

BAB I

PENDAHULUAN

Latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi, semuanya dijelaskan dalam bab pertama penelitian ini.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bentuk komunikasi yang paling sering digunakan dalam bermasyarakat adalah bahasa. Bahasa sangat penting bagi eksistensi manusia secara keseluruhan. Aspek penting dari keberadaan manusia adalah bahasa, karena bahasa adalah sarana komunikasi yang paling efisien. Bahasa adalah pesan yang disampaikan melalui ekspresi dan digunakan sebagai cara berkomunikasi dalam berbagai konteks dan aktivitas, menurut (Devitt & Hanley dalam Noermanzah, 2019). Singkatnya, bahasa adalah alat untuk pertukaran informasi dan untuk mempromosikan keterlibatan kelompok dalam berbagai konteks.

Bahasa Inggris adalah bahasa kedua yang digunakan dan telah diakui di Indonesia sebagai bahasa internasional. Bahasa Inggris juga diajarkan sejak sekolah dasar. Adanya mata pelajaran Bahasa Inggris, diharapkan bahwa siswa akan dapat mengenali, memahami, dan berlatih berbicara dalam Bahasa Inggris, yang akan memungkinkan mereka untuk berkembang ke tingkat kemahiran yang lebih tinggi. “Belajar mandiri adalah bentuk pembelajaran yang bertanggung jawab yang merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi usahanya sendiri,” (Darmayanti dalam Nuralie, 2019). Kepercayaan diri anak akan tumbuh seiring dengan semakin terbiasanya anak untuk berlatih belajar Bahasa Inggris.

Pembelajaran Bahasa Inggris dapat diperoleh dari empat keterampilan yakni berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan. Tiga komponen tambahan dari empat keterampilan belajar Bahasa Inggris adalah tata bahasa (*structure*), pengucapan (*pronunciation*), dan kosakata (*vocabulary*). Menguasai ketiga komponen bahasa ini sangat penting, di samping keempat keterampilan Bahasa Inggris. Anak bisa memperbanyak kosakata didapatkan dari kemampuan

berbicara dan menulis, serta pemahaman menyimak (Rishantie dalam Purwanti, 2020) terbukti dari temuan penelitian. Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar sebagian besar bergantung pada penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata siswa berdampak pada empat kemampuan bahasa yang mendasar. Guru perlu mulai mengajarkan Bahasa Inggris di usia dini dan memberikan siswa berbagai kosakata baru dengan cara yang menarik agar dapat mencapai pembelajaran yang bermakna.

Kaitannya dengan pembelajaran yang bermakna, para pendidik harus menawarkan inovasi yang lebih menarik untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi terkini. Teknologi memiliki kekuatan untuk mengubah cara orang berinteraksi, bekerja, belajar, dan menghabiskan waktu luang mereka. Cara penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa ialah melalui penggunaan teknologi di dalam kelas. Pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi berfungsi sebagai alat bantu yang dikenal sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran, menurut (Sanaky dalam Andrews, 2016), adalah alat bantu instruksional yang berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Buku panduan Duolingo untuk sekolah (2016) menjelaskan bahwa Duolingo merupakan platform pembelajaran bahasa online terbesar di dunia. Siswa yang ingin belajar Bahasa Inggris dapat menggunakan aplikasi Duolingo yang praktis dan menyenangkan. Aplikasi Duolingo dapat digunakan untuk belajar bahasa Inggris secara online. Duolingo merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk pengembangan kosakata, karena Duolingo berbasis aplikasi dan dikemas dalam bentuk permainan yang dimana terdapat kombinasi audio dengan visual yang menarik serta terdapat pertanyaan-pertanyaan seputar Grammar Bahasa Inggris. Aplikasi Duolingo digunakan untuk belajar Bahasa Inggris dengan cara yang santai tanpa perlu serius atau dalam tekanan, agar pengguna tidak cepat bosan. Maka aplikasi Duolingo termasuk sebagai alat bantu edukasi.

Penelitian ini meneliti bagaimana aplikasi Duolingo membantu siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan

hasil pengamatan awal di SDN Purwamekar Kecamatan Purwakarta Kabupaten Purwakarta dan hasil wawancara dengan guru kelas IV, bahwa adanya dugaan pembelajaran Bahasa Inggris yang masih belum optimal. Hal ini karena teknik pembelajaran konvensional masih digunakan, seperti menulis dan menghafal kosakata Bahasa Inggris dari topik yang dipelajari. Siswa menganggap bahwa belajar Bahasa Inggris itu sulit. Berdasarkan data yang didapatkan, hasil belajar Bahasa Inggris mereka masih di bawah KKM. Kelas IV A, B dan C berjumlah 40 siswa jika dijumlahkan terdapat 120 siswa. Nilai tertinggi yang dicapai oleh siswa sebesar 87 sedangkan nilai terendahnya sebesar 20. Siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 34 siswa, sedangkan 86 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal tersebut disebabkan siswa kurang maksimal dan kurangnya ketelitian dalam membaca serta memahami petunjuk pengerjaan soal, siswa masih keliru dalam mengartikan kalimat Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia ataupun sebaliknya. Pada saat guru memberikan soal, jawaban yang ditulis oleh siswa masih kurang tepat karena masih terdapat huruf yang kurang sesuai.

