

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yakni proses sadar atau terencana untuk membimbing, mengajar, dan mengarahkan agar berkembang dan berpotensi sehingga mampu menjalani kehidupan. Sebagaimana pada dasarnya pendidikan memiliki tiga hal penting yaitu membimbing, mengajar, dan melatih.² Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang secara langsung dilakukan seumur hidup dalam segala situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan manusia.³ Pada era digital pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang bermakna, termasuk dalam pola pembelajaran yang menuntut motivasi, dan penggunaan media yang inovatif dan beragam.

Pendidikan tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk kepribadian, menumbuhkan nilai moral, serta mempersiapkan individu agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan berkontribusi positif dalam kehidupan masyarakat.⁴ Pemberian edukasi sejak dini memegang peranan penting dalam membentuk dan

²Adi Wijayanto dkk, *Yang Terdepan dalam Menghadapi Pembelajaran Daring*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2021, hal. 18

³ Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, Ratna Sari Dewi, Pengertian Pendidikan, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol 4, No.6, 2022, Hal. 7912

⁴ Wayan Cong Sujana, Fungsi dan tujuan Pendidikan Indonesia, *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 4, No.2, 2019, hal. 31

mengasah berbagai kecerdasan serta keterampilan dasar anak.⁵ Hal ini dibuktikan dengan kesadaran pemerintah untuk mewujudkan generasi yang berwawasan luas di masa yang akan datang seperti yang tercantum dalam UU. RI NO. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional bahwa 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.⁶ Dengan tujuan Pendidikan yang mendalam diperlukan suatu proses pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Era perkembangan teknologi pendidikan dan tuntutan pembelajaran abad 21, sekolah dasar/madrasah di Indonesia dihadapkan pada kebutuhan meningkatnya interaktif, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Banyak sekolah masih menggunakan metode tradisional seperti ceramah atau *worksheet* (LKS) yang cenderung pasif dan kurang memicu partisipasi siswa secara optimal.

Keberhasilan sebuah pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas interaksi yang terbangun di dalam kelas. Ketika guru dan murid mampu

⁵ Jihan Luthfiah, Adi Wijayanto, Pengaruh Dongeng Melalui Media Digital Youtube Dan Zoom Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Selama Masa Pandemi Covid19 Di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto, *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, Vol. 5 No. 02, 2021, hal. 366

⁶ UU. RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

bertukar gagasan dengan baik, maka tujuan edukasi akan lebih mudah tercapai.⁷ Proses pembelajaran yang efektif menuntut guru untuk menanggalkan peran sebagai satu-satunya sumber ilmu, lalu beralih menjadi fasilitator yang aktif membantu siswa mengatasi kesulitan belajar.⁸ Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yakni dengan media pembelajaran.

UU Pasal 20 No. 14 Tahun 2005 mengatur bahwa sebagai pendidik profesional, seorang guru berkewajiban untuk⁹, 1) Tugas utama seorang pendidik mencakup seluruh siklus instruksional, mulai dari penyusunan rencana awal, pengelolaan kelas yang interaktif, hingga pengukuran capaian belajar siswa pada akhir sesi, 2) secara terus-menerus meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik serta kompetensi mereka sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, 3) komitmen terhadap profesionalisme tecermin dari kemampuan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang bebas diskriminasi dan menghargai keberagaman latar belakang kultural serta finansial siswa, 4) menghormati dan menjunjung tinggi peraturan perundang-undangan, hukum, serta kode etik guru, dan nilai-nilai agama serta etika; serta 5) berkontribusi aktif dalam memperkokoh integrasi sosial

⁷ Sudirman, *Proses Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2020), hal. 25

⁸ Munawir, Zuha Prisma Salsabila, Nur Rohmatun Nisa, Tugas, Fungsidan Peran Guru Profesional, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol 7, No. 1, 2022, hal. 9

⁹ UU Pasal 20 No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen

serta merawat tali persaudaraan antarwarga demi keutuhan negara. Kompetensi profesional seorang pendidik tecermin dari kedalaman pemahamannya terhadap materi ajar beserta metodologi keilmuan yang menopangnya. Tidak hanya sekadar lihai dalam menyusun dan mengorganisasikan kurikulum kelas, guru yang profesional juga dituntut adaptif dalam mengintegrasikan teknologi digital guna mendukung aktivitas belajar-mengajar. Seluruh kecakapan ini kemudian disempurnakan melalui komitmen melakukan evaluasi berkelanjutan, salah satunya dengan memanfaatkan riset praktis di kelas demi mendongkrak mutu pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan media sebagai alat bantu berupa apa saja yang dapat dijadikan sebagai perantara pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media edukatif sejatinya merupakan perangkat penyalur informasi yang berfungsi mendukung efektivitas kelas, sekaligus memfasilitasi siswa dalam mengakuisisi pengetahuan baru, keahlian, serta kecakapan fungsional.¹⁰ Guna menciptakan atmosfer belajar yang lebih kondusif, pendidik kerap memanfaatkan alat peraga sebagai media penyalur informasi. Perangkat ini didesain untuk menjembatani pemahaman siswa tanpa terbatas oleh sekat ruang ruang kelas. Untuk mencapai pembelajaran yang baik diperlukan lingkungan yang mendukung.

