

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa dalam kehidupan manusia memiliki peranan yang penting dikarenakan bahasa adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi maupun maksud dan tujuan. Di era globalisasi ini, banyak negara di dunia yang menjadikan Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau *second language*, hal ini dikarenakan Bahasa Inggris banyak dijadikan sebagai bahasa penyambung antar negara di dunia dalam menjalin hubungan antar, baik dalam bidang hukum, ekonomi, maupun sosial budaya.

Di jenjang Sekolah Dasar (SD) sendiri, Bahasa Inggris dapat dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal yang tertuang dalam Permendiknas Republik Indonesia Nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Sejarah awal mula dimasukkannya mata pelajaran Bahasa Inggris di Indonesia didasari atas kesadaran pentingnya mempelajari Bahasa Inggris sedini mungkin agar bisa bersaing di dunia yang semakin global. Untuk itu, Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia mulai dijadikan perhatian khususnya di ranah pendidikan dasar pada awal tahun 1990-an. Dengan demikian, pemerintah memfasilitasi kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris mulai dari tingkat SD sampai perguruan tinggi. Pada tingkat SD, pembelajaran Bahasa Inggris masih dalam tingkat yang sederhana, seperti salah satunya pengenalan kosakata (*vocabulary*). Pemahaman dan penguasaan kosakata sangat penting dalam proses pembelajaran bahasa asing, karena jika penguasaan kosakata baik lisan maupun tulisan lebih banyak dimiliki atau dikuasai, maka semakin tinggi tingkat kemampuan komunikasi, sehingga membuka peluang kesuksesan baik dalam bidang akademik maupun non akademik.

Sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3 yang berbunyi: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" artinya bahwa tujuan pendidikan dapat tercapai dengan peran tenaga pendidik dalam menjalankan dan menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas, sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas.¹ Oleh karena demikian peran seorang guru sangat penting dalam menyelenggarakan proses pembelajaran dengan kemampuan mengemas materi dengan menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa termasuk dalam penguasaan Bahasa Inggris.

Pentingnya agar siswa mampu menguasai Bahasa Inggris diungkapkan oleh Wali Kota Palangka Raya, Fairid Naparin, saat kunjungan sekolah bahwa pembelajaran Bahasa Inggris sangat dibutuhkan sebagai bekal siswa di masa mendatang, terlebih di era teknologi yang sudah berkembang pesat saat ini keterampilan berbahasa menjadi aset penting dalam bersaing.² Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Ketua STBA LIA Jakarta, Siti Yulidhar Harunasari, yang mengemukakan bahwa bahasa bukan hanya sebatas alat komunikasi, tetapi juga sebagai alat adaptasi sosial juga sebagai alat integrasi sosial masyarakat global. Untuk itu aspek globalisasi serta akses terhadap ilmu pengetahuan menjadi salah satu alasan betapa pentingnya penguasaan Bahasa Inggris dan bahasa

¹ Regulasip, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2018 (<https://www.regulasip.id/book/1393/read>), hlm. 6. Diunduh tanggal 6 April 2023.

² Media Center Isen Mulang, Fairid: Pentingnya Peserta Didik Menguasai Bahasa Asing, 2022 (<https://mediacenter.palangkaraya.go.id/fairid-pentingnya-peserta-didik-menguasai-bahasa-asing/>), Diakses tanggal 6 April 2023.

