

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Media pembelajaran

Pembelajaran akan mencapai tujuan jika bahan ajar dalam proses belajar disampaikan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Keberadaan suatu media dalam pembelajaran akan membantu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan dapat mempermudah penyampaian materi secara efektif ada interaksi positif antara guru, proses pembelajaran dan siswa. Sudjana (2005, hlm.95) menjelaskan bahwa “ kegiatan pembelajaran terjadi melalui interaksi peserta didik di satu pihak dan pendidik di pihak lainya”. *Gagne* (Solihat, 2011, hlm.10) menyatakan bahwa “media sebagai komponen sumber belajar di lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Media merupakan komponen sumber belajar yang berupa lingkungan yang berada di sekitar siswa. Sebagaimana diketahui anak pada usia sekolah dasar masih dalam tahap perkembangan masa kanak-kanak (6-12 tahun) dan tahap berpikir operasional kongkrit.

Berdasarkan pendapat tersebut maka kegiatan pembelajaran akan lebih efektif jika dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dengan siswa sebagai peserta didik melalui suatu media yang dapat merangsang untuk belajar seperti salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan. Permainan sebagai media dapat membangun siswa termotivasi untuk belajar dan memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan dalam pembelajaran.

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu

memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Arsyad, 2003, hlm3). Kemudian menurut Simamora (2008, hlm.65) menyatakan bahwa :

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara peserta didik, pendidik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Menurut *Latuheru* (1988) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna”.

Berdasarkan penjabaran tersebut maka disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa benda maupun kondisi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang perhatian, perasaan, dan minat siswa sehingga proses interaksi guru dan siswa lebih komunikatif. Sebuah penyampai pesan pembelajaran dapat dijabarkan melalui beberapa media yang berkaitan dengan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, sebuah media pembelajaran membutuhkan kreativitas, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Belajar tidak hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit bagi siswa dan media pembelajaran tidak dapat menggeser peran guru sebagai fasilitator karena media hanya sebagai alat bantu yang memfasilitasi guru dalam pengajaran. Media sebagai wahana penyampai pesan tentunya memiliki manfaat yang beragam untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Djamarah & Zain (2002, hlm. 82) bahwa: “Salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru”. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman,

menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan dan memadatkan informasi (Djamarah dan Zain, 2002, hlm. 136).

Menurut Sudjana dan Rivai (2001, hlm.2) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa diantaranya sebagai berikut :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dengan memungkinkan siswa dapat menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi guru harus mengajar tiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi aktivitas lain seperti : mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan sebagainya.

Penjelasan manfaat media dijelaskan pula oleh Sudjana (Dzamarah & Zain, 2002, hlm.155) sebagai berikut :

- a. Dengan media dapat meletakkan dasar-dasar nyata untuk berfikir, karena itu dapat mengurangi verbalisme.
- b. Dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar.
- c. Dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan.
- f. Membantu tumbuhnya pemikiran dan membantu berkembangnya kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.
- h. Bahan pengajaran akan lebih sempurna maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran yang baik.
- i. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- j. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi beraktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan sebagainya.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi siswa, memberikan rangsangan kegiatan belajar siswa dan membantu untuk mempercepat pemahaman dalam pembelajaran. Media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat menunjang tercapainya kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Yulianti (2012, hlm.205) bahwa: *“the students needed a teaching media to learn English vocabulary. The media helped them in learning new vocabularies easily”*. Artinya para siswa membutuhkan media pembelajaran untuk belajar kosakata bahasa Inggris. Media membantu mereka dalam belajar kosakata baru dengan mudah. Lebih lanjut Nurhidayat, dkk (2012, hlm.4) menyatakan bahwa “mengajarkan kosakata pada anak usia dini adalah melalui media, hal ini bertujuan untuk memudahkan anak mengingat materi dan menghindarkan anak pada kebosanan.” Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran, akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Maka dari itu, sebuah pembelajaran memerlukan media dalam kegiatannya. Ketika sebuah pembelajaran tidak dilaksanakan dengan menggunakan media, kegiatannya tidak akan menarik dan bermakna.

1. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat banyak dan jenis media pembelajaran, dari media yang tergolong sederhana sampai media pembelajaran berbasis teknologi tinggi. Dari yang mudah sampai media yang tergolong sulit untuk digunakan kemudian media yang natural/sudah ada sampai pada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Media dapat diklasifikasi berdasarkan jenisnya, menurut Djamarah (2005, hlm.125) yaitu :

- a. Media dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi :
 - 1) Media auditif
Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassete recorder*, piringan hitam.
 - 2) Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media ini akan menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film strip (film rangkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun

3) Media audiovisual

Media audiovisual yaitu perpaduan antara suara dan gambar. Yang termasuk media audiovisual meliputi:

- a) audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film rangkai suara.
- b) Audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan film cassette.

Berdasarkan jenis-jenis media tersebut, media yang digunakan dalam penelitian ini Permainan Ular Tangga termasuk kedalam jenis media visual yang hanya menampilkan gambar. Oleh karena itu Permainan Ular Tangga termasuk jenis media visual.

