IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS V MI AT-TAUHID PAGERALANG KEMRANJEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2016 / 2017

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

OCTAVIANSYAH ARIZAL SAPUTRA
NIM. 1323305110

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PURWOKERTO
2017

IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS V MI AT-TAUHID PAGERALANG KEMRANJEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2016 / 2017

Octaviansyah Arizal Saputra
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto

ABSTRAK

Proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara guru dan murid. Dalam pembelajaran, guru dituntut menjadi fasilitator untuk menunjang proses pembelajaran agar menjadi lebih menarik. Pembelajaran yang menarik akan menghasilkan suatu proses pembelajaran yang berkualitas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru yang kreatif dapat meningkatkan kualitas peserta didik dalam memperoleh informasi yang dia dapat pada proses pembelajaran. Pembelajaran aktif adalah yang diterapkan di Mi At-Tauhid Pageralang.

Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dalam media audio visual adalah salah satu yang diterapkan guru bahasa Inggris dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru berupa mengkolaborasikan antara metode bermain dalam media audio visual dalam proses pembelajaran. Guru mrmbuat materi pembelajaran bahasa Inggris di dalam *slide* dan disisipkan sebuah metode bermain bahasa dalam kegiatan menjelang akhir pembelajaran. Hal tersebut membuat anak akan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan akan meningkatkan rasa tertarik anak dalam belajar bahasa Inggris.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif studi kasus yang bersifat deskripsif kualitatif yaitu pendekatan yang menekankan pada hasil pengamatan sendiri. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, reduksi data, dan dokumentasi. Dengan langkah analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

Hasil penelitian ini, implementasi metode bermain dalam media audio visual pada pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan media yang digunakan dengan berbagai pertimbangan seperti kemampuan sekolah, kopetensi guru, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran. Penggunaan metode bermain dalam media audio visual dilakukan dengan langkah-langkah agar metode dan media berfungsi sebagai mana mestinya dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran menggunakan metode bermain dalam media audio visual pada bahasa Inggris adalah siswa berdoa, guru memberikan salam, guru masuk kemateri, kemudian menggunakan *slide* dalam menampilkan materi guru menjelaskan, gur menampilkan video siswa diberi latihan dalam empat ketrampilan yang perlu dikuasai dalam pembelajaran bahasa inggris, guru menggunakan metode bermain untuk menambah kosa-kata dalam bahasa Inggris, setelah itu guru memberikan kesimpulan tentang materi yang diajarkan, dan guru mengakhiri pelajaran dengan salam.

Kata Kunci: **Metode Bermain, Media Audio Visual, Pembelajaran Bahasa Inggris**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERNYATAAN KEASLIAN ii

PENGESAHAN iii

NOTA DINAS PEMBIMBING iv

ABSTRAK v

MOTTO vi

KATA PERSEMBAHAN vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Definisi Operasional 10

C. Rumusan Masalah 13

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 13

E. Kajian Pustaka 14

F. Sistematika Pembahasan 16

BAB II METODE BERMAIN DALAM MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

A. Media Pembelajaran 18

1. Pengertian Media Pembelajaran 14

2. Pemilihan Media 19

IAIN PURWOKERTO

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Media 20
4. Fungsi Media Pembelajaran 21
5. Urgensi Media Dalam Pendidikan 22
6. Media Audio visual 23
7. Kekurangan dan Kelebihan Media Audio-visual 24
8. Penggunaan Media Pembelajaran Audio visual 25
B. Metode Pembelajaran 28
1. Pengertian Metode Pembelajaran 28
2. Pengertian Metode Bermain 30
3. Tujuan Metode bermain 31
4. Manfaat Metode Bermain 32
5. Langkah-langkah dalam Penerapan bermain 35
6. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain 36
C. Mata Pelajaran Bahasa Inggris 37
1. Pengertian Bahasa Inggris 37
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris 39
3. Penerapan metode bermain dalam Media Audio visual dalam Pembelajaran Bahasa Inggris 39
BAB III METODE PENELITIAN
A. Metode Penelitian 41
B. Sumber Data 41
C. Teknik Pengumpulan Data 42
D. Teknik Analisis Data 43

