**BAB I**

**PENDAHULUAN**

Pada Bab ini disajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, lokasi penelitian, hipotesis tindakan, dan sitematika pembahasan.

1. **Latar Belakang Masalah**

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Ghozali adalah salah satu sekolah swasta yang terletak di Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung, tepatnya di Desa Panjerejo. MI ini memiliki jumlah siswa yang relatif banyak, sehingga secara otomatis akan menghasilkan output yang banyak pula. Di era pendidikan yang sudah maju seperti sekarang, tentunya kualitas output sebuah sekolah akan sangat menentukan dalam persaingan di segala sektor kehidupan di masa mendatang. Hal ini didasari dengan kondisi penyelenggaraan pendidikan yang sudah hampir merata kualitasnya, baik antara sekolah-sekolah yang berada di kota maupun di desa atau bahkan antara sekolah negeri dan swasta. Kesemuanya menunjukkan perkembangan yang bisa dikatakan sangat tipis perbedaannya.

Kondisi yang demikian mengharuskan sekolah harus mampu mencetak out put yang benar-benar mampu bersaing dengan output dari sekolah lain. Begitupun juga hal ini berlaku bagi MI Al Ghozali, dengan mampu mencetak output siswa yang berkualitas dan mampu bersaing dengan siswa-siswa dari sekolah lain, maka secara tidak langsung bisa dikatakan MI ini telah berhasil menjalankan manajemen pembelajaran pendidikan dengan baik.

Namun pada kenyataannya dalam kondisi tertentu seringkali siswa MI Al Ghozali memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini ditunjukkan dalam proses belajar mengajar, siswa seringkali kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dengan lebih memilih bermain atau berbicara sendiri sesama siswa, atau bahkan siswa juga bermalas-malasan dengan tidur-tiduran ketika guru menyampaikan pelajaran. Dengan demikian ruang kelas akan sepi dan mati.

Dengan kondisi tersebut, secara tidak langsung tentunya akan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran. Materi pelajaran yang tidak terserap dengan baik akan membuat prestasi belajar siswa dengan sendirinya akan mengalami kemunduran. Jika hal demikian tetap dibiarkan, bukan tidak mungkin kualitas output sebuah sekolah juga akan mengalami penurunan pula. Oleh karenanya, jika berkaca pada fenomena persaingan pendidikan yang semakin ketat sebagaimana disebutkan sebelumnya, maka permasalahan motivasi belajar yang rendah tersebut harus segera diantisipasi dan ditanggulangi.

Pihak sekolah menyadari bahwa kualitas pembelajaran pada MI ini masihlah kurang dan oleh karenanya sangat perlu adanya upaya peningkatan kualitas pembelajaran, yang mungkin menjadi salah satu penyebab kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada dasarnya,ada beberapa hal yang menyebabkan motivasi belajar siswa rendah atau mengalami penurunan, salah satu diantaranya yaitu, presentasi guru pada saat proses belajar mengajar yang membosankan.

Kita ketahui bersama bahwa pembelajaran tidak terlepas dari proses penyajian materi. Tutor atau guru harus dapat menyajikan materi yang baik. Menarik, jelas dan melingkupi seluruh materi menjadikan suatu presentasi diterima dengan baik. Jika hal itu bertolak belakang, peserta didik akan cepat bosan dan menurunkan motivasinya untuk belajar. Contohnya, presentasi disajikan dengan huruf yang terlampau kecil sehingga sulit untuk dibaca, warna yang ditampilkan tidak menunjukan gradasi yang jelas, atau penyaji hanya menggunakan metode ceramah saja, dan lain-lain.[[1]](#footnote-2)

Masalah lain dalam penyampaian materi pelajaran adalah minimnya media pembelajaran yang tepat digunakan dan efektif untuk dapat mencerna makna materi yang disampaikan. Pada materi pelajaran seperti Bahasa Inggris yang merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan bagi siswa, sehingga pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting. Untuk itulah kreatifitas guru mata pelajaran Bahasa Inggris dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai menjadi sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga makna dari materi pelajaran ini dapat dengan mudah dicerna oleh siswa.

Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabsahan bahan dapat di kongkritkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa menggunakan media .[[2]](#footnote-3)

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman,menyajikan materi atau data dengan menarik,memudahkan menafsirkan data,dan memadatkan informasi .[[3]](#footnote-4)

Materi pelajaran yang disajikan dengan metode ceramah yang monoton menjadikan siswa lebih jenuh dan malas mendengar apa yang disampaikan guru. Selain itu penyampaian materi yang demikian ini akan lebih banyak mengharuskan siswa untuk menghafal sebuah pelajaran. Hal ini tentu akan menjadikan siswa mengalami kesulitan untuk lebih mendalami makna atau substansi dari pelajaran yang disampaikan.

