

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat dan sudah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Mengimbangi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era global ini. Salah satu kemampuan yang harus dipersiapkan dalam era global ini adalah penguasaan bahasa asing, yaitu bahasa Inggris sebagai bahasa internasional yang mulai dipelajari sejak tingkat SD, SMP, SMA sampai perguruan tinggi. Kurikulum tiap satuan pendidikan berbeda sesuai dengan kebutuhannya, namun memiliki tujuan yang sama yaitu mewujudkan terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Proses pembelajaran merupakan kegiatan pelaksanaan dari kurikulum yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara profesional.

Berdasarkan Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa, bahasa dipandang sebagai alat yang efektif untuk menciptakan peserta didik yang tangguh dan kompetitif. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa seharusnya bukan bertujuan untuk mengajarkan pengetahuan tentang bahasa, tetapi mengajarkan kemampuan melaksanakan

berbagai tindakan dengan menggunakan bahasa sebagai alat utamanya, dalam rangka melaksanakan hubungan sosial dengan lingkungan sekitar.

Bahasa Inggris dipandang menjadi salah satu bahasa asing yang penting di Indonesia. Seperti yang diketahui, bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia telah memutuskan bahwa bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran inti dalam pendidikan formal.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran bahasa Inggris di SMP/MTs ditargetkan agar peserta didik dapat mencapai tingkat *functional* yakni berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Bahasa memiliki peranan sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan kata kunci penentu keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Mengingat fungsi bahasa yang bukan hanya sebagai suatu bidang kajian, sebuah kurikulum bahasa untuk sekolah menengah sewajarnya mempersiapkan siswa untuk mencapai kompetensi yang membuat siswa mampu merefleksi pengalamannya sendiri dan pengalaman orang lain, mengungkapkan gagasan dan perasaan, dan memahami beragam nuansa makna.

Dalam Peraturan Menteri Nomor 22 Tahun 2006 (mengenai standard isi) mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP/MTs bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan dan tulis untuk mencapai tingkat literasi *functional*

2. Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global
3. Mengembangkan pemahaman peserta didik tentang keterkaitan antara bahasa dengan budaya.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Membaca merupakan suatu aktivitas memperoleh suatu informasi dari sebuah teks atau bacaan. Melalui membaca orang dapat memahami apa yang diinformasikan penulis dalam karyanya. Pemahaman itulah yang akan digunakan orang untuk berkomunikasi dengan orang lain. Orang yang banyak membaca akan mendapatkan suatu pengetahuan yang lebih dibandingkan dengan orang yang jarang atau bahkan tidak pernah membaca. Dengan pengetahuan yang dimiliki itu, orang dapat mengkomunikasikan kembali dalam bentuk lisan atau tulisan. Dengan kata lain, membaca dapat membantu seseorang untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi yang lain. Namun, kondisi pembelajaran membaca di sekolah pada umumnya mengalami hambatan yang cukup serius. Hambatan tersebut dibuktikan dengan rendahnya minat baca siswa, karena siswa tidak mampu memahami wacana dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil penelitian Ratna (2002: 88), kemampuan guru dalam pembelajaran bahasa Inggris, seringkali kurang memadai untuk memenuhi tuntutan siswa terutama siswa-siswa yang punya kemampuan tinggi dalam berbahasa dan punya sarana belajar yang lebih canggih dari pada gurunya sendiri. Sistem belajar mengajar sering bersifat monoton, kurang variasi dan kurang menarik sehingga siswa menjadi bosan, tidak tertarik untuk belajar. Seperti diketahui belajar bahasa itu mencakup 4 aspek yaitu: mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis. Dari ke empat aspek bahasa itu, pada umumnya membaca kurang disenangi siswa, hal ini terlihat pada saat siswa mengerjakan ulangan, mereka cenderung mengerjakan soal-soal yang lain terlebih dahulu ketimbang soal-soal mengenai pemahaman isi wacana (*reading comprehension*), sebab ada banyak siswa yang tidak memiliki penguasaan kosakata bahasa Inggris yang cukup untuk memahami isi wacana tersebut.

Kosakata (*vocabulary*) merupakan salah satu komponen penting dalam pengajaran bahasa Inggris disamping komponen lainnya seperti *structure*, *pronunciation* dan *intonation*. Kosakata mempunyai peranan yang sangat vital, karena jika seorang siswa lemah dalam penguasaan kosakata, siswa tidak dapat mengkomunikasikan pikiran dan idenya dengan jelas seperti yang diinginkannya baik lisan maupun tulisan. Demikian juga siswa tidak dapat mengerti dengan baik isi teks wacana, karena ia kekurangan kosakata yang membentuk kalimat yang diucapkan secara lisan dan tulisan serta untuk membaca serta mendengarkan berita atau percakapan dari berbagai sumber.

