

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini, bahasa Inggris memegang peranan penting dalam hal komunikasi. Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional karena telah dipakai sebagai bahasa utama dan bahasa resmi di berbagai negara. Bahasa Inggris diucapkan oleh lebih dari 340 juta orang sebagai bahasa utama di Inggris, Amerika, Australia, dll. Baugh dan Cable (dalam Teresia Yuliana dan Siswanto, 2014:73) menyatakan bahwa bahasa Inggris menjadi penting karena merupakan bahasa yang diucapkan oleh negara-negara yang memiliki pengaruh pada bidang politik, ekonomi, kesejahteraan manusia, serta ilmu pengetahuan dan memberikan kontribusi budaya pada peradaban manusia.

Maka dari itu menyadari akan pentingnya penguasaan bahasa asing atau bahasa Inggris, Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 33 Ayat 3 tentang Bahasa Pengantar, “bahasa asing dapat digunakan sebagai bahasa pengantar pada satuan pendidikan tertentu untuk mendukung kemampuan berbahasa asing peserta didik”. Itulah salah satu alasan terpenting mengapa kita harus mempelajari bahasa Inggris di sekolah. Menyadari akan pentingnya bahasa Inggris di masa depan, maka pembelajaran bahasa Inggris harus diberikan dan diterapkan sedini mungkin di sekolah-sekolah. Maka dalam kurikulum 2004 bahasa Inggris dinyatakan termasuk di dalam muatan lokal yang tercantum dalam: “Sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya pengajaran muatan lokal Bahasa Inggris Sekolah Dasar. Pada tahun anggaran

2005 Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah telah menyusun kurikulum Muatan lokal Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar untuk kelas I s.d kelas VI'. Sementara dalam kurikulum 2013 yang digunakan tahun ini, mata pelajaran bahasa Inggris di jenjang SD menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Mohammad Nuh merupakan salah satu jenis muatan lokal yang bebas diberikan atau tidak tergantung pada sarana dan prasarana sekolah apakah menunjang pembelajaran bahasa Inggris atau tidak. Jadi, dalam kurikulum 2013 ada tidaknya mata pelajaran bahasa Inggris menjadi otoritas sekolah masing-masing.

Pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar sudah tersusun pengelompokan materi yang sudah sistematis bagi siswa-siswa. Namun kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya kemampuan *vocabulary* (kosakata), sehingga menyebabkan nilai tiap aspek dalam berbahasa Inggris antara lain: *writing* (menulis), *listening* (mendengarkan), *speaking* (berbicara), *reading* (membaca) belum memenuhi target KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan oleh sekolah seperti pada tabel 1.1. Di SD Negeri 023971 Binjai Barat, siswa hanya menguasai sedikit *vocabulary* (kosakata) bahasa Inggris. Maka dilihat dari indikasi sedikitnya penguasaan *vocabulary* bahasa Inggris sudah jelas bahwa empat aspek berbahasa Inggris belum tercapai. Dari hasil wawancara terhadap guru dan siswa serta hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, kurangnya *vocabulary* yang dikuasai siswa banyak sekali hal yang diindikasikan antara lain, siswa yang kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris hal ini dikarenakan sulit untuk mengingat kata-kata dalam bahasa Inggris, hasil data yang ditemukan peneliti dari guru bahasa Inggris terdapat 29 orang siswa yang belum

tuntas dari 36 orang siswa, pembelajaran yang cenderung membosankan hal ini dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran, dan minimnya penggunaan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari di kelas atau bahasa Inggris masih awam untuk digunakan. Padahal kenyataannya jika ingin bisa menggunakan bahasa Inggris dengan baik maka usahakanlah untuk digunakan setiap hari walaupun hanya beberapa *vocabulary* atau kosakatanya saja itu sudah bisa membantu untuk menguasai bahasa Inggris. Minimnya kemampuan anak dalam *vocabulary* membuat pembelajaran bahasa Inggris sedikit terhambat. Dalam penguasaan kosakata dalam setiap tema guru menetapkan standar minimal sepuluh kosa kata yang dikuasai. Namun kenyataannya masih banyak siswa yang tidak menguasai sepuluh kosakata tersebut. Sebagian besar kesulitan didalam pelafalan dan penulisannya.

