

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan termasuk kedalam aspek esensial pada tatanan kehidupan manusia. Melalui proses pendidikan inilah manusia mengenal istilah bahasa. Pendidikan dan bahasa menjadi aspek yang tidak dapat terpisahkan karena pada esensinya bahasa menitik beratkan sebagai sebuah simbol untuk menyampaikan informasi atau biasanya disebut sebagai komunikasi. Yendra (2018) mengemukakan bahwa bahasa adalah suatu sistem bunyi yang memiliki makna sebagai simbol suara yang terucap dari arbiter manusia dalam kondisi yang wajar sebagai alat komunikasi.

Dalam tatanan kehidupan manusia, kita mengenal berbagai macam bahasa diantaranya bahasa ibu, bahasa nasional, dan bahasa asing. Bahasa Inggris adalah bahasa asing sekaligus bahasa yang digunakan dalam skala internasional. Di negara Indonesia bahasa Inggris menjadi bahasa asing yang dimuat dalam kurikulum 2013. Menurut Salim & Hanif (2021) kementerian telah menentukan kebijakan bahwa sekolah-sekolah wajib mengajarkan tiga bahasa diantaranya bahasa daerah (ditentukan pada lokasi dimana sekolah tersebut berada) sebagai bahasa pertama yang harus dipelajari, bahasa Indonesia (bahasa nasional negara) sebagai bahasa kedua dan bahasa Inggris (bahasa asing) sebagai bahasa ketiga yang harus dipelajari.

Penguasaan dan pemahaman bahasa Inggris tentu sangat diperlukan oleh siswa agar dapat mengikuti arus perkembangan dunia dan dapat dimanfaatkan untuk berkomunikasi diruang lingkup yang lebih luas serta menjadi salah satu kompetensi untuk dapat meningkatkan keunggulan bagi siswa. Siswa dituntut untuk dapat menguasai empat keterampilan dasar sebagai bekal dalam pembelajaran bahasa diantaranya keterampilan mendengarkan (listening), membaca (reading), menulis (writing), dan berbicara (speaking).

Bagi sebagian besar siswa dikalangan sekolah dasar, bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang tergolong sukar untuk pelajari. hal ini tampak pada salah satu aspek penguasaan dan pemahaman kosa kata (*vocabulary*) siswa yang masih terbilang rendah.

Faktor yang menjadi penyebab masalah tersebut terjadi disebabkan adanya keterbatasan dari guru dalam memilih metode belajar yang kurang variatif sehingga pembelajaran berjalan monoton, tidak menarik perhatian siswa dan motivasi belajar siswa cenderung tidak meningkat. Selain itu keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi penguasaan dan pemahaman kosa kata (*vocabulary*) siswa, seperti penggunaan buku paket, LKS, ataupun modul.

Faktor lain yang dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran siswa juga dapat berasal dari siswa itu sendiri, seperti tidak berani untuk bertanya kepada guru. Akibatnya saat diberikan penugasan siswa mengalami kesulitan serta tidak paham akan materi pembelajaran.

Padahal kosa kata (*vocabulary*) termasuk salah satu aspek krusial yang perlu dipahami oleh siswa. Hal ini karena kosa kata (*vocabulary*) adalah pembenahan kata untuk menyusun suatu kalimat. Mempelajari kosa kata (*vocabulary*) bahasa Inggris bertujuan agar siswa mampu memahami arti dari sebuah kata (*word*), dapat membaca (*reading*), serta mengucapkannya (*pronouncition*) dalam bahasa asing tersebut sehingga dapat tersusun menjadi sebuah kalimat yang utuh. Dengan demikian jika siswa dapat menguasainya, maka siswa dapat menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi baik dalam menulis (*writing*) maupun berbicara (*speaking*).

Jika dilihat dari adanya kesulitan yang dihadapi siswa, maka diperlukan ide yang lebih inovatif agar dapat menarik antusiasme siswa, salah satu penyelesaiannya adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Criticos 1996 dalam (Daryanto, 2016) mengemukakan bahwasanya media adalah salah satu elemen komunikasi, yang berfungsi sebagai penghantar suatu pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Jika ditinjau pada penjelasan yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran

penting sebagai alat penghantar pesan dari guru kepada siswa. Penggunaan media yang akurat dapat menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna untuk pembelajar sehingga siswa akan mudah memahaminya. Maka untuk memberikan pengalaman yang berkesan itu, peneliti memfokuskan untuk merancang pembelajaran bahasa Inggris yang dapat meningkatkan pemahaman *vocabulary* dengan media pembelajaran berbasis *digital game Uckres My New Word* sebagai salah satu media pembelajar yang dikemas dalam bentuk permainan kelompok.

Untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran *digital game Uckres My New Word* ini peneliti mengombinasikan dengan pendekatan EMRED sebagai salah satu langkah agar alur pembelajaran tertata secara sistematis. Hal ini didukung dengan pendapat yang disampaikan oleh Salim (2021) bahwa dalam proses pembelajaran bahasa, pendekatan EMRED dapat menjadi inovasi dalam penerapan pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Namun dalam penyusunan rancangan pembelajaran (RPP) harus memperhatikan kesesuaiannya dengan pendekatan EMRED.

