara untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa inggris siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa mengerti dengan materi yang disampaikan. Salah satu media yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar Bahasa inggris adalah media papan dunia binatang. Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Ulul Albab Plesungan ini dilatar belakangi oleh pelajaran Bahasa inggris, yang merupakan pelajaran pokok dan dianggap sulit sehingga memerlukan pemahaman yang cukup untuk melakukan pembelajaran yang telah diberikan. Terutama untuk anak kelas I MI. jadi untuk menarik motivasi siswa dan ketertarikan belajar pada pelajaran Bahasa inggris dibutuhkan media pembelajaran agar mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh gurunya. Hal lain yang melatarbelakangi penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Ulul Albab ini adalah rendahnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa inggris.

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka peneliti ingin meneliti dan mengkaji secara lebih tentang Pengembangan Media Pembelajaran Pandubi (Papan Dunia Binatang) Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas I MI Ulul Albab Plesungan.

B. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran pandubi (papan dunia binatang) pada mata pelajaran Bahasa inggris siswa kelas I MI Ulul Albab Plesungan ?

- b. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran pandubi (papan dunia binatang) pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas I MI Ulul Albab Plesungan ?

C. Tujuan Penelitian

- a. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran pandubi (papan dunia binatang) pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas I MI Ulul Albab Plesungan.
- b. Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran pandubi (papan dunia binatang) pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas I MI Ulul Albab Plesungan.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk guru dalam meningkatkan kreatifitas dalam mengajar dan menarik bagi siswa.

- b. Bagi Siswa

Menumbuhkan motivasi dalam meningkatkan kemampuan untuk memahami materi kosakata binatang dalam pelajaran Bahasa Inggris.

- c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi pengembangan wawasan ilmu pengetahuan dan dapat menyikapi secara professional kondisi nyata di MI Ulul Albab Plesungan.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Pada pengembangan media pandubi (papan dunia binatang) ini terdapat spesifikasi produk yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Media pandubi (papan dunia binatang) potensial untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa dapat memahami dengan benar kosa kata bahasa Inggris.
2. Media pandubi (papan dunia binatang) dapat memberikan motivasi dan daya tarik siswa karena dilengkapi dengan berbagai gambar yang bervariasi.
3. Media pembelajaran pandubi (papan dunia binatang) didesain menggunakan bahan yang tahan lama sehingga tidak hanya digunakan sekali pakai tetapi dapat digunakan kapan saja.
4. Media pembelajaran pandubi (papan dunia binatang) didesain dengan ukuran sebesar 50 cm x 50 cm dan mudah dibawa kemana-mana.
5. Media pembelajaran pandubi (papan dunia binatang) cocok digunakan pada siswa kelas I MI, sebab didesain dalam bentuk papan dan dapat menarik perhatian siswa.
6. Media pembelajaran pandubi (papan dunia binatang) memiliki petunjuk permainan sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami proses penggunaannya.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan Penelitian

Dalam metode ini guru menerapkan media pandubi (papan dunia binatang). Kemudian siswa menunjukkan kemampuannya dalam mengeja pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan mudah. Penelitian ini dilakukan

dikelas I MI Ulul Albab Plesungan. Adapun kompetensi Dasar dan Indikator mata pelajaran Bahasa Inggris antara lain :

a. Kompetensi Inti:

1. Menerima dan menjalankan perbedaan sesama teman.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b. Kompetensi Dasar :

- 3.7. Memahami kata dan frasa yang berkaitan dengan *Animal and Plant Objects*

c. Indikator

- 3.7.1 Menyusun kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan *Animal and Plant Objects*.
- 3.7.2 Mengidentifikasi arti kata yang berkaitan dengan *Animal and Plant Objects*.

Agar penelitian ini dapat terfokus sehingga permasalahan tersebut dibatasi antara lain:

1. Subjek penelitian siswa kelas I MI Ulul Albab Plesungan.
2. Media pandubi (papan dunia binatang) merupakan sebuah papan sebagai media pembelajaran yang terbuat dari akrilik dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sehingga dapat menjamin kelangsungan kegiatan belajar mengajar dan memberikan arah pada proses pembelajaran demi tercapainya tujuan berupa, siswa dapat disiplin, siswa dapat memperhatikan ketika guru menjelaskan, serta siswa rajin belajar.

