

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat penting untuk dipelajari karena Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional. Seluruh manusia di penjuru dunia dapat saling berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris. Stevens (2013) mengemukakan bahwa Bahasa Inggris telah berkembang selama berabad-abad. Diketahui, bahwa Bahasa Inggris bersama-sama dengan Bahasa Belanda, Jerman, Norwegia, Denmark, Swedia, Islandia, termasuk kedalam sebuah kelompok bahasa yang dikenal dengan nama Germanik. Bahasa Inggris telah menjadi sarana komunikasi internasional, sehingga pada saat ini ada jutaan orang dari berbagai kalangan usia di seluruh penjuru dunia yang mempelajarinya.

Bahasa Inggris juga disebut sebagai bahasa ilmu pengetahuan, karena terdapat banyak sumber bacaan seperti buku teks, jurnal penelitian, artikel, koran, majalah dan lain-lain ditulis ataupun diterjemahkan kedalam Bahasa Inggris agar dapat dimengerti dan dipahami oleh semua orang di penjuru dunia. Bahasa Inggris di Indonesia, merupakan satu-satunya bahasa asing yang wajib dipelajari mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Walaupun sudah dipelajari dalam jangka waktu yang panjang, namun masih banyak orang yang memiliki permasalahan dalam mempelajari Bahasa Inggris. Banyak orang mengalami kesulitan dalam berbicara, mendengar, membaca, dan menulis dalam Bahasa Inggris. Salah satu penyebabnya adalah adanya perbedaan struktur bahasa ataupun tata bahasa yang digunakan antara Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia.

Bahasa Inggris di Program Studi Biologi FKIP Universitas Jambi (UNJA) disajikan dalam bentuk mata kuliah *English for Biology*, mata kuliah ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi (UNJA) sekaligus menguatkan pemahaman prinsip-prinsip Biologi yang sudah dipelajari.

Menurut Campbell, dkk, (2008:3) biologi adalah bidang ilmu yang mempelajari segala aspek kehidupan. Mata kuliah ini, dirancang untuk mengingatkan kembali mahasiswa tentang pelajaran Bahasa Inggris dasar yang sudah didapatkan selama duduk di bangku sekolah seperti *grammar* (tata bahasa).

Wahyuni dan Setyorini (2000:9) menjelaskan bahwa *English grammar* (Tata Bahasa Inggris) merupakan seperangkat aturan yang membahas tentang tata cara penyusunan kata-kata atau kalimat dengan baik dan benar sehingga tercipta suatu makna yang utuh dan dapat dimengerti. *Grammar* (tata bahasa) merupakan salah satu aspek penting dalam memahami dan menerjemahkan suatu kalimat. Mata kuliah *English for Biology* juga memberikan informasi-informasi terkait pembelajaran Biologi dari bacaan-bacaan yang relevan.

Mata kuliah *English for Biology* selama ini sudah berlangsung baik karena dosen mata kuliah tidak hanya memberikan materi secara lisan saja tetapi juga menggunakan modul dan *handout*. Namun, pesatnya perkembangan teknologi juga harus diikuti dengan munculnya inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran yang jauh lebih praktis dan menarik agar mahasiswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal, terutama untuk materi *grammar* (tata bahasa) yang selama ini sering diabaikan dikarenakan cukup sulit untuk dipelajari. Penguasaan *grammar* (tata bahasa) dalam Bahasa Inggris dapat

memudahkan mahasiswa untuk menguasai Bahasa Inggris, tidak hanya dalam bahasa sehari-hari saja, tetapi juga ke jenjang yang lebih tinggi misalnya untuk melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi di luar negeri atau untuk kepentingan pekerjaan, bahkan dalam standar tes Bahasa Inggris diperlukan pengetahuan *grammar* (tata bahasa) untuk dapat menyelesaikan tes dengan baik.

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan terhadap Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi semester 2 yang sedang mengontrak matakuliah *English for Biology*, didapatkan data bahwa 71,3 % mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi semester 2 menyatakan bahwa mempelajari *grammar* adalah hal yang sangat sulit dalam Bahasa Inggris, sedangkan dari hasil jawaban *pretest* sebesar 67,6% responden memiliki penguasaan *grammar* yang kurang baik. **(Lampiran 2)**

Terbukti dari jawaban-jawaban hasil *pretest* responden, yang tidak mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Berdasarkan data hasil angket juga didapatkan alasan mahasiswa sulit memahami Bahasa Inggris dikarenakan cara belajar yang monoton sedangkan harapan mahasiswa adalah dalam mempelajari Bahasa Inggrisnya sebaiknya digunakan permainan yang menarik untuk menciptakan suasana dan cara belajar yang asyik dan menarik. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran berupa permainan yang dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam penguasaan Bahasa Inggris terutama pada materi *grammar*.

Mata kuliah *English for Biology* memerlukan media pembelajaran yang dapat membuat mahasiswa lebih mudah dalam memahami materi. Rusman (2018:162) menyatakan media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Salah satu media

pembelajaran yang bisa digunakan pada mata kuliah *English for Biology* adalah melalui program komputer berupa *Microsoft Power Point*. Sarwadi (2018:1) menjelaskan bahwa *Microsoft Power Point* merupakan sebuah program komputer untuk persentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka (*Microsoft Office*) selain *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan beberapa program lainnya. Aplikasi ini banyak digunakan oleh kalangan perkantoran, pebisnis, para pendidik, siswa, dan *trainer*.

