

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Di bab I ini memaparkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan salah satu alasan di mana suatu negara bisa maju, sebab dengan adanya pendidikan maka generasi-generasi baru bermunculan yang dapat menghasilkan ide atau gagasan. Dengan adanya pendidikan, generasi-generasi suatu bangsa bisa pintar atau cerdas. Peran pendidikan terhadap suatu negara sangat besar sehingga pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi setiap warganya. Dalam hal ini, pendidikan dapat dilakukan oleh siapa pun, kapan pun, dan dimanapun, bahkan pendidikan dapat berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan dilaksanakan untuk manusia agar bisa membaca, menulis, dan berhitung. Terdapat suatu cara untuk meningkatkan keterampilan dalam membaca dan menulis yaitu melalui mata pelajaran bahasa Inggris, karena pada pelajaran bahasa Inggris menekankan pada aspek keterampilan berbahasa yaitu meliputi keterampilan berbahasa lisan serta keterampilan menulis, baik itu reseptif maupun produktif. Uzer (2020) menyatakan bahwa anak yang menguasai bahasa asing memiliki kelebihan dalam hal intelektual yang fleksibel, keterampilan akademik, berbahasa dan sosial. Dengan menambahkan pemahaman serta apresiasi anak terhadap bahasa dan budayanya sendiri juga akan berkembang jika anak mempelajari bahasa asing sejak dini, karena akan memiliki akses yang lebih besar terhadap bahasa dan budaya asing.

Menurut (Dauyah & Yulinar, 2018) mengemukakan bahwa bahasa Inggris diperlukan untuk dapat bersaing di level internasional. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahasa Inggris merupakan sesuatu yang harus ada di dalam suatu pembelajaran yang diintegrasikan pada setiap kegiatan yang lainnya. Bahasa Inggris sangat penting dipelajari, sebab untuk berkomunikasi antar suatu bangsa, karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Menurut Wijaya (2015,

hlm. 120-128) menyatakan dalam pendidikan di Indonesia, kemampuan berbahasa Inggris merupakan suatu keterampilan yang wajib dikuasai oleh peserta didik sejak

awal.

Pembelajaran bahasa Inggris yang pada mulanya dimulai dari kelas I,II, dan III, sekarang berubah menjadi di kelas IV. Sejalan dengan Suyanto (2009, hlm.2) menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar dengan berlandaskan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tanggal 25 Februari 1993 tentang dimungkinkannya pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal di Sekolah Dasar, dan dapat dimulai pada kelas IV sekolah dasar (Depdiknas, 1993). Mata pelajaran ini dapat dimulai di kelas IV SD sesuai anjuran pemerintah.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris diarahkan empat keterampilan berbahasa yaitu sebagai berikut: kemampuan menyimak (*listening*), kemampuan berbicara (*speaking*), kemampuan membaca (*reading*), serta kemampuan menulis (*writing*). Terdapat tiga kemampuan dasar untuk bisa mendukung dari empat keterampilan bahasa Inggris untuk peserta didik, yaitu kosakata (*vocabulary*), pengucapan (*pronunciation*), serta tata bahasa (*grammar*).

Penguasaan kosakata (*vocabulary*) merupakan bagian terpenting untuk bisa berkomunikasi dengan lancar. Menurut Ishak & Mulyanah (2018, hlm. 176) dalam jurnal penelitiannya menyatakan bahwa kesulitan dalam kosakata bukan hanya ada di Sekolah Dasar, tetapi juga ada pada tingkat perguruan tinggi. Terdapat kendala dalam pembelajaran kosakata yang dikemukakan oleh (Tri Widyahening & Rahayu, 2021) bahwa masalah umum yang selalu dihadapi oleh orang yang belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing atau bahasa kedua adalah 1) siswa lupa kata-kata; 2) pengucapan; 3) ejaan; 4) panjang dan kesesuaian; 5) tata bahasa; 6) makna; dan 7) jangkauan; konotasi; dan idiomatisitas. Kosakata merupakan salah satu komponen dasar dalam mempelajari bahasa kedua atau bahasa asing. Mempelajari kosakata merupakan kunci keberhasilan dalam mempelajari bahasa Inggris.

Terdapat permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VA. Permasalahan tersebut yaitu tentang kualitas siswa yang masih rendah dalam perbendaharaan kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris, serta terbatasnya alat peraga atau media pembelajaran pada saat pembelajaran Bahasa Inggris. Melihat kondisi kelas VA pada pembelajaran Bahasa Inggris masih kurang adanya yaitu media pembelajaran dan pembelajarannya hanya berfokus ke satu arah saja yaitu

Nihlatul Hayyati, 2023

**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE PICTURE AND PICTURE BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dimana guru yang paling berperan aktif. Serta hasil belajar siswa kelas VA dalam mata pelajaran Bahasa Inggris masih rendah <70 (KKM) yaitu dengan rata-rata nilai 61% dengan berkategori cukup. Selaras dengan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Priyastuti (2020, hlm. 72) menyatakan bahwa hasil dari penelitian yang dilakukannya terdapat kurangnya perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris yang dimiliki oleh para siswa serta kurangnya pengetahuan tentang model pembelajaran dan kurangnya ketersediaan alat peraga atau media dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Model pembelajaran merupakan suatu penggambaran dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan pada suatu pembelajaran (Octavia, 2020, hlm. 12). Kemudian menurut Gunarto (2013, hlm. 15) model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Dengan model pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar siswa, dan diharapkan juga peserta didik bisa lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Terdapat berbagai macam model pembelajaran untuk bisa mendukung pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Salah satunya merupakan model pembelajaran *Cooperative Learning*. Menurut (Syarifuddin, 2011, hlm. 212) model pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. model pembelajaran *Cooperative Learning* ini bisa digunakan untuk pembelajaran bisa dengan salah satunya yaitu tipe *Picture and Picture*. Menurut (Silvia, 2021, hlm. 3) tipe *Picture and Picture* merupakan metode dengan menggunakan gambar dipasangkan atau dengan di urutkan dengan urutan yang logis. Dengan model ini peserta didik bisa meningkatkan daya pikir karena diminta untuk menganalisa gambar yang sudah disediakan.