Sedangkan dalam pengembangan media pandubi (papan dunia binatang) ini terdapat spesifikasi produk yang dihasilkan sebagaiberikut:

1. Media pandubi (papan dunia binatang) potensial untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah siswa dapat memahami dengan benar kosakata bahasa inggris.
2. Media pandubi (papan dunia binatang) dapat memberikan motivasi dan daya tarik siswa karena dilengkapi dengan berbagai gambar yang bervariasi.
3. Media pembelajaran pandubi (papan dunia binatang) didesain menggunakan bahan yang tahan lama sehingga tidak hanya digunakan sekali pakai tetapi dapat digunakan kapan saja.
4. Media pembelajaran pandubi (papan dunia binatang) didesain dengan ukuran sebesar 50 cm x 50 cm dan mudah dibawa kemana-mana.

5. Media pembelajaran pandubi (papan dunia binatang) cocok digunakan pada siswa kelas I MI, sebab didesain dalam bentuk papan dan dapat menarik perhatian siswa.
6. Media pembelajaran pandubi (papan dunia binatang) memiliki petunjuk permainan sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami proses penggunaannya.

G. Definisi Operasional

- a. Pengembangan adalah usaha dalam meningkatkan kemampuan secara teknis, teoritis, konseptual, sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Pengembangan merupakan proses desain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan potensi serta kompetensi siswa.
- b. Media pembelajaran pandubi (papan dunia binatang) merupakan media yang dibuat oleh tangan manusia.
- c. Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu Bahasa Internasional yang memiliki peranan penting untuk berkomunikasi dengan dunia luar khususnya dalam menyerap ilmu pengetahuan dan teknologi.

H. Orisinalitas Penelitian

I. Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Diah Kartini Reny Intan Purnama, 2014 ⁴	Pengembangan Kartu Bergambar Magnetik Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Penguasaan Kosakata Pada Kelas II SDN Mojosari	Sama-sama mengangkat pembelajaran Bahasa Inggris	Saudari Diah Kartini Reny Intan Purnama adalah jenis penelitian kualitatif sedangkan jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Research And Development (R&D)
2.	Uty Marina Lahitani, Khusnul Khotimah, 2019 ⁵	Pengembangan Media Kartu Dengan Papan Kata Untuk Meningkatkan Kosakata Nama Hewan Pelajaran Bahasa Inggris Pada Kelompok B Di TK Pratiwi.	Sama-sama menggunakan metode Research and Development (R&D)	Penelitian Uty Marina Lahitani, Khusnul Khotimah, mengangkat pengembangan media kartu dengan papan kata untuk meningkatkan kosakata nama hewan pelajaran Bahasa Inggris kelompok TK B
				sedangkan peneliti mengangkat pengembangan media pembelajaran pandubi (papan duniabinatang) pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas I MI

⁴ Dyah Kartini and Reny Intan Purnama, "Pengembangan Kartu Bergambar Magnetik Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Penguasaan Kosakata Pada Kelas II SDN Mojosari," *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2014).

⁵ Uty Marina Lahitani and Khusnul Khotimah, "Pengembangan Media Kartu Dengan Papan Kata Untuk Meningkatkan Kosakata Nama Hewan Pelajaran Bahasa Inggris Pada Kelompok B Di TK Pratiwi, Skripsi Sarjana Program Studi Teknologi Pendidikan" (UNESA, 2019).

3.	Nurhidayah , Roni Irawan, 2019 ⁶	Pengembangan Media Papan Fabel dalam Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar	Sama-sama mengangkat media pembelajaran papan yang berkaitan dengan binatang	Penelitian Nurhidayah, Roni Irawan menggunakan media papan fabel sebagai media pembelajaran tematik kelas I sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran pamdubi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris Kelas I
----	---	---	--	---

1. Sistematika Pembahasan

Agar skripsi ini tidak keluar dari pokok pikiran dan kerangka yang telah ditentukan serta memudahkan pemahaman dan penelaahan maka penulis menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan penelitian, definisi operasional, orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan.

⁶ Nur Hidayah and Roni Irawan, "Pengembangan Media Papan Fabel Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar" (Artikel Seminar Nasional Taman Siswa Baru, 2019).

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab kajian pustaka memaparkan tentang beberapa kajian teori mengenai media pembelajaran, pandubi (papan dunia binatang), mata pelajaran Bahasa Inggris, dan penggunaan pandubi (papan dunia binatang) sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris.

BAB III: PROSEDUR PENELITIAN

Pada bab prosedur penelitian ini menjelaskan desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data dan instrument penelitian dan pengembangan penelitian.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan tentang deskripsi data temuan penelitian dan hasil penelitian dan menyajikannya dengan merujuk pada pertanyaan yang telah dituangkan pada fokus penelitian.

BAB V: PENUTUP

Pada bab penutup menyajikan kumpulan dari hasil penelitian dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan media pembelajaran di sekolah.

UNUGIRI



UNUGIRI