

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk mempersiapkan kualitas manusia agar memiliki kualitas yang baik dan mampu bersaing dengan negara lain maka perlu mempersiapkan pendidikan yang berkualitas. Sistem Pendidikan nasional Indonesia saat ini menganut dan mengacu kepada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 yang memberikan makna bahwa Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 adalah pedoman Pendidikan di Indonesia yang berpondasi dari nilai-nilai agama dan kebudayaan, namun dapat selalu mengikuti perkembangan zaman.

Bahasa berperan sebagai alat komunikasi yang penting. Semua orang dapat berkomunikasi yang baik dengan bahasa. Bahasa dapat membantu manusia untuk mengutarakan ide, gagasan, anggapan dan perasaan. Di Indonesia bahasa Inggris merupakan bahasa internasional pertama kali yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, penguasaan teknologi, seni dan budaya, serta hubungan internasional. Kementerian telah menetapkan peraturan bahwa Bahasa Inggris menjadi salah satu dari tiga Bahasa yang harus diajarkan di sekolah, setelah Bahasa asli (Bahasa yang sesuai dengan lokasi sekolah), dan Bahasa Indonesia (Bahasa asing) (Salim & Hanif, 2021).

Terdapat empat penguasaan yang harus dikuasai dalam keterampilan belajar bahasa Inggris yaitu menyimak, berbicara membaca, dan menulis adalah empat keterampilan tersebut. Menurut Suyanto (2015:43) , ada tiga faktor penting yang perlu dipelajari dengan baik ketika belajar bahasa Inggris. Adapun tiga komponen penting tersebut terdiri dari kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*), dan pelafalan (*pronunciation*). Tiga komponen tersebut harus bisa dipelajari dengan benar dan tepat oleh setiap siswa.

Menurut Tarigan dalam (Munirah&Hardian, 2016) mengemukakan bahwa kualitas seseorang dalam berbahasa dapat dilihat dari kualitas kosakata yang dimiliki oleh seseorang. Apabila seseorang menguasai banyak kosakata yang dimiliki, maka akan semakin baik juga keterampilan berbicaranya. Sehingga untuk melatih kemampuan berbicara khususnya dalam bahasa Inggris, kosakata menjadi tugas utama yang esensial dalam hal tersebut.

Namun didalam pelaksanaannya masih sering ditemukan tantangan-tantangna yang menjadi hambatan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Salah satu permasalahan tersebut adalah masih kurang penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang memiliki siswa. Yang mendasari hal tersebut terjadi karena kurangnya minat anak terhadap pembelajaran Bahasa Inggris, stigma atau pandangan anak terhadap pembelajaran Bahasa Inggris yang dianggap sulit, dan perbedaan penulisan kalimat dengan pengucapannya.

(Menurut Salim, 2022) Permasalahan yang banyak ditemukan pada saat pengalaman belajar dan mengajar didalam kelas adalah tidak adanya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Terjadinya hal tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor internal ataupun faktor eksternal yang mempengaruhi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa SD. Sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, kebiasaan belajar, dan rasa percaya diri siswa merupakan bagian dari faktor internal. Sedangkan sarana dan prasarana pembelajaran, kurikulum sekolah, lingkungan belajar yang kurang efektif, cara atau metode guru yang kurang tepat dalam memberikan materi di kelas merupakan bagian dari faktor eksternal yang mempengaruhi permasalahan dalam belajar mengajar dikelas.

Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan pada saat ini sangat berpengaruh penting dalam bidang pendidikan yaitu sebagai sarana untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan berkualitas, walaupun demikian hal yang membuat sebuah media pendidikan menjadi penting dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah ketepatan dari media tersebut sendiri (Romawati, 2020). Salah satu inovasi yang dilakukan dengan memadukan antara media pembelajaran dengan teknologi adalah

pembelajaran melalui game. Game yang dimaksud adalah game yang berfungsi sebagai media bermain dan mengandung unsur pembelajaran (Fatima, 2020).

Sebagai pendidik, guru mempunyai tugas untuk mencari, menemukan, dan sedapat mungkin memecahkan permasalahan belajar siswa. Terdapat salah satu cara dalam mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat membangun inspirasi belajar anak. Hal ini akan memudahkan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Di era *Society 5.0* ini era semua kehidupan manusia tidak terlepas dari teknologi, kita dapat memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin, terutama didalam ilmu pengetahuan. Salah satu yang dapat diimplementasikan dalam ranah edukasi adalah pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Menurut (Salim&Hanif, 2021) “Media online adalah suatu sistem berlandaskan web yang diyakini mampu mendukung kegiatan belajar mengajar”. Game edukasi digital adalah satu pilihan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Tidak terlepas dari kebiasaan anak yang masih suka bermain, guru dapat menciptakan pembelajaran sambil sambil bermain. Jiil Hadfield (dalam Shafa Salsabilah, 2023:3) menjelaskan “*games as an activity with rules, a goal and an element of fun*”. Jadi permainan merupakan aktivitas dengan aturan, tujuan dan kesenangan. Suasana yang gembira dan tidak monoton tersebut akan membuat dalam lebih termotivasi dan mudah untuk memahami dan menerapkan materi pembelajaran yang diberikan guru di ruang belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan *Scrabble Word Games Digital* sebagai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan pengajaran siswa untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris. *Scrabble Word Games Digital* merupakan sebuah permainan kata acak yang berbasis web. Permainan ini pertama merupakan modifikasi dari permainan scrabble yang populer pertama kali di Amerika pada tahun 1931. Media pembelajaran *Scrabble Word Games Digital* bermanfaat untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan yang interaktif. Dengan media *scrabble*

word games digital diharapkan siswa akan lebih ceria dan aktif dalam mengikuti pembelajaran kosakata Bahasa Inggris tanpa terbebani.

