

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Era revolusi industri 4.0 mengakibatkan perubahan diberbagai bidang termasuk Pendidikan. Penelitian ini mengkaji bagaimana peran guru dalam mengajar di era Pendidikan 4.0. Pendidikan adalah salah satu area yang terpengaruh oleh perkembangan teknologi pada Era 4.0. Hal ini menuntut adanya perubahan dalam kurikulum pendidikan agar sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Keterampilan seperti literasi digital dan pemahaman teknologi menjadi penting untuk dimiliki oleh siswa agar mereka dapat bersaing di jenjang sekolah berikutnya yang semakin kompetitif. Bahasa Inggris memainkan peran penting dalam era 4.0 karena merupakan bahasa internasional yang digunakan dalam komunikasi global di berbagai bidang, termasuk teknologi, bisnis, dan ilmu pengetahuan. Pentingnya kemampuan berbahasa Inggris semakin meningkat di era 4.0, karena bahasa ini menjadi alat komunikasi global yang memungkinkan manusia untuk berkolaborasi secara efektif dan mengakses informasi yang lebih luas. Seiring dengan semakin terhubungnya dunia secara global, kemampuan berbahasa Inggris menjadi keterampilan yang sangat penting dan menentukan kesuksesan di masa depan. (Sya & Helmanto, 2020). Tanpa kemampuan berbahasa Inggris, seseorang mungkin kehilangan kesempatan untuk berinteraksi dengan dunia luar, baik dalam bisnis, teknologi, atau ilmu pengetahuan. Dengan demikian, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris menjadi suatu keuntungan untuk sukses di era 4.0. Hal ini didukung oleh (Wei, 2021) *“Having a good command of formal vocabulary will be very useful in developing the ability to move to a higher or advanced level”* Penguasaan kosakata formal yang baik akan sangat berguna dalam mengembangkan kemampuan untuk berpindah ke tingkat yang lebih tinggi atau mahir.

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Pendidikan merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki

manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Adapun tujuan dari pendidikan nasional Indonesia yaitu implementasi dari 4 pilar pendidikan yang ditetapkan oleh UNESCO dalam Winata & Setiawan, (2020) di antaranya: (1) *learning how to know*. (2) *learning how to do*. (3) *learning how to be*. (4) *learning how to live together*.

Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar sangat diperlukan untuk menyadarkan siswa tentang pentingnya kemampuan menguasai Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing diri dan juga bangsa. Pengetahuan dasar berbahasa Inggris yang dikenalkan di masa sekolah akan membantu siswa untuk mengembangkan potensi serta kemampuan dirinya untuk berkomunikasi dan terhubung secara lebih bebas juga luas, serta agar bisa berperan aktif sebagai bagian dari masyarakat global. Hal ini semakin menunjukkan betapa pentingnya untuk mengenalkan Bahasa Inggris kepada Siswa sejak di bangku pendidikan dasar, juga karena sangat disayangkan jika masa-masa ini terlewat begitu saja tanpa mengenalkan anak pada bahasa lain selain bahasa ibu mereka. Menurut Brown (dalam Fitriyani & Nulanda, 2017, hlm 170) ada variabel lain yang memudahkan anak untuk memahami bahasa kedua, yaitu mereka memakai bahasa sebagai saran berpikir, membentuk konsep, dan kemudian membangun dunia mereka. Untuk bisa mencapai tingkat komunikasi dengan menggunakan bahasa kedua yang baik, maka penguasaan kosakata anak juga perlu ditingkatkan. Tanpa penguasaan kosakata yang maksimal, seseorang tidak akan bisa berkomunikasi secara komprehensif. Mutu dan jumlah kosakata yang dikuasai akan memengaruhi kemampuan berbahasa seseorang. Artinya, semakin luas pengetahuan kosakata seseorang dalam sebuah bahasa, semakin besar kemungkinan seseorang handal menggunakan bahasa tersebut. Siswa Sekolah Dasar secara alami akan mampu belajar dengan lebih baik ketika mereka dilibatkan secara langsung dan aktif di dalam pembelajaran.

Melalui kegiatan pengamatan yang dilakukan pada subjek penelitian, ditemukan beberapa hal mengenai pembelajaran Bahasa Inggris yang diterapkan.