Menurut Djamarah (2005, hlm.125) media dapat diklasifikasikan berdasarkan daya liput, bahan dan cara pembuatan, yaitu :

b. Media dilihat dari daya liputnya, meliputi :

1) Media dengan daya liput luas dan serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh ruang dan tempat serta dapat menjangkau anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.

2) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat khusus seperti: film, sound slide, film rangkai yang harus menggunakan tempat tertutup dan gelap.

c. Media dilihat dari bahan pembuatannya, meliputi:

1) Media sederhana

Yaitu media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dengan harga murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit.

2) Media kompleks

Yaitu media dengan bahan yang sulit didapat, alat tidak mudah dibuat dan harga relatif mahal.

Apabila dilihat dari daya liput, Permainan Ular Tangga merupakan permainan yang tidak terbatas ruang dan tempat karena dapat menjangkau semua siswa, serta jika melihat dari cara/bahan pembuatan maka permainan ini termasuk pada jenis media sederhana yaitu cara atau bahan pembuatannya mudah dibuat dan diperoleh serta penggunaannya tidak sulit.

2. Permainan sebagai Media Pembelajaran

Media dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya terbatas pada media visual, audio atau audiovisual akan tetapi permainan dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa karena permainan dalam kegiatan pembelajaran dianggap dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif. Menurut pendapat Tedjasaputro (dalam Sudono.2000, hlm 15) menyatakan bahwa "belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya".

Kemudian Vernon (dalam Yulianti 2012, hlm. 196) menyatakan bahwa "*using games allows you to revise large amounts of vocabulary quickly*". Artinya dengan menggunakan permainan, memungkinkan untuk meningkatkan jumlah kosakata anak dengan cepat. "Permainan-permainan tradisional sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran". (Nugrahani, 2007, hlm.36).

Berdasarkan pendapat tersebut, permainan dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan merangsang siswa supaya siswa dapat belajar secara aktif, memberikan pengalaman bermakna dalam pembelajaran dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

a. Pengertian Permainan

Semua alat yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memenuhi naluri bermainnya, seperti mengelompokkan, bongkar dan pasang, memadukan, mencari padanannya, merangkai dan membentuk sesuai dengan bentuk aslinya di sebut permainan.

Menurut Sadiman (1993, hlm.75) bahwa "Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula". Jadi permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan hal

tersebut maka permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, maka permainan atau *games* adalah sebuah aktivitas dalam bentuk kontes yang dimainkan berdasarkan aturan-aturan tertentu.

Dengan media permainan siswa akan memperlihatkan kemajuan komunikasi verbal, keterampilan sosial, interaksional, keterampilan pemecahan masalah, imajinasi serta keterampilannya berkembang. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*), serius tapi santai. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran akan lebih efektif jika dilakukan dalam situasi belajar yang menyenangkan. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran.

b. Permainan dalam Pembelajaran

Permainan dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam pemahaman suatu konsep atau materi. Pembelajaran dengan menggunakan permainan akan sangat efektif untuk menjelaskan suatu konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata..

Harmer (1995, hlm. 112) mengatakan bahwa “kosakata dapat diajarkan dengan beberapa teknik yaitu: 1). *Realia*, 2). *Pictures (Gambar)*, 3). *Mime, action, dan gesture*, 4). *Contrast or opposite*, 5). *Games*, 6). *Enumeration*, 7). *Translation*, 8). *Outside classroom*, 9). *Songs*”. Dari semua teknik yang dipaparkan, dalam hal pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan untuk anak, permainan bisa dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk merangsang dan memotivasi siswa supaya siswa dapat belajar secara aktif, memberikan pengalaman bermakna dalam pembelajaran. Sebagaimana pendapat *Bennet* (2005, hlm.70) menyatakan bahwa “permainan dipandang memberikan kontribusi pada ‘pembelajaran bermutu’ sebab menyediakan kondisi ideal untuk belajar”.

3. Permainan Ular Tangga

Permainan Ular Tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Permainan ini tidak hanya berlaku di negara kita saja, tetapi juga di berbagai negara lain di dunia. Ular Tangga adalah permainan yang dimainkan oleh orang India sejak dahulu kala dengan nama *Moksha Patamu*. Nama lainnya adalah tangga keselamatan. Kemudian dibawa Victoria Inggris dimana versi barunya dibuat dan diperkenalkan oleh Jhon Jacques pada tahun 1882. Kemudian masuk ke Amerika oleh seorang pembuat mainan bernama Milton Bradley pada tahun 1943 dengan nama *Snake and Ladder*. Permainan Ular Tangga dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial. (Wikipedia Indonesia, 2013)

a. Karakteristik Permainan Ular Tangga

Permainan Ular Tangga merupakan jenis permainan kelompok, permainan ini lazimnya dimainkan lebih dari satu orang. Papan Permainan Ular Tangga terdiri dari kotak-kotak kecil yang berwarna-warni dan terdapat beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang dihubungkan dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam Permainan Ular Tangga, setiap orang dapat menciptakan ukuran papan Permainan Ular Tangga, dengan jumlah kotak, ular dan tangga sesuai yang diinginkan.

