

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi hal yang sangat penting bagi suatu bangsa karena pendidikan mampu membuat suatu bangsa lebih maju. Bangsa yang maju akan membuat pendidikannya berkualitas artinya dapat membangun dirinya sendiri, masyarakat maupun bangsa dan negara. Sudah merupakan suatu yang tidak rahasia lagi jika negara dapat maju atau tidak dipengaruhi oleh dampak pendidikan, sebuah pendidikan tentunya bisa membangun daya insan yang berkualitas.

Pendidikan artinya proses koneksi dua arah yang bukan cuma proses mencari ilmu tetapi juga proses nilai kepribadian. Ilmu yang didapat siswa untuk menguasai materi yang disampaikan guru itu berbeda-beda. Sejalan dengan hal itu guru harus mampu untuk memahami masing-masing karakter atau kepribadian siswa yang berbeda-beda juga.

Pendidikan memiliki tingkatan yang dimulai dari pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah, dan pendidikan tinggi. Pada saat pendidikan sekolah dasar siswa dimampukan untuk bisa mengerti dan mengikuti pembelajaran secara baik. Oleh karena itu, siswa yang berada di jenjang pendidikan sekolah dasar harus melakukan pembelajaran dengan penggunaan benda-benda yang konkret seperti media pembelajaran.

Media pembelajaran akan menjadi alat untuk membuat siswa mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dalam hal ini, guru harus mampu

menggunakan media pembelajaran yang menarik dan saat digunakan mampu membuat siswa tidak bosan untuk belajar. Media pembelajaran yang akan peneliti lakukan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V yaitu media *flashcard*, media ini peneliti gunakan, karena terdapat gambar yang menarik dan disesuaikan dengan usia siswa sekolah dasar, melalui gambar tersebutlah dinilai mampu memudahkan siswa dalam mengingat pembelajaran karena tidak sekedar membaca atau menghafal kata-kata saja namun disertai gambar yang menarik.

Media *flashcard* dapat dipakai dengan cara belajar sambil bermain, siswa juga mampu untuk menggunakannya secara mandiri. Penggunaan media ini bisa membuat anak merasa tidak bosan jika media ini dipakai dengan belajar sambil bermain atau bercerita. Media *flashcard* memiliki keunggulan yaitu memadukan gambar dan kata-kata yang akan membuat anak mudah mengingat materi pelajaran yang diajarkan seperti salah satunya belajar kosakata bahasa Inggris.

Siswa membutuhkan bahasa Inggris untuk membekali mereka menghadapi tantangan global. Belajar bahasa Inggris sering dimulai dengan belajar kosakata dalam kehidupan sehari-hari, contohnya dapat dimulai dari kosakata anggota tubuh, hewan, buah-buahan, dan lain sebagainya. Hal ini akan memudahkan siswa karena siswa dapat mempelajari tentang hal-hal spesifik yang sering ditemui siswa. Belajar bahasa Inggris untuk siswa yang masih belum lancar menulis akan lebih banyak menekankan pada pengenalan dan penguasaan kosakata lisan.

Berdasarkan wawancara awal pada hari Rabu, 09 Februari 2022 dengan guru wali kelas VB SDN 065013, kemampuan kosa-kata bahasa Inggris siswa kelas VB masih rendah, karena tidak ada guru bidang studi khusus yang

mengajarkan bahasa Inggris. Di sekolah ini juga hanya kelas V dan VI yang efektif mengajarkan pelajaran bahasa Inggris. Pada saat pembelajaran bahasa Inggris materi kosakata, siswa sulit mengingat kosakata bahasa Inggris yang sudah diajarkan karena kurangnya media pembelajaran yang dipakai oleh guru.

Rendahnya kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VB Sekolah Dasar Negeri 065013 ini karena pembelajaran bahasa Inggris yang kurang menarik perhatian siswa, selain itu guru kurang memaksimalkan pemanfaatan media, guru cenderung hanya mengandalkan benda-benda yang ada pada pada kelas saja, sehingga media pembelajaran menjadi kurang bervariasi. Sebagai alternatif pemecahan persoalan di atas diperlukan suatu media yaitu seperti yang peneliti sudah jelaskan di atas media yang akan dipakai yaitu *flashcard* atau sering disebut kartu bergambar. Penggunaan media *flashcard* menjadi salah satu cara membiasakan siswa dalam berbahasa Inggris, yang diduga dapat meningkatkan kosakata siswa. Media kartu bergambar merupakan sebuah media yang memfokuskan untuk menambahkan jumlah kosa-kata siswa dengan metode pembelajaran yang baik. Media ini harus menggunakan gambar yang dapat menarik pandangan siswa terhadap gambar yang nyata, sehingga siswa sekolah dasar lebih praktis dalam mempelajari hal yang konkret.

Pada penelitian Ramadhanti, dkk. (2022, h.93) “ Terdapat perbedaan mean (nilai rata-rata) antara nilai pretest dan posttest atau nilai sebelum ada perlakuan dan nilai sesudah perlakuan. Dari perhitungan nilai mean pretest sebesar 60,00 dan nilai mean posttest sebesar 82,50, berdasarkan nilai pretest dan posttest ini dapat diambil kesimpulan bahwa dengan media *flashcard* dapat mempengaruhi penguasaan kosakata Bahasa Inggris

siswa”. Selanjutnya menurut Anindita (2019, h.52) “Dari perhitungan dibuktikan dengan adanya nilai rata-rata sebelum dilakukan treatment atau perlakuan (pretest) adalah 16,14, sedangkan nilai rata-rata setelah dilakukan treatment adalah 81,59. Sehingga selisih nilai yang diperoleh cukup signifikan yaitu 17,45. Serta didapatkan nilai signifikansi dari Uji Paired Sample T Test $0,000 < 0,05$ maka pembelajaran menggunakan make a match menggunakan media *flashcard* berpengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti memprediksi adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN 065013. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Terhadap Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN 065013 Medan Selayang T.A. 2021/2022**”

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VB SDN 065013 Medan Selayang T.A. 2021/2022
2. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran
3. Kurangnya media pembelajaran yang dipakai oleh guru kelas VB SDN 065013 Medan Selayang T.A. 2021/2022
4. Siswa sulit mengingat kosakata yang telah di ajarkan

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Mencari tahu pengaruh media *flashcard* terhadap peningkatan kemampuan kosa-kata bahasa Inggris siswa kelas VB SDN 065013 Medan Selayang T.A. 2021/2022.
2. Media *flashcard* berbasis *quizlet*

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penggunaan media *flashcard* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosa-kata bahasa Inggris siswa kelas VB SDN 065013 Medan Selayang T.A. 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VB SDN 065013 Medan Selayang T.A. 2021/2022

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memuat beberapa manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai penambah ilmu tentang kosakata bahasa Inggris dan media pembelajaran, khususnya pengaruh *flashcard* terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, akan tertarik dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris

- b. Bagi guru, akan menambah alternatif media pembelajaran untuk kosakata bahasa Inggris agar lebih menarik untuk diajarkan
- c. Bagi sekolah, akan dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa
- d. Bagi peneliti, menjadi bahan acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut, khususnya dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V
- e. Bagi peneliti selanjutnya, untuk referensi penelitian yang sama.