Dalam mengingat, menghafal dan memahami kosakata tidaklah mudah, diperlukan alat bantu berupa media yang dirancang sedemikian rupa untuk merangsang siswa belajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam penelitian ini adalah media permainan teka - teki silang (*crossword puzzle*).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMPN 30 Bandung, pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris yang dilaksanakan di sekolah masih belum bisa merangsang siswa supaya aktif di dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah sudah cukup memadai, namun kurang dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran dan optimalisasi dari sarana yang tersedia masih kurang. Pembelajaran lebih banyak melatih siswa untuk melakukan latihan - latihan tertulis, bahkan ada siswa yang malas karena tidak bisa membaca dan menterjemahkan, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Penerapan metode dan media pembelajaran oleh guru merupakan salah satu cara perbaikan proses pembelajaran. Untuk mendapatkan hal tersebut, maka perlu metode pembelajaran yang mendorong siswa aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu salah satunya dengan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris adalah permainan. Permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Permainan *crossword*

*puzzle* adalah permainan teka-teki silang yang dibuat untuk bisa memperkaya penguasaan kosakata bahasa Inggris. (Yayuk, 2010: 3)

*Crossword puzzle digital* merupakan permainan teka teki silang berbasis komputer, dalam hal ini teka teki silang akan dibuat bertema sesuai dengan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan buku panduan bahasa Inggris. Permainan teka – teki ini dapat membantu siswa dalam menghafal kosakata sesuai dengan teks yang tersedia.

Mengisi Teka – Teki Silang (TTS) mampu meningkatkan fungsi kerja otak manusia dan mencegah kepikunan dini. Yudi (Dokter **Gary Small**, 1999), direktur *UCLA Center on Aging Alzheimer* yang juga profesor psikiater di *UCLA's Neuropsychiatric Institute* menyatakan bahwa :

...untuk mencegah kepikunan, khususnya Alzheimer diperlukan perubahan gaya hidup dengan mengatur pola makan dan mengelola stress. Menurutnya, mengisi TTS dan bermain musik merupakan rekreasi otak yang dapat menjaga keseimbangan kerja otak manusia.

Berdasarkan penelitian tersebut, TTS dapat kita kategorikan sebagai stimulan yang berfungsi mengelola stress dan menghubungkan saraf-saraf otak yang terlelap. TTS dikatakan sebagai media rekreasi otak karena selain mengasah kemampuan kognitif, meningkatkan daya ingat, memperkaya pengetahuan, juga menyenangkan kita.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yati Kariati di SDN Penanggung Malang, media permainan *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar pre test 60.05, meningkat pada siklus I menjadi 70.7 dan pada siklus II menjadi 78.5. Ketuntasan belajar mencapai

84.21% sedangkan nilai proses pada siklus I 69.4 meningkat menjadi 75.6 pada siklus II. Lalu bagaimana bila media *Crossword Puzzle Digital* diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris? bagaimana pengaruhnya terhadap penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris? untuk menjawab pertanyaan tersebut diperlukan penelitian agar dapat dikaji lebih dalam. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin meneliti mengenai: “Efektivitas Media *Crossword Puzzle Digital* Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Dalam *Reading Descriptive Text* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris”

#### **B. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini, penulis mengemukakan permasalahan yakni “Bagaimanakah Efektivitas Media *Crossword Puzzle Digital* terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Dalam *Reading Descriptive Text* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris?”

Masalah secara umum di atas, diperinci menjadi masalah khusus sebagai berikut:

1. Bagaimanakah efektivitas media *crossword puzzle digital* dibandingkan dengan metode *regular reading* terhadap penguasaan jumlah kosakata siswa dalam *reading descriptive text* pada pelajaran Bahasa Inggris?
2. Bagaimanakah efektivitas media *crossword puzzle digital* dibandingkan dengan metode *regular reading* terhadap penguasaan arti dari kosakata dalam *reading descriptive text* pada pelajaran Bahasa Inggris?

3. Bagaimanakah efektivitas media *crossword puzzle digital* dibandingkan dengan metode *regular reading* terhadap penerapan kosakata dalam kalimat *reading descriptive text* pada pelajaran Bahasa Inggris?
4. Apakah terdapat perbedaan kemampuan penguasaan kosakata siswa yang signifikan antara siswa yang menggunakan *crossword puzzle digital* dengan siswa yang menggunakan metode *regular reading*?

