



Program Kreativitas Mahasiswa

**MODIFIKASI PERMAINAN RUBIK 3x3
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
KOSAKATA TIGA HURUF BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA
SD KELAS RENDAH**

PKM-P

Diusulkan oleh :

Wiwit Widyarini	(1401410118/2010)
Diana Rostanti	(1401410146/2010)
Nurul Shelvia Yuliarti	(1401411089/2011)
Intan Khoirun Nisa	(1401411191/2011)
Nur Istiqomah	(1401411561/2011)

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
SEMARANG
2011**

A. JUDUL

MODIFIKASI PERMAINAN RUBIK 3X3 SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KOSAKATA TIGA HURUF BAHASA INGGRIS
UNTUK SISWA SD KELAS RENDAH.

B. LATAR BELAKANG MASALAH

Hakekat belajar bahasa pada umumnya adalah belajar berkomunikasi. Karena bahasa adalah media yang paling efektif untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikator lainnya. Oleh karena itu, apapun bahasa yang dipakai dalam berkomunikasi, merupakan bagian dari budaya yang sangat penting.

Bahasa Inggris sudah diakui sebagai bahasa internasional. Artinya, masyarakat yang berasal dari berbagai latar belakang geografis, agama, dan kultur telah memiliki suatu media yang disepakati untuk berkomunikasi satu sama lain yaitu Bahasa Inggris. Bahasa Inggris memberi ruang gerak yang seluas-luasnya kepada kita untuk larut menjadi bagian dari komunitas global masyarakat dunia. Dengan menguasai Bahasa Inggris secara aktif, kita akan merasa seakan-akan tidak ada lagi batas wilayah Negara, tidak ada rasial fanaticism.

Namun, konsep berfikir kita selama ini terlalu sempit dalam menyikapi arti belajar Bahasa Inggris sebagai suatu kegiatan pembelajaran di sekolah dengan tujuan hanya untuk mendapatkan nilai yang standar agar lulus ujian. Konsep berfikir sempit inilah yang kemudian membuat kita tidak mampu menciptakan rasa nyaman belajar, malas, ngantuk, dan rasa lapar sering kali terasa pada jam pelajaran Bahasa Inggris di mulai. Untuk itu dibutuhkan suatu cara pembelajaran yang menarik dan bisa menghilangkan rasa malas siswa saat belajar Bahasa Inggris. Dengan hilangnya rasa malas siswa kegiatan belajar mengajar menjadi lebih teratur dan kondusif

Pada umumnya, anak-anak senang belajar yang disertai dengan sebuah permainan yang dapat menghilangkan rasa jenuh mereka saat mengikuti sebuah pelajaran. Oleh karena itu, penulis membuat “Modifikasi Permainan Rubik 3x3 Untuk Media Pembelajaran Kosakata Tiga Huruf Bahasa Inggris Untuk Siswa SD Kelas Rendah.”

C. PERUMUSAN MASALAH

Melalui karya ilmiah ini, Penulis ingin menyampaikan sebuah gagasan kreatif mengenai “Modifikasi Permainan Rubik 3x3 Untuk Media Pembelajaran Kosakata Tiga Huruf Bahasa Inggris Untuk Siswa SD Kelas Rendah.”. Seberapa besar tingkat keberhasilan metode pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan sebuah rubik 3x3. Bagaimana deskripsi pelaksanaan metode ini. Dan bagaimana seorang siswa dapat memahami metode pembelajaran ini.

D. TUJUAN

Melalui karya ilmiah ini, kita dapat mengetahui alasan yang melatarbelakangi metode ini. apakah pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan rubik 3x3 dapat mengubah minat seorang siswa yang semula mungkin tidak menyukai pelajaran Bahasa Inggris menjadi suka dan mudah memahami Bahasa Inggris dengan baik. Kita dapat mengetahui tingkat keberhasilan metode ini dan deskripsi pelaksanaan dari modifikasi rubik 3x3 untuk pembelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar.

E. LUARAN YANG DIHARAPKAN

Luaran yang diharapkan dari penulisan “Modifikasi Permainan Rubik 3x3 Untuk Media Pembelajaran Kosakata Tiga Huruf Bahasa Inggris Untuk Siswa SD Kelas Rendah” adalah

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Berkembangnya potensi peserta didik agar lebih aktif, kreatif, dan inovatif.
 - b. Semakin mantapnya pemahaman peserta didik terhadap materi Bahasa Inggris.
2. Bagi Pendidik
 - a. Dapat terciptanya kondisi yang kondisi dala pembelajaran.
 - b. Menciptakan pendidik yang kreatif dan inovatif.