IAIN PURWOKERTO

E. Metode Analisis Data 46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil MI Muhammadiyah Karanglewas Kidul 49

1. Letak dan Keadaan Geografis 49
2. Latar Belakang 49
3. Profil Madrasah Ibtidaiyah At-Tauhid Pageralang 50
4. Kedaan Guru dan Karyawan 51
5. Struktur Organisasi 54
6. Sarana Prrasarana 54
7. Proses Belajar Mengajar 57

B. Gambaran Umum Implementasi Metode Bermain dalam Media Audio Visual Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di MI At- Tauhid Pageralang Kemranjen Banyimas 58

C. Observasi Implementasi Metode Bermain dalam Media Audio Visual Dalam Pemebelajaran Bahasa Inggris Kelas V Mi At-Tauhid Pageralang 61

D. Analisis Data Tentang Metode Bermain dalam Media Audio Visual Dalam Pemebelajaran Bahasa Inggris Kelas V Mi At-Tauhid Pageralang 65

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 74

B. Saran-saran 75

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IAIN PURWOKERTO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya pembaharuan dalam pendidikan lebih ditekankan ke arah proses belajar mengajar, di samping menata kembali arah dan tujuan pendidikan itu sendiri. Dahulu masalah proses belajar mengajar lebih ditekankan melalui bentuk kata kata, sehingga menjurus ke arah verbalisme, Sedangkan saat ini orang mulai berpikir, ke arah diperlukannya alat bantu pelajaran yang bersifat audio visual, seperti gambar, slide, model, pita kaset, film bersuara, radio dan televisi.

Penggunaan alat audio visual seperti tersebut, ditunjukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar sehingga diharapkan anak-anak mampu mengembangkan daya nalar serta daya rekanya. Hasil berbagai penelitian menunjukan bahwa proses belajar dan mengajar dengan menggunakan sarana audio visual mampu meningkatkan efisiensi pengajaran 20% - 50%.[1]

Memang dengan sering melihat secara langsung kegiatan yang di lakukan, anak lebih mudah menerima dan akan menambah pengalaman. Pengalaman-pengalaman yang didapatkan itu besar manfaatnya dalam membantu perkembangan anak selanjutnya. Pengalaman itu dapat menambah pengetahuan, karena pengetahuan manusia 75% didapatkan melalui indra pengeliatan dan 25% didapat dari indra pendengaran.[2]

IAIN PURWOKERTO

---

[1] Darwanto, *televisi sebagai media pendidikan*, (PUSTAKA BELAJAR: Yogyakarta, 2011), hlm 113

[2] Darwanto, *televisi sebagai media pendidikan*, (PUSTAKA BELAJAR: Yogyakarta, 2011), hlm 101-105

Kemajuan yang dicapai oleh manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi membuat ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri berkembang semakin pesat. Pola hidup manusia dengan kemajuan ilmu dan teknologi mempunyai hubungan erat, pendidikan adalah salah satu bidang yang paling nyata dalam memanfaatkan kemajuan iptek, dalam rangka kegiatan pendidikan, ada beberapa media yang dapat digunakan, mulai dari yang paling sederhana sampai kepada yang canggih. [3]

Atribut media menurut Levied and Dickie adalah :

> Kandungan bahan yang bersifat rangsangan (stimulasi) yang tampil pada parameter fisik suatu media. Atribut dari suatu medium, lalu, merupakan kemampuan-kemampuan medium yang bersangkutan untuk mempertunjukan suatu objek dalam gerak, objek dalam warna, objek dalam tiga dimensi, menyajikan kata-kata tercetak, kata-kata terucap, rangsangan pendengaran (*auditori*) dan visual secara simultan; yang memungkikan respon belajar secara nyata (*overt*) ataupun akses yang leluasa untuk memperoleh informasi. Beberapa atribut, seperti kemampuan mempertunjukan obyek dalam tiga dimensi hanya dipunyai oleh relatif sedikit media.[4]

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lain sebagaianya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran. Guru yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni memiliki kopetensi pedagogik, kopetensi kepribadian, kopetensi sosial, dan kopetensi professional[5]

IAIN PURWOKERTO

---

[3] Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan pelayanan professional pembelajaran dan mutu hasil belajar*, (PT Bumi Aksara: Jakarta, 2008), hlm 17-18

[4] Gene L.Wilkinson, *Media Dalam Pembelajaran Penelitian Selama 60 Tahun*, (CV Rjawali: Jakarta, 1984) hlm, 11

[5] UU RI no. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen.