Debi Septiani, 2023

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR

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

Sesuai dengan aturan yang berlaku, pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang Sekolah Dasar merupakan pembelajaran yang bersifat tidak wajib yaitu sebagai mata pelajaran pilihan. Sekolah diberikan kewenangan penuh untuk mengelola pembelajaran Bahasa Inggris yang akan digunakan. Pada sekolah tempat penelitian dilaksanakan, Bahasa Inggris mulai diajarkan di kelas IV dan diampu oleh guru kelas tanpa ada bimbingan dari guru Bahasa Inggris. Pada kelas IV, pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan sekitar 1 kali dalam 1 minggu dan biasanya hanya sebatas menulis ulang kata maupun materi yang ada pada buku pelajaran. Pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan tanpa menggunakan media interaktif yang memancing keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan kurangnya penguasaan siswa pada kosakata Bahasa Inggris juga mata pelajaran Bahasa Inggris secara umum. Selain itu, sebagian besar siswa juga mengungkapkan bahwa mereka tidak tertarik untuk belajar Bahasa Inggris karena mata pelajaran ini dianggap susah untuk diikuti. Berdasarkan masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris yang disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Melihat permasalahan siswa kurang menguasai kosakata Bahasa Inggris, Sehingga penulis memutuskan untuk menggunakan permainan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Permainan yang digunakan yaitu permainan ular tanga dengan harapan penggunaan permainan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta siswa berperan aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga dapat berpengaruh kepada penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Ketika siswa berkegiatan aktif di kelas, maka pembelajaran tersebut akan menjadi sebuah pengalaman untuk mereka. Permainan yang digunakan juga haruslah permainan yang bisa diikuti siswa dengan mudah,

Sejalan dengan penelitian (Maria et al, 2020, hlm. 73) dengan judul "Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang" menunjukkan bahwa salah satu penyebab rendahnya penguasaan kosakata bahasa inggris yaitu karena para siswa menganggap bahasa Inggris sebagai pelajaran yang sukar dan menimbulkan kebosanan atau tidak

bersemangat dalam mempelajarinya. Selain itu, siswa menjadi sering lupa untuk menyebutkan kosakata dalam bahasa Inggris khususnya nama-nama benda yang telah dipelajarinya. Kenyatannya sejalan dengan proses pembelajaran di sekolah media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran sehari-hari di sekolah. Media pembelajaran dalam segi aspek pendidikan merupakan instrument yang sangat penting dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar dan keberadaannya secara langsung dapat memberikan semangat tersendiri terhadap peserta didik. Dalam media pembelajaran khususnya untuk kosakata bahasa Inggris banyak sekali media yang dapat digunakan seperti *snake and ladder* (ular tangga), *Flash Card* (kartu), dan *Make a Match*.

Penelitian ini menggunakan permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Media pembelajaran permainan seperti ular tangga dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung. (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat. (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (7) Permainan ini dapat melatih sikap jujur pada siswa karena permainan ini menuntut kejujuran dari pemainnya. Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi, bekerja sama serta bertindak sportif sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak (Zuhdi & Mulyani, 2010).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti ingin mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan Kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV pada materi *how do you go to school* di sekolah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mendeskripsikan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mendeskripsikan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengetahui ada tidak adanya peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi *how do you go to school*. Serta bisa menjadi bahan rujukan atau referensi bagi penelitian lain yang berhubungan dengan materi *how do you go to school*.

2) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis, sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang menjadikan siswa lebih aktif belajar dikelas dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan proses belajar mengajar.

b. Bagi Pendidik (Guru)

Hasil dari penelitian ini dapat memberi masukan yang nantinya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas dan membantu guru untuk menciptakan model pembelajaran yang baru.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan termotivasinya kepala sekolah untuk melaksanakan proses pembelajaranyang efektif dan menyenangkan.

d. Bagi penulis

Manfaat dari penelitian ini akan memberi gambaran awal dan pengalaman untuk penulis kedepannya sebagai calon pengajar. Selain itu memberikan pemahaman dan wawasan untuk melaksanakan pembelajaran

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penataan penyusunan tulisan dalam penelitian ini menjadi gambaran keseluruhan dari substansi semua riset, tujuannya adalah untuk mempermudah para pembaca ataupun pengkaji mengikuti arus pemikiran yang dibahas pada masalah yang ada dalam riset ini. Selanjutnya adalah komposisi metodenya:

1. Bab I Pendahuluan meliputi: 1.1 Latar Belakang Penelitian, 1.2 Rumusan Masalah Penelitian, 1.3 Tujuan Penelitian, 1.4 Manfaat Penelitian dan 1.5 Struktur Organisasi Skripsi.
2. Bab II yaitu Kajian Pustaka diantaranya meliputi : 2.1 Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran, 2.2 Kosakata Bahasa Inggris, 2.3 Penelitian yang Relevan, 2.4 Road Map Penelitian, 2.5 Hipotesis Penelitian.
3. Bab III Metode Penelitian terdiri dari: 3.1 Desain Penelitian, 3.2 Partisipan, 3.3 Populasi dan Sampel, 3.4 Variabel Penelitian, 3.5 Teknik Pengumpulan

Debi Septiani, 2023

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR

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

Data, 3.6 Instrumen Penelitian, 3.7 Pengembangan Instrumen, 3.8 Prosedur Penelitian, 3.9 Teknik Analisis Data.

4. Bab IV Temuan serta Pembahasan terdiri atas: 4.1 Hasil Penelitian, 4.2 pembahasan
5. Bab V Simpulan, Implikasi serta Rekomendasi terdiri atas: 5.1 simpulan, 5.2 implikasi, 5.3 rekomendasi.