

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Di era globalisasi ini, pendidikan merupakan salah satu modal utama dalam menghadapi tantangan. Pendidikan sangat penting dalam memperbaiki kualitas sumberdaya manusia. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup>

Pendidikan merupakan kegiatan yang dimaksudkan untuk mengembangkan potensi, pola pikir serta ketrampilan peserta didik yang akan berguna dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

Menurut Carter. V. Good pendidikan adalah proses perkembangan kecakapan individu dalam sikap dan perilaku bermasyarakat. Proses sosial dimana seseorang dipengaruhi oleh suatu lingkungan yang terorganisir, seperti rumah atau sekolah, sehingga dapat mencapai perkembangan diri dan kecakapan sosial. Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan salah satu hal dasar yang penting dalam suatu

---

<sup>2</sup> EM Giri. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*. (Jakarta : Trans Media Pustaka. 2008).hlm 2

individu untuk menjalani kehidupan bermasyarakat baik dalam konteks di sekolah maupun di lingkungan.<sup>3</sup> Dalam memperoleh pendidikan di sekolah, peserta didik harus melewati serangkaian aktivitas belajar mengajar. Ada tiga hal dalam proses belajar mengajar yakni persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam proses pembelajaran, ada unsur memberi dan menerima baik dari pihak guru maupun peserta didik, agar terjadi interaksi belajar mengajar yang baik.

Ada beberapa faktor yang harus dipenuhi sebagai dasar-dasar terjadinya interaksi belajar mengajar adalah : 1)Interaksi bersifat edukatif. 2)Dalam interaksi terjadi perubahan tingkah laku pada peserta didik sebagai hasil belajar mengajar.3) Peranan dan kedudukan guru yang tepat dari proses interaksi belajar mengajar.4) Interaksi sebagai proses belajar mengajar (PBM). 5) Sarana proses mengajar yang tersedia yang membantu tercapainya interaksi belajar mengajar peserta didik secara efektif dan efisien.<sup>4</sup>

Pembelajaran di sekolah dasar mencakup berbagai muatan mata pelajaran, salah satunya adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris digunakan sebagai komunikasi antar bangsa sebagai Bahasa internasional, sehingga dalam pendidikan di Indonesia kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Dengan semakin terglobalisasinya dunia dan kemajuan teknologi yang semakin pesat, tidak dapat dipungkiri jika penguasaan terhadap bahasa inggris menjadi salah satu kunci untuk mendapatkan kesempatan sukses yang lebih baik.

Pembelajaran bahasa inggris sedini mungkin menjadi penting untuk

---

<sup>3</sup>Sri R, Herlina & Zulfuraini. *Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SDN Inpres 1 Birobuli*. Vol.2 No.2. 2014

<sup>4</sup>Muhammad F. & Sulistyorini. *Belajar & Mengajar* : (Teras, Sleman Yogyakarta). 2012

membekali peserta didik tingkat dasar agar memiliki dasar bahasa inggris untuk belajar ditingkat pendidikan yang lebih tinggi<sup>5</sup>.

Pada tahun 2012 terjadi perubahan posisi mulok bahasa inggris di SD pemerintah berencana untuk mengganti KTSP dengan kurikulum 2013. Kurikulum yang baru ini disusun berdasarkan semangat untuk melaksanakan program pendidikan yang lebih demokratis<sup>6</sup>. Kurikulum 2013 lebih mengedepankan model pendidikan yang setara dan berpusat pada peserta didik untuk bisa lebih terlibat dalam proses belajar.

Dengan rencana diterapkannya kurikulum 2013 banyak ahli yang berpendapat bahwa pendidikan dasar seharusnya lebih berfokus pada perkembangan karakter anak melalui nilai-nilai agama dan budaya yang telah menjadi norma di Negara indonesia. Pandangan inilah yang kemudian mengubah struktur pendidikan dasar dimana sebelumnya peserta didik harus lebih ditekankan padapengajaran mengenai nilai-nilai agama dan budaya negara sendirisebelum mereka terekspose oleh budaya asing (bahasa inggris). selain itu, banyak pula yang beranggapan dengan mempelajari bahasa asing akan memungkinkan terjadinya kehilangan bahasa sendiri (bahasa indonesia).

Pada tahun 2014 Kementerian pendidikan melakukan revisi terhadap kurikulum 2013 untuk memperbaiki kurikulum yang berlaku dimana kurikulum tetap diberlakukan pada sekolah-sekolah model. sementara bagi sekolah-sekolah yang belum siap secara struktur dan sumber daya dapat

---

<sup>5</sup>Byslina M, *Pentingnya Pelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah*, Jurnal Warta Edisi, ISSN1829-7463

<sup>6</sup>Zein, S. 2017. *Elementary English education in Indonesia: Policy developments, current Practices, and future prospects*.

menerapkan KTSP sebagai panduan pengajaran. Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan dan tulis dan juga untuk mencapai tingkat literasi fungsional.<sup>7</sup>

Pembelajaran Bahasa Inggris di SD hanya menekankan kemampuan hafalan peserta didik dalam waktu yang singkat karena tidak adanya media pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan dalam membantu hafalan peserta didik. Peserta didik dapat menghafal kosakata Bahasa Inggris akan tetapi hafalan tersebut tidak bertahan lama dalam ingatan karena tidak adanya media, pembelajaran menjadi tidak bermakna dan hafalan tidak bertahan lama di dalam ingatan peserta didik. Pembelajaran Bahasa Inggris yang bermakna untuk anak SD haruslah bersifat gembira dan interaktif, oleh sebab itu media ataupun metode yang digunakan haruslah interaktif dan menarik minat peserta didik selama proses belajar mengajar.

