

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini merupakan bab pendahuluan yang berkaitan dengan penelitian. Bab pendahuluan berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa memegang peranan yang penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat untuk mengungkapkan informasi, maksud dan tujuan dengan baik kepada orang lain. Oleh karena itulah kemampuan berbahasa yang baik sangat membantu seseorang dalam kehidupannya.

Bahasa Inggris disebut juga sebagai bahasa kedua atau *second language*, karena merupakan bahasa internasional di kalangan masyarakat Indonesia. Pengetahuan berbahasa Inggris merupakan modal dasar seseorang dalam persaingan global. Pengajaran bahasa Inggris di Indonesia merupakan bagian penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa asing bagi peserta didik. Dalam komunikasi global, bahasa Inggris memegang peranan penting sebagai alat komunikasi, bisnis, dan pendidikan. Perlunya kesadaran akan pentingnya pengajaran keterampilan bahasa Inggris di masa globalisasi ini dari pemula hingga ahli di Indonesia.

Salah satu komponen penting dalam mengembangkan kemampuan adalah penguasaan kosakata. Kosakata adalah kumpulan kata-kata yang dimiliki suatu bahasa dan memberikan makna ketika kita menggunakan bahasa tersebut. Pengetahuan kosakata atau *vocabulary* dalam bahasa Inggris memegang peranan sentral dalam proses pembelajaran bahasa. Menurut Decarrio dalam Putri, dkk (2022) mengungkapkan bahwa “*Vocabulary learning is central to language acquisition, whether the language is first, second, or foreign*”. Decarrio dalam Putri, dkk (2022) juga berpendapat bahwa siswa akan lebih mudah dalam berbahasa ketika siswa menguasai kosakata terlebih dahulu.

Ketika siswa tidak memiliki penguasaan kosakata yang cukup, hal ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk berbicara dan mengekspresikan ide dalam

Bahasa Inggris. Selain itu, keterbatasan kosakata juga dapat terjadi pada kemampuan membaca dan kemampuan menulis. Siswa yang belum menguasai kosakata yang digunakan dalam bahan bacaan akan mengalami kesulitan dalam menanggapi dan menganalisis teks tersebut. Dalam konteks kemampuan menulis, keterbatasan kosakata dapat menyulitkan siswa dalam merangkai kalimat-kalimat yang beragam dan mempunyai makna yang jelas.

Penguasaan kosakata atau *vocabulary* merupakan syarat penting ketika menggunakan bahasa asing, seperti yang dikatakan John Read yaitu “*The more words you have in written or spoken vocabulary, the greater are the possibilities of your success in academis, business, and careers*” Read (2000) yang dapat diartikan semakin banyak kosakata yang anda miliki dalam berbicara dan menulis, semakin besar peluang anda untuk sukses di dunia akademik, bisnis, dan karir. Usia muda belajar bahasa lebih cepat dibandingkan orang dewasa (Sanrock, 2007). Artinya, anak-anak merupakan masa emas untuk belajar bahasa. Oleh karena itu, diperlukan metode efektif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran bahasa Inggris telah diperkenalkan sejak tingkat sekolah dasar dan menjadi semakin penting dengan adanya globalisasi dan interkoneksi antar budaya, bahkan menjadi mata pelajaran yang wajib untuk dimasukkan pada kurikulum pendidikan. Kebijakan baru dari pemerintah ini menjadi bukti bahwa kebutuhan berbahasa Inggris bagi anak sangatlah penting. Hal ini merupakan tantangan bagi setiap sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris (Tiara, dkk., 2021).

Di SD Negeri 1 Ciwareng, Kecamatan Babakancikao, Kabupaten Purwakarta terdapat permasalahan peserta didik kelas II dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Permasalahan tersebut disebabkan karena peserta didik belum mengenal bahasa Inggris sejak usia dini. Ketika mereka melakukan tes awal pada peserta didik kelas II di SD Negeri 1 Ciwareng tentang kemampuan awal bahasa Inggris berupa alfabet, angka, dan kosakata benda yang ada di kelas mendapatkan rata rata nilai 66,85 dengan skor tertinggi adalah 88,88 dan skor terendah adalah 33,33. Berdasarkan tes

tersebut, jumlah peserta didik yang menguasai kosakata yang diujikan sebanyak 16 orang dari 34 orang, sedangkan jumlah peserta didik yang tidak menguasai kosakata yang diujikan sebanyak 18 orang dari 34 orang. Sebagian besar siswa bahkan tidak mengenal huruf atau alfabet dalam bahasa Inggris. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam mengenal, mengucapkan, dan memahami kosakata bahasa Inggris, serta menjadi faktor dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris karena kosakata yang mereka miliki sangat rendah. Materi yang baru mereka pelajari hanya mengenai pengenalan huruf dalam bahasa Inggris, pengenalan diri dalam bahasa Inggris, pengenalan warna, waktu, dan tempat dalam bahasa Inggris.