F. KEGUNAAN

Manfaat dari penulisan mengenai “Modifikasi Permainan Rubik 3x3 Untuk Media Pembelajaran Kosakata Tiga Huruf Bahasa Inggris Untuk Siswa SD Kelas Rendah.” ini dapat dirasakan bagi peserta didik dan para pendidik.

3. Bagi Peserta Didik

- c. Sebagai wahana untuk belajar yang disertai dengan sebuah permainan yang dapat mengasah otak kita untuk mengaktualisasikan kosakata bahasa inggris peserta didik
- d. Sebagai wahana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar lebih aktif, kreatif dan inovatif.
- e. Sebagai wahana untuk memantapkan pemahaman peserta didik terhadap materi bahasa inggris

4. Bagi Pendidik

- a. Membantu pendidik menciptakan suasana yang kondusif dalam proses pengajaran.
- b. Memacu pendidik untuk berkreasi dan berinovasi dalam pengajaran.
- c. Mempermudah pendidik untuk menilai seberapa jauh perkembangan kemampuan peserta didiknya dalam memahami kosakata bahasa inggris.

G. TINJAUAN PUSTAKA

1. Hakekat Bahasa Inggris

Pengertian Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan bahasa resmi dari banyak negara-negara persemaikuran dan dipahami serta dipergunakan secara meluas. Bahasa Inggris dipergunakan di lebih banyak negara di dunia dibanding bahasa yang lain serta dibanding bahasa yang lain kecuali bahasa Cina, bahasa ini juga lebih banyak dipergunakan orang. Bahasa Inggris termasuk rumpun bahasa-bahasa Anglo-Frisia pada cabang barat bahasa-bahasa Jerman, dan merupakan sebuah bahasa subfamili dari bahasa-bahasa Indo-Eropa.

2. Perlunya Bahasa Inggris Diajarkan di SD

Ada berbagai alasan yang menyebabkan suatu mata pelajaran itu dimasukkan kedalam kurikulum suatu sekolah. Alasan itu dapat digolongkan menjadi empat golongan yakni :

- a. Pengetahuan dasar untuk berkomunikasi adalah Bahasa Inggris.
- b. Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional
- c. Bila Bahasa Inggris diajarkan melalui permainan yang unik seperti “Morulish” (Modifikasi Rubik English), maka Bahasa Inggris bukanlah mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka.

A. Hakekat Rubik

1. Pengertian Rubik

Rubik 3x3 adalah sebuah teka-teki mekanik yang ditemukan pada tahun 1974 oleh pemahat dan profesor arsitektur Hungaria, Ernő Rubik. Kubus ini terbuat dari plastik dan terdiri atas 26 kubus kecil yang berputar pada poros yang terlihat. Setiap sisi dari kubus ini memiliki sembilan permukaan yang terdiri dari enam warna yang berbeda. Ketika teka-teki ini terpecahkan, setiap sisi dari kubus ini memiliki satu warna dan warna yang berbeda dengan sisi lainnya.

2. Mekanisme Permainan Rubik 3x3 Secara Umum

Pada umumnya, inti permainan rubik hanyalah untuk menyamawarnakan setiap sisi dari rubik. pemain rubik diharuskan memakai kecerdasannya untuk menyamakan warna yang ada pada tiap sisi rubik.

B. Bahasa Inggris dan anak SD

1. Kesiapan Siswa SD Kelas Rendah Terhadap Bahasa Inggris

Siswa sekolah dasar, terutama yang masih duduk di kelas rendah, merupakan siswa yang masih berpikiran sangat konkret. Hal inilah yang seringkali dilupakan oleh para pendidik. pendidiki hanya menjajali peserta didik dengan ceramah dan hafalan. Mereka sepertinya sama sekali tidak memikirkan apakah materi yang mereka sampaikan dapat diterima dengan baik. Sebenarnya, jika pendidik jeli terhadap perkembangan anak didiknya, mereka dapat dengan bebas menyampaikan materi dengan jaminan semua materi tersebut akan diterima sepenuhnya oleh peserta didik. Sebagai contoh, pendidik dapat mempersiapkan peserta didiknya untuk menerima pelajaran Bahasa Inggris, dengan menggunakan benda – benda konkret. Hal tersebut akan sangat mendukung, karena siswa sekolah dasar merupakan manusia yang masih sepenuhnya konkret.

2. Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD Kelas Rendah

Keterampilan berbahasa Inggris sudah sewajarnya diperkenalkan di bangku pendidikan paling dasar, mengingat pentingnya Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Namun untuk SD kelas rendah, Bahasa Inggris hanya dikenalkan sekilas, dengan tujuan untuk mempersiapkan para peserta didik untuk menghadapi mata pelajaran Bahasa Inggris pada kelas berikutnya. Untuk membangun semacam pondasi yang kuat dalam mempersiapkan anak didik untuk menerima pelajaran Bahasa Inggris, maka pendidik perlu menggunakan metode khusus, agar Bahasa Inggris dasar yang telah diajarkan tidak hilang, dan menjadi bekal para untuk peserta didik.

C. Upaya Pembelajaran Kosakata Tiga Huruf Bahasa Inggris Melalui “Morulish”

Dalam dunia psikologi ada beberapa tahapan presentase ketercapaian pembelajaran yang dialami oleh peserta didik. Hal tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Anak belajar 10 % dari apa yang didengar
2. Anak belajar 20 % dari apa yang dibaca
3. Anak belajar 30 % dari apa yang dilihat
4. Anak belajar 50 % dari apa yang dilihat dan didengar
5. Anak belajar 75 % dari apa yang dikatakan
6. Anak belajar 90 % dari apa yang dikatakan dan dilakukannya.

Melihat hal tersebut, “Morulish” dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang baik digunakan, karena di samping melihat, peserta didik pun akan melakukan semacam praktek mengotak – atik “Morulish” tersebut.

H. METODE PELAKSANAAN

1. Prosedur Pengolahan Data dan Informasi

Data dan informasi diperoleh dari studi pustaka yang berupa buku-buku literatur dan sumber data dari internet sebagai penunjang dalam pengolahan data.

2. Pengolahan Data dan Informasi

Dari pengumpulan data dan informasi di atas, Penulis menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas rendah, para pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan hafalan karena dianggap lebih

efektif. Namun pendidik cenderung menyampingkan perkembangan psikologis peserta didik kelas rendah. Yang pada umumnya masih senang bermain.

I. JADWAL KEGIATAN

NO.	NAMA KEGIATAN	MINGGU KE -			
		1	2	3	4
1.	PERSIAPAN				
	a. Survei				
	b. Perizinan tempat dan kerjasama dengan pihak terkait				
2.	PELAKSANAAN DAN EVALUASI PROGRAM				
3.	EVALUASI AKHIR				
4.	PENYUSUNAN LAPORAN				

J. RANCANGAN BIAYA

ALAT				
NO.	NAMA BENDA	JUMLAH	HARGA SATUAN	HARGA TOTAL
1.	GUNTING	3 BUAH	Rp. 10.000,00	Rp. 30.000,00
2.	LEM	1 DUS	Rp. 1.000,00	Rp. 10.000,00
3.	PULPEN	1 DUS	Rp. 2.000,00	Rp. 20.000,00
4.	PENGGARIS	1 DUS	Rp. 2.500,00	Rp. 25.000,00
5.	SPIDOL WARNA	5 PAKET	Rp. 15.000,00	Rp. 75.000,00
JUMLAH				Rp. 160.000,00
BAHAN				
NO.	NAMA BENDA	JUMLAH	HARGA SATUAN	HARGA TOTAL
1.	RUBIK	20 BUAH	Rp. 10.000,00	Rp. 200.000,00
2.	KERTAS WARNA	10 BUAH	Rp. 1.000,00	Rp. 100.000,00
JUMLAH				RP. 300.000,00
ADMINISTRASI				
NO.	NAMA BENDA	JUMLAH	HARGA SATUAN	HARGA TOTAL
1.	KERTAS A4	2 RIM	Rp. 35.000,00	Rp. 70.000,00
2.	TINTA PRINTER	2 PAKET	Rp. 25.000,00	Rp. 50.000,00
3.	PENJILIDAN			Rp. 50.000,00
JUMLAH				Rp. 170.000,00
PELAKSANAAN				
NO.	NAMA BENDA	JUMLAH	HARGA SATUAN	HARGA TOTAL
1.	TRANSPORTASI			Rp. 300.000,00
2.	KONSUMSI			Rp. 500.000,00
JUMLAH				Rp. 800.000,00
TOTAL BIAYA				Rp. 1.470.000,00