Dunn mengatakan bahwa pembelajar muda sangat mudah meningkatkan kemampuan berbahasa mereka melalui permainan yang tepat untuk usia mereka. Akan tetapi tidak semua permainan untuk siswa muda cocok bagi mereka. Oleh karena itu tugas dan kewajiban guru untuk dapat menyeleksi permainan yang cocok buat mereka sesuai dengan tingkat kognitif, fisik, dan emosional peserta didik. Hasil data juga menunjukkan bahwa para guru percaya bahwa buku pelajaran peserta didik seharusnya

---

<sup>7</sup>Muhammedi, *Perubahan Kurikulum di Indonesia : Studi Kritis Tentang Upaya Menemukan Kurikulum Pendidikan Islam Yang Ideal*. Vol 4 No 1. 2016

penuh warna agar menjadi menarik perhatian dan motivasi peserta didik itu sendiri.<sup>8</sup>

Greene dan Petty sangat mendukung pendapat ini. Mereka mengatakan bahwa gambar yang berwarna dan interaktif membuat peserta didik menjadi tertarik dan penasaran sehingga menambah motivasi mereka untuk mempelajari bahan selanjutnya. Ditambahkan pula bahwa peserta didik akan lebih mudah untuk menghafal kosa kata ketika mereka melihat sesuatu yang menarik. Menurut pendapat Frost bahwa mental pembelajar muda akan sangat tertarik ketika melihat objek yang sebenarnya. Objek itupun akan sangat membantu untuk mengembangkan imajinasi mereka.<sup>9</sup>

Berangkat dari permasalahan ini, guru di tuntut untuk melakukan inovasi agar meningkatkan kemampuan hafalan kosa kata peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan mampu memberikan rasa senang saat pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dalam proses belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran Bahasa Inggris yang bermakna adalah dengan menggunakan media.

Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Mahnun, 2012)<sup>10</sup>. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam penyampaian informasi dan materi ajar dari pendidik ke peserta didik dalam

---

<sup>8</sup>Agus M, Annurrahman & Sri L. *Analisis Penerapan Metode Games Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun*. 2013.

<sup>9</sup> Rina Listia, *Kendala Pengajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar*, (Lambung Mangkurat University) hlm. 469

<sup>10</sup>Mahnun, N. (2012). *Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)*. *An-Nida'*, 37(1), 27-34.

suatu proses belajar mengajar. Mengingat sulitnya materi pelajaran dan belum di gunakannya media pembelajaran inovatif maka diperlukan adanya inovasi pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media kreatif permainan kartu domino kata.

Permainan kartu domino kata merupakan salah satu jenis media visual cetak yang dapat meningkatkan motivasi. Kartu domino kosa kata di buat dengan tujuan untuk mempermudah pembelajaran Bahasa Inggris, melalui media kartu domino kata ini peserta didik akan memiliki pengetahuan baru dan melalui media kartu domino kata ini peserta didik dapat menghafal kosa kata Bahasa Inggris dengan cara memainkan sendiri ataupun berkelompok. Dalam penggunaan media kartu domino kata ini dapat meningkatkan kemampuan menghafal peserta didik dan kecerdasan verbal-linguistik melalui permainan kosa kata Bahasa Inggris yang ada dalam media kartu domino kata ini. namun belum diketahui apakah permainan kartu domino kata efektif terhadap motivasi dan hasil belajar.

Media kartu domino Menurut Tony Wagner memiliki 7 ketrampilan pada permainan kartu domino<sup>11</sup>, yaitu kerjasama, berfikir kritis, inisiatif, dan kemampuan berkomunikasi. diperkuat oleh penelitian terdahulu oleh kakak Vina Aprianingsih ” Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kela XI SMA Negeri 5 Yogyakarta” dan kakak Nyimas Arrahmah judul “ Pengaruh

---

<sup>11</sup> Nyimas Arrahmah, *Pengaruh Penggunaan Media Modifikasi kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Sirkulasi Darah*, (Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah, 2015)hlm.24

Penggunaan Media Modifikasi Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Sirkulasi Darah di Mts Nurul Huda Jakarta”.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terinspirasi untuk menguji keefektifan penggunaan permainan kartu domino kata dalam pembelajaran yang lebih baik guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penelitian eksperimen yang berjudul: “Pengaruh Penerapan Permainan Kartu Domino Kata Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 MI Hidayatul Mubtadi’in Sukorame Gandusari Trenggalek”

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah penelitian yakni:

1. Peserta didik mengalami kejenuhan saat proses pembelajaran bahasa inggris di kelas karena media pembelajaran yang digunakan tidak menarik.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran Bahasa inggris karena waktu pertemuan yang terbatas saat proses belajar mengajar
3. Kurangnya penguasaan kosakata bahasa inggris yang dimiliki oleh setiap peserta didik karena Bahasa inggris merupakan Bahasa asing.
4. Media kartu domino kata belum digunakan sebagai media pembelajaran dalam pengajaran kosakata bahasa inggris di MI Hidayatul Mubtadi’in Sukorame Gandusari Trenggalek, sehingga belum diketahui tingkat efektifitasnya

Pada penelitian ini peneliti berfokus pada Pengaruh Penerapan Permainan Kartu Domino Kata Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek.