Setiap pertemuannya, siswa harus bisa menghafalkan berbagai kosakata baru, sehingga siswa merasa bingung dan kesulitan dalam mengucapkan kosakata yang baru dipelajarinya. Proses belajar mengajar yang dilakukan menggunakan metode ceramah, lalu adanya keterbatasan media pembelajaran, serta guru belum maksimal dalam menciptakan ide untuk membuat pembelajaran yang menarik. Fenomena tersebut timbul masalah yang menyebabkan menurunnya motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris, sehingga munculah dampak pada rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Hal ini dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang inovatif yang bisa mengubah kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Diperkuat oleh sumber (Silvia dkk, 2023) dalam penelitiannya tentang penggunaan aplikasi *game* edukasi sebagai salah satu alternatif belajar Bahasa Inggris. Aplikasi ini membantu guru dalam memberikan materi kepada siswa mereka dan membantu siswa memahami apa yang disampaikan oleh aplikasi ini.

Hal ini dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukatif. Pengajaran berbasis *game* edukatif berfokus pada peran siswa dan meningkatkan pentingnya interaksi antara guru dan siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam menciptakan *platform* yang baik untuk interaksi antara guru dan siswa. Sejalan dengan pendapat (Yulsoyofriend, Anggraini, dan Yeni dalam Sasmitha & Thamrin, 2022) bahwa teknologi informasi dan komputer dapat digunakan sebagai media untuk tujuan pengembangan aspek kebahasaan anak, termasuk bahasa asing. Penerapan teknologi informasi dan komputer sebagai sarana mengenalkan dan mengajarkan kosakata Bahasa Inggris kepada anak adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan permainan komputer. Berdasarkan fenomena dan masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti pembelajaran Bahasa Inggris melalui aplikasi Duolingo untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas IV sekolah dasar. Aplikasi Duolingo merupakan salah satu model media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sebagaimana yang dikemukakan oleh (Bende dalam Herlina dkk, 2021) Duolingo merupakan *platform* bahasa online gratis yang memberikan latihan penerjemahan untuk mempelajari kosakata serta tata bahasa (dalam bentuk mempelajari serta mempraktikkan topik tertentu), dan latihan pengucapan juga mendengarkan sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memadai. Mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian ini berfokus pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan aplikasi Duolingo. Supaya dapat menunjukkan hal tersebut, peneliti memberikan judul penelitian **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Duolingo terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SD sebelum menggunakan aplikasi Duolingo?

2. Bagaimana penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SD sesudah menggunakan aplikasi Duolingo?
3. Bagaimana pengaruh aplikasi Duolingo terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SD sebelum menggunakan aplikasi Duolingo.
2. Untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SD sesudah menggunakan aplikasi Duolingo
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh aplikasi Duolingo terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan, adapun manfaat penelitian, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Bertujuan untuk mengetahui teori yang sudah ada, dengan adanya penelitian ini sebagai bahan alternatif upaya meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dan sebagai dasar pemikiran untuk penelitian selanjutnya, baik oleh peneliti sendiri atau peneliti lainnya.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

- a. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan evaluasi mengenai media pembelajaran di sekolah agar proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.
- b. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris terutama dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan meningkatkan profesionalisme guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

- c. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan sebagai motivasi untuk meningkatkan antusias siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- d. Bagi Peneliti, penelitian ini untuk menambah ilmu dan wawasan mengenai aplikasi Duolingo yang dapat digunakan pada siswa sekolah dasar dan menerapkan metode serta ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dan melatih untuk menganalisa suatu permasalahan yang ada serta mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikannya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40HK/2019 tentang Pedoman Penelitian Karya Ilmiah UPI Tahun 2019 menjadi dasar dalam sistematika penyusunan skripsi ini. Memuat keseluruhan isi dan pembahasan skripsi. Struktur organisasi skripsi dapat dijabarkan dan dijelaskan dengan menggunakan sistematika penelitian, seperti yang terlihat dibawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dikemukakan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi berisi mengenai keseluruhan isi skripsi serta pembahasannya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi pustaka yang mendukung dan terkait langsung dengan penelitian yang diperoleh melalui buku, jurnal penelitian maupun sumber literatur lain. Pada bab ini juga dielaborasi hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah yang dikaji oleh peneliti dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang langkah-langkah terstruktur dan sistematis yang dilakukan dalam penelitian. Disajikan secara runtut dan disertai dengan rumus-rumus yang akan digunakan untuk pengolahan data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang temuan yang diperoleh selama penelitian serta dengan pengolahan data dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistic* versi 25 yang kemudian dilanjutkan dengan pembahasan dari hasil pengolahan data tersebut.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian, kemudian terdapat implikasi dan rekomendasi yang membahas mengenai penyajian penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus pengajuan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.