asing dalam kemajuan peradaban suatu negara.³ Sebagaimana dikemukakan oleh Yunita Yanti, *Academic Operation Manager EF English First Indonesia*, bahwa dengan menguasai Bahasa Inggris dapat menunjang proses komunikasi yang lebih kompleks, membangun relasi, serta mempermudah proses dalam meningkatkan *skill* sehingga kesempatan dalam pendidikan atau karier dapat terbuka lebih lebar.⁴ Dengan demikian, pengenalan serta penguasaan kosakata pada usia SD diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Inggris sehingga hasil belajar yang telah didapat mampu meningkatkan kemampuan serta keterampilan yang bisa diterapkan baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Berdasarkan pemaparan mengenai pentingnya pembelajaran bahasa Inggris di atas, masih ditemukannya masalah mengenai pembelajaran bahasa Inggris, khususnya di tingkat SD pada materi *vocabulary* (kosakata). Pada hasil penelitian Fitriyani dan Nulanda mengungkapkan bahwa proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris masih menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Guru hanya menginstruksikan siswa untuk menyelesaikan lembar kerja siswa (LKS) yang telah dibagikan guru.⁵ Hal tersebut menunjukkan masalah bahwa masih banyak guru yang masih mengajarkan kosakata Bahasa Inggris kepada siswa dengan metode yang kurang efektif, seperti hanya mencatat daftar kosakata Bahasa Inggris di buku tulis yang membuat siswa cepat lupa. Sebagaimana terungkap dari hasil penelitian Iswari yang mengungkapkan bahwa di sekolah dasar Ragamukti, pembelajaran masih menggunakan cara tradisional, yaitu

³ Gilang Akbar Prambadi, Tantowi Yahya Ingatkan Pentingnya Penguasaan Bahasa Asing, 2022 (<https://republika.co.id/berita/rj79ee456/tantowi-yahya-ingatkan-pentingnya-penguasaan-bahasa-asing>), Diakses tanggal 6 April 2023.

⁴ Bima Setiyadi, Tingkatkan Daya Saing di Kancah Global, *EF Education First* Tekankan Pentingnya Bahasa Inggris, 2022, (<https://edukasi.sindonews.com/read/944485/211/tingkatkan-daya-saing-di-kancah-global-ef-education-first-tekanan-pentingnya-bahasa-inggris-1668697913?showpage=all>), Diakses tanggal 6 April 2023.

⁵ Eka Fitriyani, Putri Zulmi Nulanda. 2017. Efektivitas Media *Flash Cards* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *PSYMPATHIC: Jurnal Ilmiah Psikologi*. 4(2), hlm. 167-182.

menuliskan pada papan tulis, kemudian siswa mencatat dan diminta menghafal kosakata tersebut, sehingga pada saat dilakukan *posttest* hasil yang diperoleh siswa kurang memuaskan.⁶ Demikian halnya dengan hasil observasi langsung yang dilakukan peneliti di sekolah tempat praktik keterampilan mengajar (PKM) terdapat masalah yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa di SD yang merasa kesulitan untuk memahami dan menguasai materi Bahasa Inggris, khususnya saat mempelajari berbagai kosakata Bahasa Inggris dikarenakan metode yang digunakan hanya mencatat materi serta menyalinnya di buku tulis.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, dapat diketahui bahwa penyebab pembelajaran Bahasa Inggris di SD masih belum maksimal yaitu dikarenakan metode serta media pembelajaran yang digunakan guru belum dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata. Masih banyak guru yang menerapkan metode ceramah dan hanya memberi latihan (*teacher active*) dalam pembelajaran bahasa Inggris yang mengakibatkan siswa mudah bosan sehingga sulit menyerap materi pelajaran. Media pembelajaran juga masih bersifat konvensional, yaitu hanya dengan mencatat dan menghafal. Sebagaimana yang terungkap dalam penelitian Priyastuti yang mengungkapkan bahwa di SDN Sukorejo 03 Semarang saat guru mengadakan tanya jawab mengenai kosakata bahasa Inggris, siswa memilih diam dikarenakan lupa mengenai materi kosakata yang telah dijelaskan oleh guru.⁷ Hal tersebut menunjukkan metode serta media yang digunakan yaitu menerangkan, menulis, dan membaca kosakata kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa. Padahal, pemilihan media belajar yang tepat akan membantu keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang nantinya juga akan berdampak positif terhadap hasil belajar di dalam

⁶ Fitria Iswari. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa FlashCard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar. *DEIKSIS*. 9(2), hlm. 119-128.

⁷ Maria Theresia Priyastuti. 2021. Pelatihan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Permainan Kartu Domino Bagi Siswa SD. *Jurnal Peduli Masyarakat*. 3(4), hlm. 515-526.

kelas. Dengan demikian, guru sebagai pendidik harus bisa mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa menyerap dan memahami kosakata Bahasa Inggris dengan jangka waktu yang panjang.