Proses pembelajaran sebagai proses komunikasi: media sebagai bahasa guru. Secara garis besar menurut Onong proses secara komunikasi terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder[6]

1. Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan *lambang atau simbol sebagai media***.** Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna dan lain sebagianya yang secara langsung mampu "menerjemahkan " pikiran dan atau perasaan komunikasi kepada komunikian.
2. Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan sarana atau alat sebagai *meduia kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama…..* Surat, telefon, teleteks, surat kabar, majalah, radio, televise, film, dan banyak lagi adalah media yang sering digunakan dalam komunikasi.

Secara garis besar unsur-unsur yang terdapat. Pada media visual terdiri atas garis, bentuk, warna, dan tektur. Simbol pesan visual untuk pembelajaran hendaknya memiliki prisip kesederhanaan, keterpaduan, dan penekanan.

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukan simulasi benda nyata. Agnew dan Killerman mendivinisikan video sebagai media digital yang menujukan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi atau fantasi. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung, dan efektif.[7]

---

[6] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Gaung Persada Press: Jakarta, 2012) hlm, 83

[7] Munir, *MULTIMEDIA konsep dan Aplikasi dalam pendidikan*, (CV Alfabeta: Bandung, 2013) hlm, 18-19

IAIN PURWOKERTO

Penelitian tentang audio yang disarikan oleh barker menunjukkan bahwa setelah kita mendengar sesuatu, kita hanya ingat separuhnya. Delapan jam kemudian kita hanya ingat 35% dan dua bulan kemudian kita ingat 25%.

Proses belajar mengajar kalo anda bergerak di bidang pendidikan dan latihan, baik sebagai guru, dosen, pelatih, instruktur, pengelola atau bahkan sebagai siswa, mahasiswa dan pihak yang dilatih, barangkali istilah proses belajar mengajar tidak asing lagi. Istilah lain yang sering dipakai adalah kegiatan belajar mengajar. Dalam kedua istilah tersebut kita lihat adanya dua proses atau kegiatan, yaitu: proses atau kegiatan belajar. Kedua proses tersebut tak terpisahkan satu sama lain. Ada anggapan bahwa kalau ada proses belajar tentulah ada proses belajar.

Kalau ditilik dari sejarah perkembangan profesi guru, tugas mengajar sebenarnya adalah pelimpahan dari tugas orang tua karena mereka tidak mampu lagi memberikan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap-sikap tertentu sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, dan perkembangan masyarakat serta budanya pada umumnya, berkembang pulalah tugas dan peranan guru, seiring dengan berkembangnya jumlah anak yang memerlukan pendidikan.

IAIN PURWOKERTO

Taksonomi menurut Rudy Bretz. Bretz mengidentifikasi ciri-ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak. Visual di bedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (*line grafik*) dan simbol yang merupakan suatu *continuum* dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indra pengliatan. Selain itu, Bretz juga membedakan media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media: 1) media audio visual gerak, 2)

media audio visual diam, 3) media audio semi-gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi-gerak, 7) media audio dan 8) media cetak. [8]

Sementara itu, bermain adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenal sampai yang sangat familiar dan dari yang tidak dapat ia lakukan sampai yang sangat mampu melakukannya. Jadi, bermain mempunyai nilai dan ciri-ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak.

Bagi anak, bermain merupakan suatu kegiatan yang serius tetapi mengasyikan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaan terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian. Bermain adalah salah satu alat utama menjadi latihan untuk pertumbuhan. Bermain adalah medium, dimana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.