Dalam penguasaan kosakata dapat dicapai dengan menggunakan salah satu model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran merupakan suatu konsep yang berfungsi sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran. Contoh model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran *game based learning*. Model pembelajaran ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami isi pengajaran dan memasukkannya ke dalam konteks sehari-hari.

Ketika peserta didik sekolah dasar belajar bahasa Inggris, mereka perlu berkonsentrasi dan memperhatikan dengan baik. Guru bisa menggunakan *ice breaking*, *games*, lagu, memodifikasi kuis dengan *games* dan lain sebagainya. Salah satu pilihan yang dapat diterapkan adalah penggunaan game edukatif yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Hal ini juga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan memahami kosakata bahasa Inggris dengan penuh semangat. Salah satu *game* edukasi yang dapat digunakan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar adalah *educandy*. Aplikasi *educandy* ini biasanya digunakan oleh para guru untuk membuat kuis dan membantu pembelajaran menjadi menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diuraikan perumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana aktivitas pembelajaran kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas II menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy*?
2. Bagaimana kemampuan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas II setelah menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diuraikan tujuan penulisan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kondisi peserta didik saat melakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas II.
2. Untuk menjelaskan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas II.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penulisan di atas, dapat diuraikan manfaat penulisan sebagai berikut.

1.4.1 Segi Teoritis

Sebagai landasan bagi para peneliti yang ingin mengembangkan teori-teori yang terkait dalam penerapan model pembelajaran *game based learning* yang berbantuan *game* edukasi *educandy* terhadap meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas II.

1.4.2 Segi Praktis

1. Bagi Siswa

Sebagai sumber informasi, motivasi, dan bahan pertimbangan bagi peserta didik tentang cara belajar meningkatkan kosakata bahasa Inggris yang menyenangkan dan efektif. Dengan membaca skripsi ini, peserta didik dapat memahami bagaimana cara menggunakan model pembelajaran *game based learning* yang berbantuan *game* edukasi dalam belajar membaca.

2. Bagi Guru

Sebagai sumber informasi, motivasi, dan bahan pertimbangan bagi guru dalam mengajar dan guna untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris yang menyenangkan dan efektif. Dengan membaca skripsi ini, peserta didik dapat memahami bagaimana cara menggunakan model *game based learning* yang berbantuan *game* edukasi dalam belajar membaca.

3. Bagi Peneliti

Sebagai sumber informasi, motivasi, dan bahan pertimbangan bagi peneliti dalam meneliti dan mengembangkan topik penelitian guna untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris yang menyenangkan dan efektif. Dengan membaca skripsi ini, peserta didik dapat memahami bagaimana cara menggunakan model pembelajaran *game based learning* yang berbantuan *game* edukasi dalam belajar membaca.

4. Bagi Pembaca

Sebagai sumber informasi, motivasi, dan bahan pertimbangan bagi pembaca dalam mendapatkan informasi guna untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris yang menyenangkan dan efektif. Dengan membaca skripsi ini, peserta didik dapat memahami bagaimana cara menggunakan model pembelajaran *game based learning* yang berbantuan *game* edukasi dalam belajar membaca.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Game Edukasi *Educandy* Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Penelitian Tindakan Kelas Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa Kelas II

di Salah Satu Sekolah Dasar di Kabupaten Purwakarta)” adalah penjelasan lebih detail pembahasan bab per babnya sebagai berikut:

Bab I berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah yang dikembangkan berdasarkan latar belakang sebelumnya, tujuan penelitian yang ingin dicapai, manfaat termasuk manfaat secara teoritis dan praktis, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II merupakan kajian pustaka yang berisi teori-teori yang menjadi dasar penelitian. Kajian pustaka membahas model pembelajaran *game based learning*, *game edukasi educandy*, penguasaan kosakata bahasa Inggris, kaitan model *game based learning* berbantuan *game edukasi educandy* dengan kosakata bahasa Inggris, materi ajar, dan penelitian yang relevan.

Bab III merupakan metode penelitian yang berisi jenis dan desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan indikator keberhasilan.

Bab IV merupakan hasil dan pembahasan yang berisi deskripsi awal penelitian, pelaksanaan rasiklus, pelaksanaan tindakan siklus 1, pelaksanaan tindakan siklus 2, dan pembahasan.

Bab V merupakan kesimpulan dan saran berisi mengenai kesimpulan dan saran dalam penulisan skripsi ini.

Daftar pustaka berisi sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi, baik dalam bentuk buku maupun jurnal.