

ABSTRACT

Tugas Akhir ini dibuat berdasarkan masalah yang saya hadapi selama menjalani kegiatan magang di SDN Cijawura Bandung. Selama mengajar di SDN Cijawura Bandung saya ditugaskan untuk mengajar Bahasa Inggris untuk kelas 3 hingga kelas 6. Tidak hanya itu, terkadang saya membantu mengawasi ekstrakurikuler di SDN Cijawura didampingi dengan pengajar yang lain. Namun, kesulitan yang saya alami selama proses mengajar di SDN Cijawura adalah mengajar murid kelas 6 yang sama sekali tidak mengenal Bahasa Inggris di kelas. Di sekolah tersebut tidak pernah mengadakan mata pelajaran Bahasa Inggris.

Penyebab dari permasalahan tersebut karena para murid di SDN Cijawura memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang rendah, adanya ketidakcocokan antara situasi mengajar dan buku ajar karena siswa kelas 6 belum mengetahui tentang Bahasa Inggris, dan saya tidak memiliki pengalaman mengajar Bahasa Inggris. Dampak yang ditimbulkan dari permasalahan tersebut adalah saya harus membahas materi secara berulang kali, para murid kesulitan memahami materi yang diberikan, dan para murid mendapatkan nilai yang kurang memuaskan pada saat kuis.

Saya telah menemukan solusi yang berpotensi untuk mengatasi masalah yang saya alami. Potensi tersebut mencakup saya akan mengadaptasi materi ajar dari beberapa buku pelajaran berdasarkan tingkat kemampuan dari para murid, saya akan menggunakan *role-play* di dalam kelas, dan saya akan menggunakan alat bantu yang menarik untuk mengajar Bahasa Inggris kepada para murid. Saya akan menggunakan ketiga solusi tersebut untuk membantu saya mengatasi masalah yang saya alami.

TABLE OF CONTENTS

ABSTRACT.....	i
DECLARATION OF ORIGINALITY.....	ii
ACKNOWLEDGEMENTS.....	iii
TABLE OF CONTENTS.....	iv
CHAPTER I. INTRODUCTION.....	1
A. Background of the Study	
B. Identification of the Problem	
C. Objectives and Benefits of the Study	
D. Description of the Institution	
E. Method of the Study	
F. Limitation of the Study	
G. Organization of the Term Paper	
CHAPTER II. PROBLEM ANALYSIS.....	6
CHAPTER III. POTENTIAL SOLUTIONS.....	9
CHAPTER IV. CONCLUSION.....	13
REFERENCES	
APPENDICES:	
A. FLOWCHART	
B. SCHOOL BROCHURE	
C. THE RESULT OF THE QUIZ	
D. EXAMPLE OF GAMES	