Untuk itu dibutuhkan solusi yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar lebih efektif. Dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi kosakata pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media *flash card*. *Flash card* merupakan sebuah media berbentuk kartu yang di dalamnya terdiri dari gambar, tulisan, ataupun simbol yang dapat memandu siswa kepada sesuatu yang berkaitan dengan gambar-gambar yang dapat dipergunakan untuk melatih, mengeja, serta memperkaya kosakata. *Flash card* sendiri memiliki banyak jenis dan bentuk, namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *word flash card* dimana siswa nantinya akan mencoba memasangkan kosakata yang pas dengan gambar yang ditampilkan.

Peneliti juga menggunakan media berupa permainan ular tangga sebagai pembeda dalam perlakuan yang akan dilakukan di dua kelas. Penelitian yang dilakukan Afifah dan Hartatik yang berjudul "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya" juga menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Lalu, juga penelitian dari Fanani yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Pada Materi Gerak Benda Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII" yang mengembangkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada siswa SMP. Permainan ular tangga sendiri merupakan sebuah permainan berjenis papan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih yang dijalankan menggunakan dadu. Pada papan tersebut terdapat petak-petak kecil didalamnya yang terbagi menjadi 80 kotak kecil yang di dalamnya

tersebar gambar ular dan tangga yang menghubungkan antara satu kotak ke kotak lainnya. Untuk itu, peneliti mencoba menggabungkan dua media pembelajaran yaitu *word flash card* dan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang bias meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas V sekolah dasar. Dalam permainan ular tangga siswa akan merasakan pengalaman belajar langsung dengan berpikir dan menemukan sendiri kosakata-kosakata yang telah disiapkan pada petak-petak yang ada pada permainan ular tangga.

Dengan penggunaan media *word flash card* melalui permainan ular tangga tersebut diharapkan siswa akan lebih mudah menyerap dan memahami kosakata Bahasa Inggris sehingga dapat berdampak positif pada penguasaan kosakata siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa masih rendah dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik, hal ini disebabkan oleh para guru yang masih menerapkan *teacher active* dimana guru yang lebih banyak mendominasi proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Hasil belajar siswa dalam materi kosakata mata pelajaran Bahasa Inggris tidak maksimal dikarenakan metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak tepat.
3. Guru tidak banyak menggunakan media maupun metode pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan untuk membatasi ruang lingkup masalah agar tidak terjadi multi tafsir atau penyimpangan masalah, sehingga peneliti bisa lebih fokus melakukan penelitian yang

sesuai dengan fokus penelitian. Oleh karena itu, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan media *word flash card* melalui permainan ular tangga dalam proses belajar kosakata Bahasa Inggris pada materi *what a nice skirt!* serta melihat hasil pemahaman siswa sesudah menggunakan *word flash card* melalui permainan ular tangga dalam proses belajar kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5 SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dikemukakan rumusan masalah penelitian yaitu “Apakah penggunaan media *word flash card* melalui permainan ular tangga berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas V sekolah dasar?”

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoretis maupun praktis. Adapun kegunaan dari penelitian ini, yaitu:

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi untuk pengembangan ilmu pengetahuan tentang pengaruh serta penggunaan media *word flash card* melalui permainan ular tangga terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas V SD.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam menyerap dan memahami kosakata pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media *word flash card* melalui permainan ular tangga sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan untuk guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dengan memanfaatkan *word flash card* melalui permainan ular tangga sebagai media pembelajaran materi kosakata (*vocabulary*) pada mata pelajaran bahasa Inggris.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu kepala sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara memanfaatkan media *word flash card* melalui permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam materi kosakata pada mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai dasar penelitian lanjutan dalam pengembangan pembelajaran untuk melanjutkan penelitian dalam meningkatkan pembelajaran menggunakan media *word flash card* melalui permainan ular tangga pada penguasaan kosakata mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.