Belajar sambil bermain, dengan memahami arti bermain bagi anak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain maka anak belajar sesuai dengan tuntunan taraf perkembangannya. Bahkan, kalau kebutuhan tersebut tidak dipenuhi, ada satu tahap perkembangan yang berfungsi kurang baik dan ini

IAIN PURWOKERTO

[8] Arif S. Sadiman, *MEDIA pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemangfaatan*, (PT Raja Grafindo Persada: Jakarta, 1996) hlm 1-20

tidak akan terlihat secara nyata segera, melaikan baru kelak bila ia sudah menjadi remaja, ada 2 hal yang terkait dengan masalah ini.[9]

1. Perkembangan kodnitif anak pada umur ini menunjukan bahwa ia berada pada taraf praoperasional sampai pada tahap oprasi kongkret. Ciri-ciri dari tahap perkembangan yang ditandai oleh *childhood education,* adalah perkembangan bahasa dan kemampuan berpikir memecahkan persoalan dengan menggunakan lembang tertentu. Mungkin ia memasuki tahap perkembangan oprasi kongkret, maka makin mampu ia berpikir logis, meskipun segala sesuatu pelajaran yang bersifat formal belum menjadi suasana yang diakrabi secara alamiah. Makin lama maka usai fase oprasi konkret, secara bertahap ia memasuki fase oprasi formal.
2. Hal kedua terkait dengan yang dikatakan dimuka, berkaitan dengan fungsi otak kita. Seperti diketahui, kedua belahan otak kita, kiri dan kanan, memiliki fungsi yang berbeda-beda. Belahan otak kiri memiliki fungsi, ciri dan respon untuk berfikir logis, teratur dan linier. Sebaliknya, belahan otak kanan terutama dikembangkan untuk mampu berfikir holistik, imaginatif dan kreatif. Bila anak belajar formal (seperti banyak hafal-menghafal) pada umur muda, maka belahan otak kiri yang berfungsi linier, logis dan teratur amat penting dalam perkembangan dan ini sering berakibat bahwa fungsi belahan otak kanan yang banyak digunakan dalam berbagai bermain terabaikan.

Anak senang bermain, menjadikan diri kita seorang pengajar yang diminati peserta didik adalah sebuah kebahagiaan tersendiri apalagi materi-materi ajar yang kita sampaikan dapat diterima bahkan diaplikasikan oleh anak-anak. Harapan ini

[9] Conny Semiawan, *belajar dan pembelajaran prasekolah dan sekolah dasar*, (PT Macanan Jaya Cemerlang: Jakarta, 2008) hlm, 21-34

tidaklah berlebihan bila kita benar-benar memahami proporsi diri kita dan terus mengembangkan model-model ajar secara dinamis dan mengolah diri kita menjadi "pengajar yang mengesankan".

Papalia (1995) seorang ahli perkembangan manusia dalam bukunya *Human Develoment,* mengatakan bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain, dengan bermain, anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali, dan menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (*learn*), kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhan (*need*). Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang.[10]

Plato, Aristoteles, dan Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Sayangnya pada masa tersebut teori psikologi perkembangan anak belum mempunyai sistematika yang teratur, akibatnya apa yang dikemukakan oleh frobel bahwa bermain dapat meningkatkan minat, kapasitas serta pengetahuan anak sulit dibuktikan.[11] Beberapa kegiatan yang disenangi anak-anak adalah bernyanyi, bermain, dan melakukan hal-hal yang menyenangkan. Selain itu, juga dibahas beberapa strategi praktis yang dapat diikuti dengan mudah. Anak-anak sangat senang dengan kegiatan yang hidup dan

IAIN PURWOKERTO

---

[10] Igrea Siswanto dan Sri Lestari, *pembelajaran atraktif dan 100 permainan kreatif untuk PAUD*, (CV andi offset: Yogyakarta, 2012) hlm, 44-46

[11] Diana mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Prenada Media Grup: Jakarta, 2010) hlm 92-93

dilakukan sambil bermain. Karena itu, untuk para guru yang mengajar atau akan mengajar di tingkat sekolah dasar, perlu tahu bagaimana menyajikan kegiatan yang disenangi anak-anak.