¹⁰ Ahmad Fakhri Hutaaruk dkk, *Media Pembelajaran dan TIK*, (Yayasan kita menulis, 2022)

Guru bertanggung jawab melampaui sekadar transfer teori di dalam kelas. Indikator utama keberhasilan mengajar justru terletak pada bagaimana guru mampu mengawal proses belajar tersebut hingga materi yang disampaikan benar-benar diinternalisasi dan dipahami secara utuh oleh siswa. Guna memastikan pesan edukatif tersampaikan dengan akurat, ketepatan dalam mendesain sarana pembelajaran memegang peranan krusial. Desain tersebut wajib menyelaraskan tiga elemen utama: kedalaman materi, output pembelajaran yang dibidik, serta profil keunikan peserta didik.

Terdapat beberapa permasalahan utama yang melatar belakangi perlunya inovasi media pembelajaran di madrasah/sekolah dasar. Keterlibatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan terbukti memberikan stimulus kuat bagi lingkungan belajar. Ketika siswa berinteraksi dengan media digital yang tepat, antusiasme mereka untuk mendalami materi pelajaran akan meningkat drastis.¹¹ Untuk menjawab tantangan tersebut peneliti membentuk inovasi yang dapat dikembangkan yakni media pembelajaran interaktif yang memadukan permainan tradisional seperti egrang batok.

Permainan tradisional di tengah arus digitalisasi yang kian pesat, aktivitas bermain yang sarat nilai budaya ini kian jarang dijumpai dan mulai

¹¹ Yunusman Hulu, Problematika Guru dalam Pengembangan teknologi dan Media Pembelajaran, *Jakarta: education and learning jurnal*, Vol. 2, No. 6, 2023, hal. 841

kehilangan peminatnya di kalangan generasi muda.¹² Permainan tradisional adalah permainan yang mana sudah diwariskan turun menurun oleh leluhur yang mempengaruhi budaya tertentu. maka dari itu penulis memadukan antara permainan egrang batok dan *wordwall*.

Wordwall bisa memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran melalui metode yang menyenangkan dan menarik, media ini juga memiliki pengaruh besar terhadap penilaian akhir peserta didik dan menambah semangat dan motivasi dalam pembelajaran peserta didik.¹³ Sebagai media pembelajaran interaktif yang menggabungkan permainan estafet egrang batok dan *wordwall* diharapkan oleh penulis menjadi perpaduan media yang menarik dan interaktif.

Pengembangan media ini dipadukan dalam pembelajaran bahasa inggris kelas 4 MI. Dalam upaya mengasah kefasihan dan kompetensi komunikasi bahasa Inggris, para pengajar maupun pembelajar kini disuguhkan dengan beragam alternatif metodologi yang inovatif untuk diadopsi¹⁴ Hambatan dalam menyerap materi akademik merupakan hal yang lumrah dihadapi siswa, baik saat mendalami bahasa asing seperti bahasa Inggris maupun disiplin ilmu lainnya. Jika tidak segera diintervensi,

¹² Elis Maryanti, Asep Sukenda Ekok, Riduan Febriandi, Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk siswa Sekolah Dasar, hal. 4215...

¹³ Lovandri Dwanda Putra dkk, Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar, *JDPP*, vol.12, No.1, 2024, hal.83

¹⁴ Arina Putri, Mega Febriani Sya, Tantangan Berbicara Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar, Bogor: *Karimah Tauhid*, Vol 2, No.2 2023. Hal. 511

kendala-kendala tersebut lambat laun akan mengganggu ritme belajar dan menurunkan optimalisasi capaian mereka di sekolah.¹⁵ Kondisi inilah yang melatarbelakangi urgensi dilakukannya inovasi sarana edukasi di kelas. Melalui penelitian ini, sebuah model media baru dikembangkan dengan menyuntikkan elemen-elemen kreatif agar aktivitas belajar-mengajar terasa lebih hidup dan jauh dari kesan menjemukan.