Media gambar atau *flash card* merupakan media yang paling disenangi oleh anak-anak. Dengan itu media gambar dalam pembelajaran dapat mempengaruhi daya tangkap peserta didik terhadap konsep yang sudah diajarkan. Terdapat berbagai macam media gambar yaitu salah satunya *flash card*. Menurut Arsyad (2013, hlm. 115) mengemukakan bahwa *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Menurut Susilana dan

Riyana (2007, hlm. 93) media *flash card* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar berukuran 25x30 cm. Gambar-gambar tersebut dibuat menggunakan tangan atau berdasarkan foto. Gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan pada setiap gambar. Satriana (2013, hlm. 15) mengatakan bahwa *flash card* adalah media visual berupa kartu yang membuat gambar yang berhubungan dengan pokok bahasan, sehingga dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Pendapat tersebut mengandung makna bahwa *flash card* merupakan kartu-kartu berupa gambar yang disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan yang hendak disampaikan. Dalam hal ini, masalah keterampilan membaca pada proses pembelajaran dapat diatasi dengan media yang digunakan, yaitu media *flash card*. Pemilihan media *flash card* sebagai suatu solusi dalam pemecahan masalah keterampilan membaca pada mata pelajaran bahasa Inggris. Brunner dalam Arsyad (2013, hlm. 10) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung, pengalaman piktorial/gambar, dan pengalaman abstrak. Dalam hal ini, siswa lebih mudah memahami pelajaran yang bersifat konkret ketimbang yang abstrak. Selain itu, karena media *flash card* mempunyai kelebihan praktis, sebab mudah diingat dan menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang berada pada tahap operasional konkret.

Media pembelajaran *flash card* dengan dipadukan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Picture and Picture* dapat dijadikan solusi dalam meningkatkan kosakata pada mata pelajaran bahasa Inggris di jenjang Sekolah Dasar. Shoimin (2014, hlm. 122) menyatakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Picture and Picture* yaitu menggunakan gambar dengan dipasangkan menjadi urutan yang benar. Selaras dengan pendapat Kurniasih dan Sani (2016, hlm. 44) menyatakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran yang kooperatif atau mengutamakan adanya kelompok-kelompok dengan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Oleh karena itu, model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Picture and Picture* dengan berbantuan

media *flash card* merupakan solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kosakata dalam mata pelajaran bahasa Inggris di jenjang Sekolah Dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian terhadap kemampuan kosakata peserta didik dengan materi “*Foods and Drinks*” di kelas V semester 2. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Picture and Picture* Berbantuan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Kelas V”.

### **1.2. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana aktivitas guru dan siswa di kelas V SD Negeri 1 Pesanggrahan selama pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Picture and Picture* berbantuan media *flash card*?
- 2) Bagaimana kemampuan kosakata siswa kelas V SD Negeri 1 Pesanggrahan setelah menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Picture and Picture* berbantuan media *flash card*?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang akan dicapai adalah untuk mendeskripsikan:

- 1) Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Picture and Picture* berbantuan media *flash card*.
- 2) Kemampuan kosakata siswa setelah menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Picture and Picture* berbantuan media *flash card*.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, yaitu sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoretis

Penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan yang bermanfaat terhadap pelaksanaan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Picture and Picture* berbantuan media *flash card*.

Nihlatul Hayyati, 2023

**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE PICTURE AND PICTURE BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 2) Manfaat Praktis

### a) Bagi guru

Diharapkan dapat menambah wawasan bagi guru maupun calon guru agar tidak hanya menggunakan cara mengajar yang konvensional, tetapi bisa menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Picture and Picture* dengan berbantuan media *flash card* yang bisa diterapkan pada proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris agar lebih kreatif, inovatif, dan bervariasi.

### b) Bagi siswa

Siswa dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris melalui proses pembelajaran sehingga aktivitas belajar siswa lebih menyenangkan dan dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

### c) Bagi peneliti

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman dan mengasah kemampuan peneliti melalui penerapan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Picture and Picture* dengan berbantuan media *flash card* terkait kemampuan kosakata bahasa Inggris.

## 1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini telah sesuai dengan pedoman karya tulis ilmiah di Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2021.

Bab I Pendahuluan, pada bab ini penulis memaparkan berupa Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Hasil Penelitian, serta Organisasi Penelitian. Latar belakang berisikan alasan masalah tersebut yang akan diteliti. Rumusan masalah penelitian dinyatakan dengan kalimat tanya. Tujuan penelitian menyajikan hasil dari yang akan dicapai setelah penelitian dilakukan. Manfaat hasil penelitian dinyatakan dengan kalimat pernyataan berupa manfaat teoritis dan juga praktis. Dan organisasi penelitian menjelaskan mengenai struktur penulisan dalam skripsi penelitian ini.

Bab II Kajian Pustaka, yang terdiri dari Kajian Teori meliputi, a) model *Cooperative Learning*; b) media *flash card*; c) kemampuan kosakata (*vocabulary*); d) penelitian yang relevan.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari a) desain penelitian; b) partisipan dan tempat penelitian, c) pengumpulan data; d) analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, pada bab ini membahas tentang jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan di dalam rumusan masalah.

Bab V Simpulan, Implikasi, Rekomendasi, membahas tentang simpulan dari hasil penelitian, implikasi dan rekomendasi terhadap hasil penelitian yang sudah dilakukan.