Tabel 1.1.
Daftar Nilai Rata-Rata Ujian Akhir Semester Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas V SD Negeri 023971 Binjai Barat

Kelas	Tahun	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	Rata-Rata Nilai Bahasa Inggris			Rata-Rata Nilai Ujian Akhir Semester
			<i>Grammar</i>	<i>Vocabulary</i>	<i>Pronouncation</i>	
V	2013	65	62	59	62	61
	2014	65	62	60	61	61
	2015	65	64	60	62	62

Sumber: Kantor SD Negeri 023971 Binjai Barat

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran bahasa Inggris masih dianggap sulit oleh siswa. hal ini dapat dilihat dari data nilai rata-rata ujian akhir semester siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris selama

tiga tahun terakhir. Secara rata-rata menunjukkan hasil di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, padahal KKM yang ditentukan tergolong masih rendah yaitu 65. Pada tahun 2013 rata-rata nilai ujian akhir semester siswa yaitu 61, pada tahun 2014 yaitu 61, dan pada tahun 2015 yaitu 62. Dan berdasarkan data tersebut juga dapat diketahui bahwa nilai kosakata bahasa Inggris siswa merupakan nilai yang paling rendah dibandingkan dengan komponen lainnya. Pada tahun 2013 nilai rata-rata kosakata (*vocabulary*) siswa adalah 59, *pronunciation* 62, dan *grammar* 62. Pada tahun 2014 nilai rata-rata kosakata (*vocabulary*) siswa adalah 60, *pronunciation* 61, dan *grammar* 62. Dan pada tahun 2015 nilai rata-rata kosakata (*vocabulary*) siswa adalah 60, *pronunciation* 62, dan *grammar* 64. Dari data tersebut dapat dibuktikan bahwa nilai kosakata bahasa Inggris siswa juga rendah.

Ada beberapa komponen yang harus dikuasai dalam bahasa Inggris yaitu *grammar*, *vocabulary*, dan *pronunciation*. Untuk dapat dimengerti dan diterima sebagai siswa yang belajar bahasa Inggris, ketiga komponen itu harus dipelajari dengan benar. Untuk siswa tingkat sekolah dasar atau SD yang belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang tidak digunakan di masyarakat, pengajaran ketiga komponen bahasa ini perlu dikemas secara terpadu dan cermat. Menurut Taringan (dalam Teresia Yuliana dan Siswanto, 2014:74), keterampilan berbahasa seseorang akan meningkat apabila kualitas dan kuantitas kosakatanya meningkat. Dengan kata lain, siswa yang mempunyai jumlah kosakata yang banyak akan lebih pandai dalam berbahasa daripada siswa yang memiliki jumlah kosakata yang lebih sedikit. Oleh karena itu, akan lebih baik apabila siswa dapat mengingat lebih banyak kosakata dalam bahasa Inggris karena hal ini dapat meningkatkan

keterampilan siswa dalam berbahasa Inggris. Wilkin (dalam Sri Kusuma, 2013) *says that without grammar very little can be conveyed, but without vocabulary, nothing can be conveyed.* Kata-kata tanpa grammar sangat sedikit bisa tersampaikan, tapi tanpa kosakata, tak ada yang bisa disampaikan. Jadi untuk bisa dalam penguasaan kosakata/*vocabulary* itu sangat penting untuk mendukung kemampuan bahasa Inggris.

Berkaitan dengan hal tersebut, sudah seharusnya bahwa berbagai hal yang berkaitan dengan proses pendidikan dan pembelajaran mendapatkan perhatian yang lebih serius. Ada beberapa komponen yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah guru, sarana dan prasarana, metode pembelajaran, kurikulum dan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan harus saling mendukung dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan. Dunia pendidikan yang sudah berkembang saat ini banyak menggunakan berbagai macam media atau alat pembelajaran sebagai sarana penyampaian pelajaran. Salah satu contohnya yaitu penggunaan permainan dalam proses pembelajaran.

Pada dasarnya bermain adalah dunia anak, karena dalam aktivitas bermain anak mengalami kegembiraan dalam keingintahuan dari berbagai aspek baik afektif, kognitif maupun psikomotorik. Dengan perkembangan bahasa dan fantasi bermain, kegembiraan berfungsi untuk menciptakan dan mencari tahu serta melakukan tindakan dan akhirnya bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun menghasilkan. Melalui aktifitas bermain, berbagai kegiatan terwujud. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar adalah bermain yang kreatif, menyenangkan dan bersifat

mendidik. Dengan demikian peserta didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara belajar di jenjang berikutnya.