Atas dasar pertimbangan tersebut, studi ini didesain secara khusus untuk membedah fenomena tersebut dengan rumusan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif yang Menggabungkan Permainan Estafet Egrang Batok dan *Wordwall* (BATWALL) pada Mapel Bahasa Inggris di MI Darul Huda Pojok”**. Urgensi dari riset ini terletak pada kontribusi nyata yang ditawarkan oleh media tersebut dalam menyederhanakan proses transfer ilmu bagi pengajar. Di sisi lain, instrumen ini didesain secara khusus untuk memicu ketertarikan internal siswa agar lebih bersemangat dalam mendalami bahan bacaan.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian eksperimental ini mengambil lokasi di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung, dengan memfokuskan analisis pada pemanfaatan media BATWALL dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk peserta didik kelas IV

¹⁵ Ibid hal. 512

1. Bahasa Inggris terasa sulit karena tidak dipakai dalam komunikasi sehari-hari di rumah.
2. Kurangnya minat dalam belajar Bahasa Inggris.
3. Pendekatan materi bahasa Inggris di sekolah tersebut masih bersifat teoretis, di mana sumber belajar siswa terbatas pada buku cetak dan modul. Ditambah lagi, strategi penyampaian masih bertumpu pada metode ceramah konvensional.
4. Antusiasme siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang masih sangat minim.

C. Batasan Masalah

Mengacu pada deretan persoalan tersebut, benang merah yang paling terlihat adalah minimnya gairah dan ketertarikan siswa dalam mengikuti kelas bahasa Inggris. Terdapat batasan masalah agar tidak terlalu jauh pembahasannya, maka permasalahan dibatasi pada pengembangan media ekrang batok dan *wordwall* pada mapel Bahasa Inggris kelas IV di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dipenelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran BATWALL pada pelajaran Bahasa Inggris di kelas 4 MI Darul Huda Pojok?

2. Bagaimana efektivitas media BATWALL pada pembelajaran Bahasa Inggris di MI Darul Huda Pojok?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media BATWALL untuk meningkatkan keaktifan siswa di MI Darul Huda Pojok
2. Untuk mengetahui efektivitas media BATWALL pada pembelajaran Bahasa Inggris di MI Darul Huda Pojok

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini fokus utamanya adalah menciptakan media belajar baru yang kreatif bernama BATWALL. Alat ini dikembangkan sebagai solusi untuk membantu proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik. Perangkat ini sengaja diciptakan untuk mempermudah anak-anak kelas IV SD/MI dalam memahami materi pelajaran. Dengan mengemas proses belajar ke dalam aktivitas bermain yang seru menggunakan sistem BATWALL. Pengembangannya menggunakan perpaduan antara permainan tradisional dan permainan teknologi masa kini.

Egrang batok yang dimainkan berkelompok seperti egrang batok pada umumnya dengan 2 batok dan 2 tali yang digunakan seperti egrang pada umumnya. Melalui *Wordwall*, materi bahasa Inggris untuk kelas IV disajikan dalam wujud tebak-tebakan dan teka-teki interaktif. Pendekatan

ini membuat penyampaian materi pelajaran terasa seperti tantangan bermain yang seru bagi anak-anak.

Desain *Wordwall* yang relevan dengan kurikulum, *Wordwall* bukan hanya berfungsi sebagai sarana untuk memahami pelajaran bahasa Inggris secara lebih mudah, namun di sisi lain juga ampuh untuk mendongkrak semangat belajar siswa sekaligus mengasah jiwa gotong royong mereka saat menyelesaikan tugas kelompok, sekaligus menjadi media evaluasi yang menyenangkan di kelas.

G. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Riset ini ditargetkan mampu mengurai hambatan siswa dalam mencerna materi pelajaran. Lebih dari itu, luaran dari penelitian ini diproyeksikan dapat memberi sumbangsih positif bagi sektor pendidikan, khususnya dalam memperkaya variasi alat bantu ajar bahasa Inggris.

2. Segi Praktis

a. Bagi peserta didik

Peserta didik tidak lagi kesulitan dalam menguasai materi serta lebih ingat materi yang dipelajari sehingga bisa menumbuhkan semangat siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

b. Bagi guru

Membantu para pengajar menemukan kombinasi cara mengajar dan media edukatif yang paling pas untuk membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan berhasil.

c. Bagi Kepala Sekolah

Temuan dari riset ini bisa dipakai sebagai bahan refleksi dan tolok ukur untuk memperbaiki cara serta strategi mengajar yang selama ini diterapkan di kelas.

d. Bagi perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Hasil studi ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan atau pedoman awal bagi siapa saja yang ingin melakukan penelitian lanjutan di bidang yang sama.