### **C. Rumusan Masalah/Fokus Penelitian.**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah :

1. Adakah pengaruh penerapan permainan kartu domino kata terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 3 MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek?
2. Adakah pengaruh penerapan permainan kartu domino kata terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan kartu domino kata dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 3 MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame, Gandusari, Trenggalek.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan kartu domino kata dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame, Gandusari, Trenggalek.

## E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.<sup>12</sup> Hipotesis ini memberi jawaban sementara bahwa ada atau tidak peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam penerapan permainan kartu domino kata. Hipotesis yang akan diajukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Hipotesis Kerja (*H<sub>a</sub>*)

- a. Ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan kartu domino kata terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 3 MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame
- b. Ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan kartu domino kata terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame.

### 2. Hipotesis Nol (*H<sub>0</sub>*)

- a. Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan kartu domino kata terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 3 MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame.
- b. Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan kartu domino kata terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame.

---

<sup>12</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar metode penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 87

## **F. Kegunaan penelitian.**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran baru tentang pengaruh penerapan permainan kartu domino kata terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan peserta didik usia sekolah dasar, yaitu membuat permainan kartu domino kata yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan permainan kartu domino kata terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

### **2. Manfaat praktis**

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

#### **a. Bagi Kepala Sekolah**

1. Penelitian ini diharapkan bias dijadikan materi evaluasi supervisi dan motivasi.

2. Dapat dikembangkan sebagai metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi Guru
1. Memberi masukan tentang efektivitas penggunaan permainan kartu domino kata dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris
  2. Membantu meningkatkan performance guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui penggunaan permainan kartu domino kata
- c. Bagi Peserta didik
1. Melalui proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris
  2. Melalui proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris.
  3. Melalui proses pembelajaran dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan komunikasi dalam Bahasa Inggris
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya
1. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman bahan dan bahan pertimbangan.
  2. Diharapkan dapat membantu menyusun penelitian dengan tema yang sama yang lebih relevan dan inovatif terkait pengaruh penerapan permainan kartu domino kata terhadap motivasi dan hasil belajar.

## G. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan istilah secara kontekstual

#### a. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang,benda)yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. pengaruh adalah suatu daya yang timbul dari satu hal dan berdampak menimbulkan suatu hasil untuk suatu objek yang ada.<sup>13</sup>

#### b. Permainan kartu domino kata

Permainan kartu domino kata merupakan media pembelajaran yang diadopsi dari permainan domino yang dimainkan untuk mempermudah peserta didik menghafal atau menyerap materi Bahasa Inggris. Permainan domino umumnya dimainkan oleh 4 orang, namun dapat juga kurang atau lebih. Cara bermain kartu domino adalah dengan meletakkan kartu yang bertuliskan start atau mulai terlebih dahulu, kemudian diikuti oleh pemain lain, dengan menyambungkan atau mencocokkan kartu dengan kosa kata bahasa Inggris dan artinya dengan tepat atau yang bersesuaian sampai kartu habis terpasang dengan tepat.

#### c. Motivasi

Motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan

---

<sup>13</sup>Anang Sugeng, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia, (Jurnal Publik Lusiana. 2016. Hlm. 142

adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu.<sup>14</sup>

d. Hasil belajar

Hasil belajar adalah tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.<sup>15</sup>

2. Penegasan istilah secara operasional

a. Pengaruh

Pengaruh dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah permainan kartu domino kata efektif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris.

b. Hasil belajar

Hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh dari proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino kosa kata. Dalam penelitian ini akan dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino kosa kata dapat meningkatkan kemampuan menghafal peserta didik dan kecerdasan verbal-linguistik melalui permainan kosa kata Bahasa Inggris yang ada dalam media kartu domino kata ini.

c. Permainan kartu domino kosa kata

Permainan kartu domino kata adalah salah satu jenis media visual cetak yang dapat meningkatkan motivasi seseorang. Kartu domino

---

<sup>14</sup>Cucu Sutionah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Pasuruan : Qiara Media, 2021), hlm.122

<sup>15</sup>Ahmadiyahanto, *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas Viiiic Smp Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015*. Volume 6 nomor 2. 2016

kata merupakan “kartu yang dimodifikasi dari permainan kartu domino kedalam pembelajaran Bahasa Inggris yang didalamnya berisi kosa kata dalam Bahasa Inggris dan terjemahannya yang bertujuan untuk menarik perhatian, memotivasi peserta didik untuk aktif berbahasa Inggris dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi Bahasa Inggris yang disampaikan”