DAFTAR PUSTAKA

Doyin, Muh. 2011. *Bahasa Indonesia pengantar penulisan Karya Ilmiah*.
Semarang: UNNES PRESS

Karim, Muchtar A., 1996. *Pendidikan Matematika I*. Depdikbud

Soeparwoto. 2004. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UNNES PRESS

[http : //www.google.com](http://www.google.com)

[http : //www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

LAMPIRAN 1

DAFTAR RIWAYAT HIDUP KETUA PENULIS

1. Nama Lengkap : Wiwit Widyarini
2. Tempat, tanggal lahir : Brebes, 30 Juni 1992
3. Jenis kelamin : Perempuan
4. NIM : 1401410118
5. Semester : 3 (tiga)
6. Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
7. Fakultas : Ilmu Pendidikan
8. Alamat rumah : Desa Randusari, RT : 05/I
Kec. Losari
Kab. Brebes
52255
9. Telepon/HP/email : 081542021165/sunachan@gmail.com

Tegal, 3 Oktober 2011

Ketua Penulis

Wiwit Widyarini

NIM. 1401410118

DAFTAR RIWAYAT HIDUP ANGGOTA PENULIS

1. Nama Lengkap : Diana Rostanti
2. Tempat, tanggal lahir : Brebes, 23 Oktober 1992
3. Jenis kelamin : Perempuan
4. NIM : 1401410146
5. Semester : 3 (tiga)
6. Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
7. Fakultas : Ilmu Pendidikan
8. Alamat rumah : desa Buaran Rt 004/Rw 002
Kec. Jatibarang
Kabupaten Brebes
52261
9. Telepon/HP/email : 085747773019/ dyana_rostanti@rocketmail.com

Tegal, 3 Oktober 2011
Anggota Penulis,

Diana Rostanti
NIM. 1401410146

DAFTAR RIWAYAT HIDUP ANGGOTA PENULIS

1. Nama Lengkap : Nurul Shelvia Yuliarti
2. Tempat, tanggal lahir : Tegal, 01 Juli 1993
3. Jenis kelamin : Perempuan
4. NIM : 1401411089
5. Semester : 1 (satu)
6. Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
7. Fakultas : Ilmu Pendidikan
8. Alamat rumah : Jalan pala 27 Gang 2 Rt 003/015
Kelurahan Mejasem Barat
Kec. Kramat
Kabupaten Tegal
52181
9. Telepon/HP/email : 085642510205/ byphy_17@yahoo.com

Tegal, 3 Oktober 2011
Anggota Penulis,

Nurul Shelvia Yuliarti
NIM. 1401411089

DAFTAR RIWAYAT HIDUP ANGGOTA PENULIS

1. Nama Lengkap : Intan Khoirun Nisa
2. Tempat, tanggal lahir : Brebes, 17 Juni 1993
3. Jenis kelamin : Perempuan
4. NIM : 1401411191
5. Semester : 1 (satu)
6. Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
7. Fakultas : Ilmu Pendidikan
8. Alamat rumah : Jalan Projosumarto 1, RT 22 RW 05
Desa Wangandawa
Kabupaten Tegal
9. Telepon/HP/email : 085869582681/ intan.khoirunnisa@yahoo.co.id

Tegal, 3 Oktober 2011
Anggota Penulis,

Intan Khoirun Nisa
NIM. 1401411191

DAFTAR RIWAYAT HIDUP DOSEN PEMBIMBING

1. Nama Lengkap : Dra. Noening Andrijati, M.Pd.
2. NIP. : 19680610 199303 2 002
8. Alamat rumah : Jln. Kurma III No. 2 Kraton Tegal
9. Telepon/HP/email : 08156668320

Tegal, 3 Oktober 2011

Dosen Pembimbing,

Dra. Noening Andrijati, M.Pd.

NIP. 19680610 199303 2 002