Sementara dengan metode pembelajaran yang lebih menempatkan guru sebagai “pusat” pembelajaran juga akan mengakibatkan keaktifan daya kognitif, afektif dan psikomotorik siswa menjadi berkurang. Oleh karenanya, penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan tidak membosankan penting kiranya untuk diterapkan.

Permasalahan penyampaian pembelajaran yang membosankan ini, pada MI Al Ghozali salah satunya terjadi pada penyampaian materi mata pelajaran Bahasa Inggris, banyak siswa menganggap bahwa pada mata pelajaran ini sangat sulit untuk dipahami karena perbedaan pengucapan dan tulisan. Kondisi ini diperparah dengan penyampaian materi yang monoton, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

Melihat kondisi realita yang ada, ketika peneliti mengadakan observasi di sekolah yang dijadikan objek penelitian yaitu MI Al Ghozali, dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pelajaran Bahasa Inggris kelas III perlu adanya perhatian. Pada waktu pelajaran berlangsung banyak peserta didik yang tidur-tiduran, ramai, bahkan ada yang tidak peduli dengan apa yang disampaikan gurunya. Itu semua karena metode atau strategi yang digunakan oleh guru masih tradisional dan monoton. Metode tersebut disampaikan secara terus menerus setiap pembelajaran Bahasa Inggris sehingga mengakibatkan motivasi peserta didik rendah, jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris, seakan akan peserta didik tidak diikut sertakan dalam proses belajar mengajar serta kurangnya motivasi yang diberikan guru kepada peserta dididk sehingga prestasi yang diperoleh siswa kelas III dalam pembelajaran Bahasa Inggris cenderung rendah.

Untuk menimbulkan motivasi agar anak berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan belajarnya, maka diperlukan adanya peningkatan aktivitas belajar anak, maka perlu adanya motivasi-motivasi guru yang dapat menjadikan peserta didik menjadi semangat dalam belajar. Harus ada media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan maka penulis tawarkan dengan menerapkan media Pictorial Puzzle dalam kegiatan pembelajaran.

Pictorial Puzzle merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.

Penyampaian materi Bahasa Inggris dengan media Pictorial Puzzle ini mengajak siswa untuk ikut berperan aktif dalam melaksanakan pembelajaran, karena di dalam Media Pictorial Puzzleterdapat teknik yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi efektif, efisien dan menyenangkan.

Media ini sangat tepat jika diterapkan pada pembelajaran Bahasa Inggris, karena dalam media ini mengajak seluruh siswa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Mereka akan lebih memehami substansi yang disajikan pendidik, karena media yang digunakan menarik, sehingga suasana pembelajaran menjadi efektif, efisien, menyenangkan dan membentuk tanggung jawab dalam setiap siswa dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan media ini, maka siswa akan memiliki pengalaman baru dalam belajar, berbeda dengan sebelumnya yang hanya dilakukan melalui metode ceramah. Penerapan media pembelajaran, akan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga menjadikan siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran tersebut. Secara tidak langsung kondisi tersebut akan membuat motivasi belajar siswa menjadi lebih meningkat.

Berdasarkan paparan diatas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang disajikan semenarik mungkin akan dapat membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam menerima materi pelajaran ini. Oleh karena itu, penulis terdorong meneliti tentang “**Pemanfaatan Media Pictorial Puzzle dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas III di MI Al Ghozali Panjerejo**”.

1. **Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini secara umum adalah “Bagaimana proses penggunaan media pictorial puzzle pada mata pelajaran Bahasa Inggris dalam meningkatkan penguasaan kosa kata mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas III di MI Al Ghozali Panjerejo Rejotangan Tulungagung?”

Rumusan masalah secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media *pictorial puzzle* yang dikembangkan di MI Al Ghozali Panjerejo Tulungagung?
2. Bagaimana penggunaan media *pictorial puzzle* yang dikembangkan dapat meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris di MI Al Ghozali Panjerejo Tulungagung?
3. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah mendeskripsikan implementasi *pictorial puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas III di MI Al Ghozali Panjerejo

Dari tujuan di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pictorial puzzle yang dikembangkan di MI Al Ghozali Panjerejo Tulungagung.
2. Mengetahui bagaimana penggunaan media pictorial puzzle yang dikembangkan dapat meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris siswa di MI Al Ghozali Panjerejo Tulungagung.
3. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian skripsi ini diharapkan nantinya dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini berfungsi sebagai sumbangan untuk memperkaya khasanah bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta dapat memberi pengalaman penting dalam usaha mempelajari kosa kata, khususnya tentang penggunaan media pictorial puzzle dalam bidang studi Bahasa Inggris dimasa mendatang.

1. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian tindakan kelas dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan pihak sekolah. Peneliti sedikit demi sedikit mengetahui srategi media pembelaran yang sesuai dengan tujuan dan kompetensi dasar pembelajaran. Selain itu, peneliti dapat menyadari bahwa penciptaan kondisi pembelajaran selain penguasaan strategi dan media juga diperlukan kreatifitas yang tinggi sehingga apa yang diterapkan akan sesuai dengan kemampuan dan kemauan siswa yang sedang belajar. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat dipergunakan agar siswa lebih mudah mempelajari dan menghafal kosa kata bahasa asing terutama Bahasa Inggris. Sementara itu, bagi guru, hasil penelitian ini dapat memberi motivasi serta pertimbangan dalam penyediaan pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah-masalah praktis serta memperlancar proses belajar mengajar. Selain itu dapat memberikan masukan kepada guru untuk selalu menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Akhirnya bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan tentang manajemen guru dalam mengelola proses pembelajaran (khususnya dalam penggunaan media atau metode yang tepat agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

1. **Penegasan Istilah**

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam memahami istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah berikut ini :

1. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan[[4]](#footnote-5).
2. Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip opaque proyektor.[[5]](#footnote-6)
3. *Pictorial puzzle* adalah strategi pembelajaran teka-teki silang bergambar dengan *template* berbentuk segi empat yang terdiridari kumpulan kotak-kotak yang dilengkapi dua lajur, yaitu mendatar dan menurun.
4. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.[[6]](#footnote-7)
5. Kosa kata adalah perbendaharaan kata[[7]](#footnote-8).
6. Pelajaran Bahasa Inggris adalah mata pelajaran Bahasa Inggris secara resmi bisa diajarkan disekolah dasar sejak tahun 1994, sebagai pelajaran muatan lokal. Kenyataannya ada sekolah dasar yang sudah memprogramkan pelajaran Bahasa Inggris bagi siswanya sebelum tahun tersebut, terutama sekolah sekolah swasta yang mampu menyediakan pengajaran dan bahan ajarnya[[8]](#footnote-9).
7. **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidayah Al Ghozali terletak di Panjerejo Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini ditujukan pada siswa kelas III yang sering mengalami kejenuhan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, yang selama ini dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan metode atau strategi yang monoton. Sehingga sebagian siswa malas dan merasa bosan dengan pembelajaran Bahasa Inggris tersebut.

1. **Hipotesis Tindakan**

Menurut Suharsimi Arikunto, hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul[[9]](#footnote-10). Sedangkan menurut Moh Nasir hipotesa adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya, pada saat fenomena dikenal dan merupakan dasar kerja serta panduan dalam verifikasi[[10]](#footnote-11).

Hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian adalah :

Jika guru memanfaatkan media pictorial puzzle yang dikembangkan maka penguasaan kosa kata mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas III di MI Al Ghozali Panjerejo dapat ditingkatkan.

1. **Sistematika Pembahasan**

Agar dalam penelitian ini dapat diperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh, maka sistematik penulisannya dapat dirinci sebagaimana berikut :

1. Bagian Awal

Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, moto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak.

1. Bagian Inti

BAB I Pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, lokasi penelitian, hipotesis tindakan, sistematika pembahasan skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, membahas tentang media pembelajaran, pengertian media *pictorial puzzle* (puzzle gambar), pengertian kosakata, kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dan penggunaan media *pictorial puzzle* dalam pengajaran kosakata (vocabulary).

BAB III Metode Penelitian, membahas tentang jenis penelitian dan prosedur penelitian.

BAB IV Temuan Penelitian dan Analisis, merupakan paparan data hasil penelitian dan pembahasan secara singkat mengenai hasil penelitian.

BAB V Penutup, kesimpulan dan saran.

Bagian Ahir

Bagian akhir ini terdiri dari daftar pustaka, daftar lampiran dan biodata penulis.

1. http://[www.inoid.blog.friendster.com](http://www.inoid.blog.friendster.com), diakses 8 Pebruari 2012 [↑](#footnote-ref-2)
2. Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Srategi Belajar Mengajar.*  (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hal. 120 [↑](#footnote-ref-3)
3. Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran.* (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 1992), hal. 15-16 [↑](#footnote-ref-4)
4. Arief S. Sadiman dkk, Media pendidikan pengertian,pengembangan, dan pemanfaatannya(Jakarta: PT RajagrafindoPersada,2008), hal. 7 [↑](#footnote-ref-5)
5. Oemar Hamalik, *Media Pendidikan,* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994), hal. 95 [↑](#footnote-ref-6)
6. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*…, hal. 119 [↑](#footnote-ref-7)
7. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional,KBBI Edisi Ketiga, (Jakarta:Balai Pustaka), hal. 597 [↑](#footnote-ref-8)
8. *Ibid,,,.* hal 433 [↑](#footnote-ref-9)
9. Suharsimi Arikunto, Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik(Jakarta:Bina Aksara1989), hal. 64 [↑](#footnote-ref-10)
10. Moh. Nazir, Metode Penelitian (Jakarta: Ghalia Indonesia,1988), hal. 182 [↑](#footnote-ref-11)