Rasa senang siswa mempelajari bahasa Inggris tidak lepas dari peran guru, metode yang dipakai, dan bahan yang menunjang. Saat ini sudah banyak buku yang diterbitkan untuk anak sekolah dasar. Berdasarkan kurikulum yang berlaku, selalu diharapkan dapat mengakomodasi semua materi dengan sederhana, komunikatif, mengaktifkan berpikir dasar siswa, memudahkan guru menggunakannya, dan membuat siswa senang belajar bahasa Inggris dengan melakukan metode bermain untuk kelas EYL (*English For Young Learners)* dan memberikan contoh kegiatan lain yang disukai anak-anak.[12]

Pada studi awal yang peniliti laksanakan untuk mata pelajaran bahasa Inggris pada kelas V MI At-Tauhid Pegeralang Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini dikarenakan pembelajaran bahasa Inggris yang disampaikan oleh bapak Heri Mugiono, S.Pd.I selaku guru bahasa Inggris sudah menarik, karena guru dalam proses pembelajaran sudah menggunakan proyektor dalam menggunakan pelajaran bahasa Inggris karena pembelajaran bahasa Inggris adalah belajar bahasa internasional dengan menggunakan media anak akan lebih mengingat dalam proses pengafalan kosa kata dalam bahasa Inggris.

Peneliti melakukan observasi terhadap siswa kelas V di MI At-Tauhid Pageralang pada tanggal 25 Sepetember 2016 dengan tujuan untuk mengetahui

---

[12] Kasihani K.E Suyanto, *English For Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class Yang Fun, Asyik, dan Menarik*, (PT Bumi Aksara: Jakarta, 2007), hlm 113-121

IAIN PURWOKERTO

bahwa guru telah menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, kegiatan pembelajaran yang mendidik, komunikasi dengan peserta didik, dan penilaian dan evaluasi. Hal ini dapat dilihat dari guru bahasa Inggris yang dapat melaksanakan proses pembelajaran yang baik dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung dalam proses penyampaian belajar. Dilihat dari pendidikan guru bahasa Inggris tersebut yang lulusan dari SI namun masih guru swasta, tidak menurunkan semangat dalam mengajar yang kreatif dalam pembelajaran yang diajarkannya.

Dalam kegiatan pembelajaran guru melaksanakan aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang difisilitasi dengan menggunakan media yang dibawa guru, bukan untuk menguji sehingga membuat peserta didik merasa takut untuk dapat mengembangkan apa yang di terima sebagai pengetahuan yang baru. Penggunaan metode bermain dalam media audio visual dapat pula meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, pada akhir pembelajaran guru juga melakukan penilaian dan evaluasi sebagai bahan penyusunan rancangan pembelajaran yang akan dilakukan minggu berikutnya. guru akan lebih matang dalam memberikan materi yang dilengkapi dengan media yang sesuai.

IAIN PURWOKERTO

Pemahaman guru dalam menggunakan media sudah dapat dikatakan baik karena dalam menggunakan media tersebut guru menyesuaikan dengan materi sehingga peserta didik akan lebih paham dalam menerima materi yang disampaikan. Dengan memperhatikan tujuan dari pembelajaran bahasa Inggris sebaiknya peyelenggara pendidikan mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk

kemampuan siswa. Untuk menunjang itu semua diperlukan iklim pembelajaran yang kondusif. Pembelajran yang disampaikan sangat mempengaruhi perkembangan siswa. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh faktor penggunaan media dan metode pembelajaran yang tepat.

Dengan menggunakan metode bermain dalam media audio visual. Anak-anak juga dapat termotivasi belajarnya. Anak akan dapat cepat memahami dan mengerti tentang materi yang diajarkan dengan menggunakan media tersebut. Anak juga akan senang dengan pengalaman-pengalaman yang telah dilihatnya memalui perangkat audio visual. [13]

Hasil penelitian tersebut akan penulis tuangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul "Implementasi Metode bermain dalam Media Audio Visual Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas V MI At-Tauhid Pageralang Kemranjen Banyumas Tahun Pelajaran 2016 / 2017"

B. Definisi Operasional

Untuk dapat memperoleh gambaran yang jelas dalam memahami persoalan yang akan dibahas, maka penulis akan menguraikan beberapa istilah yang terdapat dalam judul skripsi. Istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Implementasi

   Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga dapat memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, ketrampilan, nilai, dan sikap. Dalam *Oxford Advance Learner's Dictionary* dikemukakan bahwa implementasi adalah "*Put*

[13] Observasi tanggal 25 November 2016 dengan Guru Bahasa Inggris

IAIN PURWOKERTO

Something Into Effect" (penerapan sesuatu yang memberikan efek atau dampak)[14]