Power Point tidak hanya dapat digunakan untuk menampilkan persentasi berupa tayangan *slide*, melainkan juga dapat dimanfaatkan untuk membuat permainan yang menarik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa khususnya, di Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Jambi.

Menurut Henry (2010:8) *game* adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat 2 dasawarsa belakangan ini. Menurut Poggenpohl dalam Henry (2010:84) *game* adalah alat yang efektif untuk belajar karena *game* mampu menawarkan lingkungan hipotesis untuk siswa, dimana mereka dapat mengeksplorasi berbagai keputusan alternatif tanpa resiko kegagalan.

Salah satu media pembelajaran berupa permainan berbasis *Power Point* yang dapat dibuat adalah *Maze Game*. *Maze Game* merupakan sebuah game labirin dimana pemain harus mencari rute terpendek untuk mencapai tujuan (Sudarmilah dan Kusuma, 2016:63). *Maze Game* dapat dikembangkan menjadi permainan yang sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, sehingga siapa saja dapat membuat *Maze Game* sesuai kebutuhan dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. *Maze Game* juga dapat digunakan sebagai salah satu

alternatif permainan yang dapat meningkatkan kemampuan *grammar* seseorang. Ada beberapa contoh *Grammar's Game* yang telah dikembangkan seperti *Triangle Game* dilakukan oleh Baiq (2016), dan *Obstacle Race Game* dilakukan oleh Baiq (2017), *Matching Game* dilakukan oleh Primita (2016).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka dilakukan penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Maze Game Berbasis Power Point* untuk Mata Kuliah *English for Biology*. Adanya *game* tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *grammar* Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Jambi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan “Media Pembelajaran *Maze Game Berbasis Power Point* untuk Mata Kuliah *English for Biology*?”
2. Bagaimana kelayakan produk “Media Pembelajaran *Maze Game Berbasis Power Point* untuk Mata Kuliah *English for Biology*” yang telah dikembangkan?
3. Bagaimana persepsi dosen mata kuliah *English for Biology* Program Studi Pendidikan Biologi terhadap produk “Media Pembelajaran *Maze Game Berbasis Power Point* untuk Mata Kuliah *English for Biology*” yang dikembangkan?
4. Bagaimana persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi terhadap produk “Media Pembelajaran *Maze Game Berbasis Power Point* untuk Mata Kuliah *English for Biology*” yang dikembangkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan “Media Pembelajaran *Maze Game Berbasis Power Point* untuk Mata Kuliah *English for Biology*.” Secara lebih spesifik, tujuan dari penelitian ini untuk:

1. Mengembangkan “Media Pembelajaran *Maze Game Berbasis Power Point* untuk Mata Kuliah *English for Biology*”.
2. Mengetahui kelayakan produk “Media Pembelajaran *Maze Game Berbasis Power Point* untuk Mata Kuliah *English for Biology*” yang telah dikembangkan
3. Mengetahui persepsi dosen mata kuliah Program Studi Pendidikan Biologi terhadap produk “Media Pembelajaran *Maze Game Berbasis Power Point* untuk Mata Kuliah *English for Biology*”. yang telah dihasilkan.
4. Mengetahui persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi terhadap produk “Media Pembelajaran *Maze Game Berbasis Power Point* untuk Mata Kuliah *English for Biology*”. Yang telah dihasilkan.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Dari penelitian ini dihasilkan media pembelajaran berupa *Maze Game* berbasis *Power Point* untuk mata kuliah *English for Biology*. Komponen pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran dari pengembangan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris mahasiswa Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi khususnya pada aspek *grammar* dan aspek lingkungan.
2. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE.
3. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa permainan labirin yang dibuat dengan menggunakan *Power Point* yang terdiri dari tujuan pembelajaran, instruksi permainan pertanyaan dan jawaban.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini adalah:

1. Memberikan cara baru kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi dalam mempelajari 3 hal sekaligus yaitu Bahasa Inggris, Biologi, dan teknologi dengan cara yang menyenangkan dan menarik pada mata kuliah *English for Biology*.
2. Memberikan informasi baru kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi bahwa *Power Point* dapat digunakan untuk membuat permainan yang memiliki nilai edukasi yang tinggi pada mata kuliah *English for Biology* bukan hanya tayangan berupa *slide* saja.
3. Membantu mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi dalam meningkatkan kemampuan *grammar* dimana saja dan kapan saja dengan cara yang berbeda dan menarik pada mata kuliah *English for Biology*.
4. Membantu mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi dalam memperdalam konsep Biologi dalam aspek lingkungan.

5. Memberikan referensi bagi pendidik mengenai inovasi baru dalam media pembelajaran berupa permainan untuk menunjang mata kuliah *English for Biology*.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Maze Game* berbasis *Power Point* untuk mata kuliah *English for Biology* layak digunakan untuk mahasiswa Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi.

1.6.1 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Peneliti mengembangkan permainan *Maze Game* pada 2 aspek yaitu aspek biologi dan Bahasa Inggris.
2. Penelitian pengembangan tahap ini, peneliti mengembangkan *Maze Game English for Biology* dengan menggunakan *Power Point*, serta menjadikan mahasiswa yang mengontrak mata kuliah *English for Biology* sebagai subjek penelitian.
3. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

1.7 Definisi Istilah

1. *Grammar* adalah sebuah aturan tatanan ungkapan dalam Bahasa Inggris, termasuk di dalamnya tatanan kata, frasa, klausa dan kalimat.
2. *Maze Game* adalah permainan labirin dengan mencari rute yang benar.