Selain media pembelajaran *Scrabble Word Games Digital*, peneliti juga menggunakan strategi EMRED untuk pendekatan pada penelitian ini. Dimana pendekatan EMRED sendiri memiliki lima unsur penting yang diangkat di dalamnya. Diantaranya yaitu *Emersion, Modelling, Repetition, Exploration,* dan *Demonstration*. Pendekatan tersebut nantinya akan terarah pada pembelajaran melalui tahap belajar yang menyenangkan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris tentang kosakata.

Berlandaskan dari latar belakang diatas, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan judul penelitian yaitu “PENGUNAAN SCRABBLE WORD GAMES DIGITAL DENGAN PENDEKATAN EMRED UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SDN CARINGIN 1”. Diharapkan melalui media pembelajaran *Scrabble Word Games Digital* dengan pendekatan EMRED di SDN Caringin 1 akan berdampak kepada hasil pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Caringin 1. Karena dengan media dan pendekatan tersebut akan membuat siswa termotivasi dan membuat belajar semakin menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Berikut ini adalah rumusan masalah dalam penelitian ini, berdasarkan konteks masalah:

1. Apakah penerapan *Scrabble Word Games Digital* dengan pendekatan EMRED efektif untuk meningkatkan hasil mengingat kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Caringin 1?
2. Adakah perbedaan siswa yang menggunakan *Scrabble Word Games Digital* dengan pendekatan EMRED dibanding dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Caringin 1?

3. Bagaimana tindak lanjut dari penggunaan media *Scrabble Word Games Digital* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan pendekatan EMRED siswa kelas IV SDN Caringin 1?

C. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan latar belakang dan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui efektivitas penggunaan *Scrabble Word Games Digital* dengan pendekatan EMRED untuk meningkatkan hasil mengingat kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Caringin 1.
2. Mengetahui adakah perbedaan pengaruh penggunaan *Scrabble Word Games Digital* dengan pendekatan EMRED dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Caringin 1.
3. Mengetahui tindak lanjut terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Caringin 1 dengan pendekatan EMRED.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dari penelitian ini terdapat manfaat yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh berbagai pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Untuk memperluas wawasan tentang penggunaan media *Scrabble Word Games Digital* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan Pendekatan EMRED.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk Siswa

dengan penelitian ini, diharapkan siswa dapat lebih meningkat dalam hal aktivitas, kreatifitas, dan efektifitas dalam mengikuti pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Sehingga kosakata Bahasa Inggris siswa bisa lebih meningkat.

b. Untuk Guru

Diharapkan nantinya guru dapat menjadikan *scrabble word games digital* dan pendekatan EMRED menjadi salah satu opsi media pembelajaran dan pendekatan yang dapat digunakan guru didalam proses belajar mengajar terutama pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dapat lebih menyenangkan dan tidak monoton.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi tentang penggunaan Scrabble Word Games Digital dengan pendekatan EMRED untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris, serta dapat meningkatkan standar sekolah.

d. Bagi Peneliti

Mampu memperluas pemahaman mengenai media pembelajaran dan pendekatan di dalam kelas, serta menjadi pengalaman bagi peneliti dalam menyelesaikan permasalahan di dalam kelas dihubungkan dengan pengalaman belajar dan mendidik di ruang belajar.

e. Bagi Calon Peneliti

Diharapkan dari hasil temuan ini dapat menjadi alternatif bagi peneliti selanjutnya dalam mengerjakan permasalahan yang diteliti.

E. Definisi Operasional

Definisi Operasional Penelitian bertujuan sebagai konsep secara operasional mengarah pada penyusunan kajian pustaka, untuk lebih dalam mengkaji permasalahan.

1. Pembelajaran Bahasa Inggris di SD

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang telah mendominasi komunikasi ke seluruh dunia. Kesadaran akan pentingnya penguasaan bahasa Inggris di era informasi ini memunculkan upaya-upaya untuk mempelajari dan menguasai bahasa tersebut sedini mungkin. (Khairani, 2016).

2. Pembelajaran Kosakata (vocabulary)

(Gorys Keraf, 2009:64) Kosakata adalah unsur bahasa yang memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan bahasa yang meliputi berbicara, mendengar, membaca dan menulis yang merupakan perwujudan Gorys Keraf, 2009:64) Kosakata adalah unsur bahasa yang memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan bahasa yang meliputi berbicara, mendengar, membaca dan menulis yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam penggunaannya.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah wadah atau perantara antara siswa dengan guru untuk menyalurkan pesan atau materi kepada siswa sehingga dapat menarik minat siswa mempelajari materi.

4. Scrabble Word Games Digital

Scrabble Word Games Digital adalah modifikasi dari permainan scrabble yang pertamaka kali dibuat dan dikembangkan di Amerika.

5. Pendekatan EMRED

Menurut (Herli Salim, 2022) dalam bukunya mengemukakan bahwa pendekatan EMRED merupakan pendekatan pembelajaran untuk memperkuat kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.