2. Metode Bermain

Metode bermain yang dimaksud disini adalah cara atau rancangan dalam membentuk suatu kegiatan yang menyenangkan untuk menciptakan sesuatu baru dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa ingris dan untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa agar siswa lebih bisa berfikir aktif. Dalam penerapannya membahas tentang pengertian bermain, langkah-langkah bermain, dan manfaat bermain

3. Media Audio visual

Media audio visual adalah media audio visual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan *slide, opaque, ohp* dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau satu proses pembelajaran.[15]

4. Pembelajaran Bahasa Inggris

"English (U.C) the language, originally of England, now spoken in many other countries and used as a language of international communication throughout the world." Inggris adalah bahasa asli penduduk Inggris, yang sekarang digunakan oleh beberapa negara lain dan digunakan sebagai bahasa komunikasi internasional seluruh dunia."[16]

IAIN PURWOKERTO

---

[14] Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru Dan Kepala Sekoah*, (PT Bumi Aksara: Jakarta, 2010) hlm, 178

[15] yudhi munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Gaung Persada Press: Jakarta, 2012) hlm, 113

[16] *Oxford Advanced Learner's Dictionary Seventh Edition*, Oxford University Press, 2006, hlm. 485

Mata pelajaran bahasa Inggris secara resmi diajarkan di sekolah dasar sejak tahun ajaran 1994 sebagai mata pelajaran muatan lokal. Pemerintah menyadari pentingnya peran bahasa Inggris, yang di Indonesia merupakan bahasa asing. Sebagai kebijakan yang berorientasi ke depan, pemerintah telah menerbitkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1990 yang menyebutkan tentang pengembangan sumber daya manusia. Kebijakan ini disusul oleh Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 060/U/1993 tanggal 25 Februari 1993 tentang dimungkinkannya program bahasa Inggris lebih dini sebagai satu mata pelajaran muatan lokal. Mata pelajaran ini dapat dimulai di kelas 4 SD sesuai anjuran Pemerintah.[17]

5. MI AT-Tauhid Pageralang Kecamatan Kemranjen Kabupatan Banyumas

MI AT-Tauhid Pageralang adalah lembaga pendidikan Islam setara dengan sekolah dasar / SD yang menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar bagi anak didik usia antara 6-12 tahun. MI At-Tauhid Pageralang beralamat di jalan Lapangan No. 1 Pageralang Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas.

Berdsarkan batasan-batasan dan definisi operasional tersebut, maka dapat diambil kesimpulan dari maksud judul implementasi metode bermain dalam media audio visual pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas V MI AT-Tauhid Pageralang Kemranjen Banyumas Tahun Pelajaran 2016/2017 adalah suatu penelitian untuk mengetahui bermain dalam pembelajaran menggunakan metode bermain dalam media audio visual yang guru lakukan terhadap pembelajaran bahasa Inggris kelas V dan apa saja faktor-faktor yang mempengaruhinya.

IAIN PURWOKERTO

---

[17] Kasihani K.E Suyanto, *English For Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class Yang Fun, Asyik, Dan Menarik*, (PT Bumi Aksara: Jakarta, 2007), hlm 1-2

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut: "Bagaimana Implementasi metode bermain dalam media audio visual pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas V MI AT-Tauhid Pageralang Kemranjen Banyumas Tahun Pelajaran 2016 / 2017 " ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana implementasi metode bermain dalam media audio visual pada pembelajaran bahasa Inggris kelas V MI At-Tauhid Pageralang Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi pembaca. Berikut ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis bagi penulis, guru dan siswa.

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya tentang implementasi metode bermain dalam media audio visual pada pembelajaran bahasa Inggris kelas V siswa Madrasah Ibtidaiyah.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai signifikansi atau manfaat bagi siswa, guru, madrasah, dan penulis.

IAIN PURWOKERTO

1) Bagi Siswa

Dengan hasil implementasi metode metode bermain dalam media audio visual ini dapat meningkatkan pemahaman dan kualitas siswa pada pembelajaran bahasa Inggris kelas V.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan sebagai bahan referensi dalam mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

3) Bagi Madrasah

Penelitian ini dapat memberikan manfaat dan mendorong guru dalam menggunakan media yang menarik, pendekatan, metode dan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran.

4) Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memberikan pengalaman, kemampuan serta ketrampilan peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat di bangku kuliah.

IAIN PURWOKERTO

E. Kajian Pustaka

Untuk mendukung penelitian ini, penulis membaca dan mempelajari skripsi yang relevan dengan judul penelitian ini, antara lain:

Untuk mendukung penelitian ini, penulis membaca dan mempelajari skripsi yang relevan dengan judul penelitian ini, antara lain:

1. Skripsi Ihda Nur Asriwiatun (2016) tentang "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MI Negeri Krangean Kertanegara Purbalingga tahun pelajaran 2015/2016". Skripsi ini membahas langkah-langkah penggunaan media audio visual melalui tiga tahap, yaitu tahap perencanaan atau persiapan yang terdiri dari penyusunan RPP dan pemilihan media yang sesuai dengan materi pelajaran.Tahap pelaksanaan penggunaan media audiovisual dilakukan dengan memberikan pertanyaan pada siswa, mengkondisikan siswa dan guru menayangkan media pembelajaran. Tahapan yang ketiga adalah penutup yang dilakukan dengan memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengukur keberhasilan tercapai.
2. Skripsi Merlina Rahmawati (2016) tentang "Penerapan Metode Bermain Kreatif Dalam Pembelajaran Matematika Kelas III di Mi Ma'arif NU 1 Pageraji Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas". skripsi ini meneliti tentang langkah-langkah dalam permainan meliputi persiapan diantaranya mempersiapkan bentuk permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran, yang kedua prosedur pelaksanaan permainan, dan ketiga evaluasi hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kreatif. berbagai variasi metode bermain kreatif dalam pembelajaran Matematika,
3. Skripsi Dwi Setyani Puspita Sari (2014), tentang "Implementasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas V di MI Giwangretno Kecamatan Srueng Kabupaten KebumenTahun Pelajaran 2013/2014". skripsi ini meneliti tentang permainan ular tangga dalam

IAIN PURWOKERTO

pembelajarn matematika dengan cara menerapkan langkah-langkah permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika.

Sejauh pengetahuan penulis belum ada penelitian yang sama persis dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Adapun perbedaannya dari tiga skripsi tersebut skripsi pertama pada pelajarannya yaitu ipa dan penulis membahas pelajara bahasa Inggris, skripsi yang kedua tentang pelajara matematika dan penulis membahas pelajara bahasa Iggris, skripsi yang ketiga tentang permainan ular tangga sedangkan penulis disini menulis tentang media audio visual dan metode bermain.

F. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel.

Bab I merupakan bab pendahuluan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II memuat landasan teori mengenai penelitian yang terdiri dari tiga sub bab. Sub bab pertama membahas tentang media pembelajaran yang meliputi Pengertian Media Pembelajaran, pemilihan Media, Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan Media,fungsi media pembelajaran, Urgensi Media dalam Pendidikan, Media Audio Visual, kekurangan dan Kelebihan Media Audio-visual, Penggunaan Media Pembelajaran Audio visual.

IAIN PURWOKERTO

Sub bab yang ke dua membahas tentang metode bermain, terdiri dari pengertian metode pembelajaran, pengertian bermain, tujuan metode bermain, manfaat metode bermain, langkah-langkah dalam penerapan bermain, kelebihan dan kelemahan metode bermain.

Sub bab yang ketiga membahas tentang mata pelajaran bahasa Inggris yang meliputi Pengertian Bahasa Inggris, Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris, penerapan metode bermain dalam Media Audio visual pada pembelajaran bahasa Inggris.

Bab III merupakan metode penelitian yang meliputi setting penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV tentang penyajian dan analisis data. Dalam bab ini membahas tentang penyajian dan analisis data mengenai media dan metode bermain pembelajaran bahasa Inggris di kelas V di MI At-Tauhid Pageralang.

Bab V adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan, saran dan kata penutup.

IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan observasi di Mi At-Tauhid Pageralang peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran yang sudah dilakukan oleh guru mapel bahasa Inggris di kelas V sudah cukup baik karena dalam penerapan metode bermain dalam media audio visual karena di dukung fasilitas yang memadai.