### C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini terdapat beberapa permasalahan yang mungkin dapat mempengaruhi penafsiran dari hasil penelitian. Oleh sebab itu penulis merasa perlu untuk mencantumkan beberapa batasan masalah terkait dengan penelitian ini, yaitu:

1. *Crossword puzzle digital* dalam penelitian ini adalah untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, yaitu Bahasa Inggris untuk kelas VIII. Keterampilan berbahasa adalah mencakup keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, yang difokuskan dalam penelitian ini adalah kosakata sebagai salah satu unsur bahasa, dan keterampilan membaca (*reading*).
2. Materi yang diberikan pada pembelajaran bahasa Inggris pada penelitian ini adalah mengenai "wacana" yang mencakup *descriptive text*.
3. Penguasaan kosakata dalam penelitian ini mencakup jumlah kata, arti

kata dan penerapan kata dalam kalimat. Pengolahan data hasil belajar dilakukan terhadap hasil dari skor *pre-test* dan *skor post-test* dengan menggunakan instrumen soal tes berbentuk uraian objektif dan pilihan berganda untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata dari sampel, serta perhitungan gain dari selisih skor *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui efektifitas penggunaan *crossword puzzle digital* meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

#### D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *crossword puzzle digital* terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa.

Secara rinci tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh informasi tentang efektivitas media *crossword puzzle digital* dibandingkan dengan metode *regular reading* terhadap penguasaan jumlah kosakata siswa dalam *reading descriptive text* pada pelajaran Bahasa Inggris.
2. Untuk memperoleh informasi tentang efektivitas media *crossword puzzle digital* dibandingkan dengan metode *regular reading* terhadap penguasaan arti dari kosakata dalam *reading descriptive text* pada pelajaran Bahasa Inggris.
3. Untuk memperoleh informasi tentang efektivitas media *crossword puzzle digital* dibandingkan dengan metode *regular reading* terhadap penerapan kosakata dalam kalimat *reading descriptive text* pada pelajaran Bahasa Inggris.

4. Untuk memperoleh informasi tentang perbedaan kemampuan penguasaan kosakata siswa yang signifikan antara siswa yang menggunakan *crossword puzzle digital* dengan siswa yang menggunakan metode *regular reading*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang Bahasa Inggris, terutama pada penguasaan kosakata melalui media *crossword puzzle digital*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai salah satu pemecahan masalah pembelajaran dalam kelas.

2. Manfaat Praktis

- a. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Teknologi Pendidikan merupakan disiplin ilmu yang erat kaitannya dengan media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan media pembelajaran yang terus menerus berubah sesuai dengan perkembangan kebutuhan manusia.

- b. Bagi guru,

- i. Media *crossword puzzle digital* dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alternatif dari pembelajaran biasa.

ii. Meningkatkan keterampilan dan kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, agar menjadi lebih menarik dan interaktif.

c. Bagi siswa, yaitu:

i. Meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

ii. Membantu siswa memahami kosakata dan wacana dalam Bahasa Inggris.

iii. Dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan pembelajaran lainnya.

d. Bagi peneliti, yaitu:

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan *crossword puzzle digital* dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

e. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan gambaran mengenai media *crossword puzzle* berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa dalam Bahasa Inggris.

## F. Definisi Operasional

Untuk memudahkan dan mengantisipasi terjadinya kekeliruan atau kesalahpahaman dalam penafsiran kata dalam penelitian ini maka telah dicantumkan definisi operasional sebagai berikut:

### 1. Efektivitas

Dalam penelitian ini, efektivitas yang dimaksud ialah ketepatangunaan sebuah media *crossword puzzle digital* yang diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang ditunjukkan adanya peningkatan skor dari penguasaan kosakata.

### 2. *Crossword Puzzle Digital*

*Crossword puzzle digital* atau teka teki silang berbasis komputer yang merupakan suatu media permainan dalam pembelajaran bahasa, dengan cara mengisikan huruf – huruf kedalam petak – petak yang tersedia.

### 3. Peningkatan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan skor *pre-test* dan *post-test*.

### 4. Penguasaan Kosakata dalam *Reading descriptive text*

Dalam penelitian ini, penguasaan kosakata dilihat dari penguasaan jumlah kosakata, penguasaan arti kata, dan penerapan kata dalam kalimat.

### 5. Bahasa Inggris

Dalam penelitian ini yang digunakan sebagai bahan materi adalah mata pelajaran bahasa Inggris kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.