Perpaduan yang diciptakan oleh guru dengan mengombinasikan media pembelajaran *digital game Uckres My New Word* dan Pendekatan EMRED sebagai strategi dan inovasi baru diharapkan untuk dapat menghidupkan kembali antusias dan minat siswa dalam proses pembelajaran kosa kata (*vocabulary*) bahasa Inggris untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan khususnya pada peningkatan pemahaman kosa kata (*vocabulary*) sebagai bekal dalam optimalisasi komunikasi menggunakan bahasa asing.

Berdasarkan fenomena yang terjadi pada latar belakang, maka peneliti sangat tertarik untuk menetapkan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Digital Game Uckres My New Word* Dengan Pendekatan EMRED untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD”.

## **B. Rumusan Masalah**

Jika dilihat dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Apakah terdapat adanya pengaruh penggunaan *digital game Uckres My New Word* dengan pendekatan EMRED dalam meningkatkan pemahaman *vocabulary* bahasa Inggris siswa kelas IV di SD Negeri Serang 7?
2. Apakah *digital game Uckres My New Word* layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas IV di SD Negeri Serang 7?
3. Bagaimana tindak lanjut dari penggunaan *digital game Uckres My New Word* dengan pendekatan EMRED dalam meningkatkan pemahaman *vocabulary* bahasa Inggris siswa kelas IV di SD Negeri Serang 7?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *digital game Uckres My New Word* dengan pendekatan EMRED dalam meningkatkan pemahaman *vocabulary* bahasa Inggris siswa kelas IV di SD Negeri Serang 7.
2. Untuk mengidentifikasi *digital game Uckres My New Word* layak untuk digunakan dalam pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris siswa kelas IV di SD Negeri Serang 7.
3. Untuk mengetahui tindak lanjut dari penggunaan *digital game Uckres My New Word* dengan pendekatan EMRED dalam meningkatkan pemahaman *vocabulary* bahasa Inggris siswa kelas IV di SD Negeri Serang 7.

### D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memperluas wawasan baru terkait media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dengan menerapkan pendekatan EMRED pada pembelajaran bahasa Inggris dengan bantuan *digital game Uckres My New Word*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Adapun manfaat penelitian ini bagi pihak sekolah diharapkan untuk dapat memperbaiki kualitas belajar mengajar disekolah agar menjadi lebih baik serta menjadi acuan sebagai standar pelaksanaan proses belajar mengajar disekolah.

### b. Bagi Guru

Bagi pihak guru, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi solusi baru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dengan menggunakan pendekatan EMRED dan permainan digital khususnya dalam meningkatkan pemahaman *vocabulary* bahasa Inggris.

### c. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa diharapkan dengan adanya penggunaan *digital game Uckres My New Word* dan pendekatan EMRED dapat mengatasi persoalan yang dialami siswa pada proses pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam pemahaman *vocabulary*.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan terkait media pembelajaran yang inovatif dengan pemanfaatan *digital game Uckres My New Word* dengan menggunakan pendekatan EMRED agar nantinya dapat mempersiapkan diri menjadi seorang pendidik yang berkualitas dan profesional.

## E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel berfungsi untuk membantu penelitian, melalui pembentukan konsep operasional yang ditujukan pada penyusunan kajian pustaka agar dapat mengkaji lebih dalam terkait permasalahan yang diteliti.

### 1. Pembelajaran Bahasa Inggris

Bahasa Inggris sebagai bahasa yang diakui secara global memiliki peranan penting dalam komunikasi yang berskala internasional. Maka dari itu, siswa harus menyadari pentingnya dari pembelajaran bahasa inggris .

## 2. Kosakata (*Vocabulary*)

Linse (2002) dalam (Santosa & Andriyadi, 2019) berpendapat bahwa kosakata adalah sekelompok kata yang dapat dipahami maknanya oleh seseorang.

## 3. Media Pembelajaran

Criticos (1996) dalam (Daryanto, 2016) mengemukakan bahwa media adalah salah satu elemen komunikasi, yaitu sebagai penghantar suatu pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan.

## 4. *Uckres My New Word*

*Uckres My New Word* adalah nama lain dari permainan Ludo king. Penamaan Uckres berasal dari *British Royal Navy* sebagai salah satu bentuk modifikasi dari permainan ludo king tradisional. Sedangkan *Uckres My New Word* adalah modifikasi dari ludo *board game* menjadi *Uckres My New Word* yang berbasis *digital game*.

## 5. Pendekatan EMRED

Salim (2022) berpendapat bahwa pendekatan EMRED adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk mengukuhkan aktivitas belajar dikelas baik dari segi ilmu-ilmu sosial maupun eksakta.

## F. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika dalam penulisan terdiri dari judul penelitian serta maksud dari penulisan penelitian, Lembar Persetujuan Pembimbing, Kata Pengantar, Daftar Isi, Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, Bab V, Daftar Pustaka, serta Lampiran.

1. BAB I, pada bagian ini meliputi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional Penelitian dan Sistematika Penulisan Laporan.
2. BAB II, pada bagian ini memuat Kajian Teori Penelitian, Penelitian Yang Relevan, dan Hipotesis Penelitian
3. BAB III, pada bagian ini meliputi Metode Penelitian, Jenis Penelitian, Desain Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel, Variabel Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.

4. BAB IV, pada bagian ini meliputi Hasil Penelitian, Analisis Data, Keterbatasan Penelitian
5. BAB V, pada bagian ini meliputi Simpulan, Implikasi dan Saran.