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berfikir, berbahasa, serta bergaul dengan orang lain. Selain itu, anak dapat menguatkan anggota badan menjadi lebih terampil dan menumbuhkan serta mengembangkan kepribadian. Permainan edukatif (*education games*) dapat dijadikan sebagai salah satu alat pembelajaran yang mana permainan ini mempunyai pengaruh terhadap kosakata bahasa Inggris siswa. Hasil penelitian yang sudah berhasil menggunakan permainan edukatif (*education games*) dapat dilihat pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2. Rekapitulasi Hasil Penelitian Hipotesis

Model Pembelajaran Bentuk Asesmen	<i>Education Games</i>	Konvensional	Total
Portofolio	$\bar{X} = 84,205$	$\bar{X} = 71,714$	$\bar{X}_{A1} = 78,388$
Konvensional	$\bar{X} = 72,146$	$\bar{X} = 75,119$	$\bar{X}_{A2} = 73,405$
Total	$\bar{X}_{B1} = 78,104$	$\bar{X}_{B2} = 73,638$	

Sumber: Jurnal Pengaruh Penggunaan Education Games dan Asesmen Portofolio Terhadap Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V Gugus I Kecamatan Gianyar Volume 3 Tahun 2013

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan hasil uji hipotesis pertama telah berhasil menolak H_0 dan menerima H_a , yang berarti bahwa pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti pelaksanaan *Education Games* lebih baik dari siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V

SD Gugus I Kecamatan Gianyar. Nilai rata-rata pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti pelaksanaan *education games* adalah 78,388 dan rata-rata nilai pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional adalah 73,404. Sehingga secara keseluruhan, pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti pelaksanaan *education games* lebih baik dari siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Dilihat dari masalah yang diuraikan di atas, peneliti mengambil kesimpulan untuk memberikan sebuah inovasi yang aktif, kreatif, dan inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama pada penyampaian kosakata (*vocabulary*) yang menjadi unsur dasar dalam penguasaan bahasa Inggris. Untuk itu penulis ingin mengadakan penelitian dengan judul **"Pengaruh Permainan Edukatif (*Education Games*) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD Negeri 023971 Binjai Barat Tahun Ajaran 2016/2017"**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan:

1. Penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tergolong masih rendah
2. Siswa kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris
3. Pembelajaran cenderung membosankan karena guru tidak menggunakan media pembelajaran
4. Minimnya penggunaan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari di dalam kelas

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang disampaikan di atas, penelitian ini dibatasi pada satu masalah utama. Masalah tersebut adalah rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas V SD Negeri 023971 Binjai Barat.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Adakah pengaruh permainan edukatif (*education games*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri 023971 Binjai Barat Tahun Ajaran 2016/2017?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada dasarnya merupakan sasaran utama yang akan dicapai seseorang melalui kegiatan penelitian yang dilakukan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif (*education games*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri 023971 Binjai Barat Tahun Ajaran 2016/2017.

1.6. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tujuan penelitian di atas, manfaat yang diharapkan muncul setelah dilakukan pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan edukatif adalah:

1.6.1. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah: dapat dijadikan masukan dalam upaya perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran bahasa Inggris serta kualitas sekolah di SD Negeri 023971 Binjai Barat.
- b. Bagi siswa: siswa kelas V di SD Negeri 023971 Binjai Barat bisa mendapat pengalaman belajar berupa penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui permainan edukatif yang menyenangkan; siswa bisa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran kosakata pada mata pelajaran bahasa Inggris; serta siswa memiliki motivasi yang lebih pada mata pelajaran bahasa Inggris yang dianggap sulit.

1.6.2. Manfaat Konseptual

- a. Bagi guru: dapat dijadikan alternatif pembelajaran bahasa Inggris oleh guru di SD Negeri 023971 Binjai Barat untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar kosakata bahasa Inggris di sekolah; dan dapat dijadikan referensi bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan.
- b. Bagi peneliti: bekal bagi peneliti dalam melaksanakan tugas sebagai calon guru; dan menambah wawasan sebagai calon guru.
- c. Bagi peneliti lanjut: sebagai bahan bacaan dan menjadi rujukan yang relevan dengan judul penelitian yang dimiliki.