Pelaksanaan implementasi metode bermain dalam media audio visual dengan guru melaksanakan persiapan, penyajian, penerapan metode bermain dalam media audio visual dalam penerapannya sudah sangant sesuai dengan kondisi siswa yang sudah siap dalam pembelajaran bahasa, dengan menggunakan metode yang pembawaannya dalam media audio visual akan menumbuhkan motivasi dan siswa aktif dalam pembelajaran.

Proses pembebelajaran yang sudah disiapkan dengan matang maka tingkat keberhasilanya sangat tinggi demikian penulis dalam meihat pembelajaran yang berlangsung saat itu. Proses pembelajaran menggunakan metode bermain dalam media audio visual telah dilakukan oleh guru mapel bahasa Inggris yaitu bapak Heri Mugiono, S.Pd.I di Mi At-Tauhid Pageralang pembelajaran berlangsung dengan baik dan menyenangkan karena siswa dalam belajar sangat aktif dan antausias.

B. Saran

1. Bagi Pendididik
   a. Metode bermain yang digunakan di perbayak jenisnya.
   b. Penggunaan media audio visual dalam penayangan video lebih kreatif lagi.

c. Peninggkatan dalam menggunakan media audio visual di dalam kelas.

d. Selain hal diatas semoga harapan sekolah dalam mewujudkan fasilitas yang belum ada segera terwujud.

2. Bagi siswa

a. Terus mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa.

b. Agar siswa tidak menyia-nyiakan pembelajaran yang sudah sedemikian bagus dan kreatif dalam pembelajaran, belajarlah dengan baik

c. Dengan kreatifitas guru seoga anak termotivasi agar lebih baik lagi

C. Kata Penutup

Puji syukur kehadirat Allah swt. Karena dengan kekuatan yang diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan proses penulisan skripsi ini dengan cukup baik. Terimaksih untuk semua pihak sekolah dalam memperbolehkan penelitian ini. Walaupun masih banyak kekurangan disana sini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat diterima secara ilmiah dan dapat dimanfaatkan untuk kegiatan akademik.

Penulis berharap semoga apa yang ada di dalam skripsi ini dapat bermanfaat dan tidak merugikan pihak manapun atas terselesaikannya penulisan skripsi ini.

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

Advanced, Oxford. Learner's Dictionary Seventh Edition. Oxford University Press, 2006.

Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2011.

Asnawir dan Usman, M. Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.

Danim, Sudarwan. *Media Komunikasi Pendidikan Pelayanan Professional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*. Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2008.

Darwanto. *Televise Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011.

Dipo, Suyardi. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Pt Intan Pariwara, 1987.

Faizuddin, Mohammad. *Pembelajaran Paud, Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islam.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Huda, Nurul. *Penerapan Metode Drill Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Siswa Kelas Ii Mi Diponegoro 1 Purwokerto Lor Kecamatan Purwokerto Timur Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015*.

Izzan, Ahmad. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris.* Bandung: Humaniora, 2008.

Mulyasa. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekoah*. Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2010.

Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2012.

Munir. *Multimedia konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Cv Alfabeta, 2013.

Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2010.

Sabri, Ahmad. *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Ciputat: Pt Ciputat Press, 2005.

Sadiman, Arif S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemangfaatan*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 1996.

Semiawan, Conny. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Pt Macanan Jaya Cemerlang, 2008.

Siswanto, Igrea dan Lestari, Sri. *Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk Paud*. Yogyakarta: Cv Andi Offset, 2012.

Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Pt Grasindo, 2000.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.

Sujiona, Yuliani Nurani & Sujiono, Bambang. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Pt Indeks, 2010.

Sundayana, Rostina. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Cv Alfabeta, 2015.

Sunhaji. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Grifindo Litera Media, 2009.

Suyanto, Kasihani K.E. *English For Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class Yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2007.

Triharso, Agung. *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Cv Andi Offset, 2013.

UU RI No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen.

Wilkinson, Gene L. *Media dalam Pembelajaran Penelitian Selama 60 Tahun*. Jakarta: Cv Rajawali, 1984.

Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. *Format Paud*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.

Yulianti, Dwi. *Bermain Sambil Belajar Sains.* Jakarta: Pt Indeks, 2010.

IAIN PURWOKERTO