H. Penegasan Istilah

Peneliti menguraikan sejumlah istilah kunci yang terdapat dalam judul penelitian ini sebelum memasuki tahap pelaksanaan penelitian di lapangan, guna menghindari terjadinya perbedaan pemahaman di kalangan pembaca, istilah tersebut sebagai berikut:

1. Segi Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan bisa diartikan sebagai proses merancang aktivitas kelas secara sistematis. Tujuannya adalah menetapkan arah pembelajaran yang jelas, namun tetap disesuaikan dengan potensi diri dan kesiapan belajar yang ada pada murid.¹⁶ Pengembangan aktivitas kelas yang dirancang secara sistematis merupakan kunci

¹⁶ Dede Darisman, Pengembangan Konsep Dasar Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PAI di SMA Plus Darussalam Ciamis, *Hawari Jurnal Pendidikan Agama dan Keagamaan*, hal. 46...

utama dalam menetapkan arah pembelajaran yang jelas, sekaligus menjadi sarana untuk menjembatani keberagaman potensi dan kesiapan belajar yang dimiliki oleh setiap murid.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran bisa diartikan sebagai sarana apa pun yang digunakan untuk memperlancar jalannya presentasi materi pelajaran. Tujuan utamanya adalah runtuhnya batasan pemahaman, sehingga siswa tidak lagi kesulitan mencerna apa yang sedang diterangkan oleh gurunya.¹⁷ Instrumen pembelajaran dikembangkan untuk mendistribusikan pesan-pesan akademik secara efektif. Kehadiran sarana tersebut sangat krusial dalam memandu peserta didik menginternalisasi pemahaman konseptual, kecakapan teknis, maupun kompetensi yang ditargetkan.¹⁸ Melalui pengembangan sarana belajar yang sistematis, penelitian ini menegaskan bahwa optimalisasi presentasi materi pelajaran bertindak sebagai instrumen vital dalam memandu peserta didik menguasai pemahaman konseptual serta meminimalkan kesulitan siswa dalam mencerna penjelasan guru.

c. Permainan Egrang

¹⁷ Ahmad Fakhri Hutauruk dkk, *Media Pembelajaran dan TIK*, (Yayasan kita menulis, 2022) hal. 3

¹⁸ Ibid hal. 11.

Egrang identik dengan aktivitas fisik tradisional yang bertumpu pada kekuatan stabilitas tubuh. Melalui dinamika permainannya, stimulasi motorik anak dirangsang secara alami, khususnya dalam hal memadukan kontrol gerak dan keseimbangan dalam suasana yang rekreatif.¹⁹ Selain melatih keseimbangan permainan egrang juga membantu menyesuaikan gerakan kaki serta mempertahankan posisi.

d. *Wordwall*

Gandasari berpendapat pada jurnal sugiani *Wordwall* adalah media online yang dapat diakses melalui *wordwall.net*, dalam permainan wordwall terdapat beberapa jenis permainan yang menarik, sehingga peserta didik bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran.²⁰

e. Bahasa Inggris

Era global saat ini, bahasa Inggris telah mengukuhkan posisinya sebagai alat komunikasi utama yang menjembatani interaksi masyarakat akademis di berbagai negara. Penguasaan bahasa ini menjadi hal yang lumrah ditemukan di kalangan kaum intelektual maupun profesional di seluruh dunia. Penutur asli

¹⁹ Mela Suhariyanti, Maya Setia Priyadi, Izzah Azizah Alhadi, Meutia Rachmatia, Peran Permainan Egrang dalam Melatih Keseimbangan Tubuh Anak, *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan...*

²⁰ Wini Sugiani, Aplikasi Berbasis Word Wall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia, *JGI*, Vol.2, No.2, 2022 hal.83

bahasa Inggris dapat dikatakan cukup beruntung, karena dalam berbagai urusan internasional mereka tidak perlu mempelajari bahasa lain untuk berkomunikasi. Dengan hanya menguasai satu bahasa, yaitu bahasa Inggris, mereka sudah dapat berinteraksi dan menghadapi berbagai situasi komunikasi global.²¹ Melihat krusialnya peran tersebut, tidak heran jika penguasaan bahasa Inggris kini perlu ditanamkan sejak dini agar peserta didik terbiasa berkomunikasi, berwawasan global dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

2. Segi Operasional

Penelitian ini secara operasional menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa permainan BATWALL, yakni perpaduan antara permainan tradisional egrang batok kelapa dengan platform digital *Wordwall* yang disesuaikan dengan proses pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa kelas IV yang berlangsung di MI Darul Huda, Pojok, Ngantru, Tulungagung. Media tersebut dirancang menggunakan batok kelapa yang diikat dengan tali tambang serta didukung oleh aplikasi *Wordwall* berbasis daring. Melalui metode *Research and Development* (R&D), produk ini dirancang untuk meruntuhkan stigma bahwa belajar bahasa Inggris itu sulit. Fokus utamanya adalah menyajikan materi lewat aktivitas yang seru dan

²¹ M. Subiyati, Bahasa Inggris, Tumbuh Mengglobal Dari Bahasa Tertindas Sampai Bahasa Keburuhan Intelektual, *Cakrawala Pendidikan*, Vol. 1, hal 19

interaktif, yang sengaja diselaraskan dengan psikologi perkembangan anak usia sekolah dasar agar antusiasme belajar mereka tumbuh secara alami..