Ular Tangga ini dimodifikasi sehingga menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah dimengerti, atraktif dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar. Ular Tangga disertai dengan gambar yang menarik dan full colour dibutuhkan dalam desain ular tangga ini. Dengan demikian, sebuah media pembelajaran yang penuh dengan ilustrasi full colour yang komunikatif akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan. Media Ular Tangga ini dinilai sangat efektif untuk mengajarkan materi pembelajaran yang dianggap paling sulit untuk dipahami oleh siswa

b. Keunggulan Permainan Ular Tangga

Semua permainan mempunyai kelebihan dan kekurangan begitupun dengan Permainan Ular Tangga, hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sadiman (2009, hlm.78) bahwa kelebihan permainan antara lain :

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- e. Permainan bersifat luwes.
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

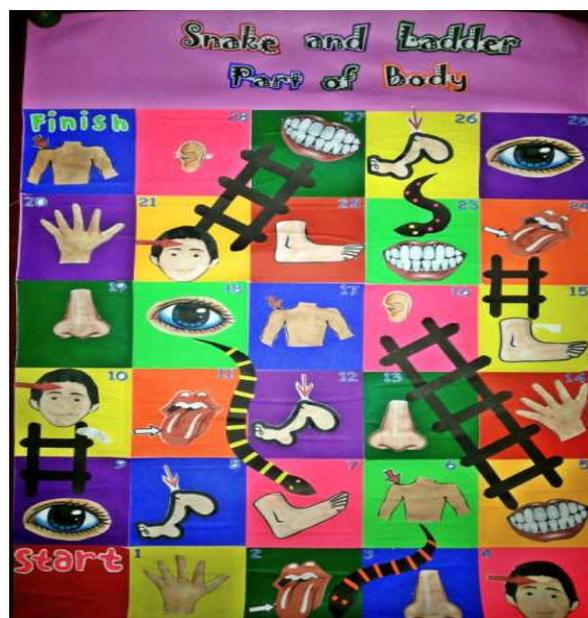
Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa permainan dapat memberikan pengalaman menyenangkan karena bersifat menghibur, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, merangsang siswa untuk belajar sesuatu yang baru, dapat melatih kerjasama dengan siswa yang lain dan melatih siswa agar bisa menyelesaikan masalah.

c. Kelemahan Permainan Ular Tangga

Penggunaan media belajar mengajar pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan penggunaan media Permainan Ular Tangga. Permainan dapat merangsang siswa untuk belajar sesuatu yang baru dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik karena terjalin interaksi antar pemain, selain itu dapat memberikan pengetahuan kepada siswa tentang keterampilan untuk memecahkan masalah. Adapun kelemahan pada media Permainan Ular Tangga yaitu apabila pelaksanaan permainan tidak dipantau oleh guru akan terjadi kesalahan dalam teknis pelaksanaan dikarenakan siswa tidak paham aturan atau terlalu bebas bermain.

d. Penerapan Permainan Ular Tangga

Medan permainan pada ular tangga adalah sebuah papan berkotak atau karton kotak bergambar dengan jumlah 30 buah. Setiap kotak diberi nomor urut 1 dari sudut kiri bawah sampai dengan nomor 4 di sudut kanan bawah. Lalu dari kanan ke kiri mulai dari nomor 5 sampai dengan nomor 9 dan seterusnya sampai dengan nomor urut 29 di sudut kiri atas. Giliran bermain dan jumlah langkah yang akan dimainkan ditentukan dengan menggunakan lemparan dadu. Tujuan permainannya adalah berlomba agar mencapai nomor 29 secepat mungkin, dan peserta pertama yang mencapai angka 29 ditetapkan menjadi pemenang dalam Permainan Ular Tangga tersebut. Adapun jumlah pemain dalam permainan ini adalah 24 orang siswa SD Negeri 1 Sukaharja terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Permainan Ular Tangga yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, yaitu 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.



Gambar 2.1 Permainan Ular Tangga dalam Bahasa Inggris

Ciri khas dari permainan ular tangga adalah adanya gambar ular dan tangga pada papan permainannya. Apabila Pemain menempati kotak ular, maka pemain

diharuskan turun dan apabila pemain menempati kotak tangga, pemain diharuskan naik.

Pemain dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari lima orang. Setiap kelompok mengajukan seorang pemain untuk bermain dengan perwakilan kelompok lainnya. Setiap kelompok meletakkan pion pada kotak start. Pemain pertama melempar dadu dan mendorong sesuai dengan angka yang didapat. Papan permainan seluruhnya telah diberi nomor. Pada kotak permainan terdapat sebuah gambar tentang *part of body*. Ketika pemain sampai disebuah di kotak, maka pemain tersebut harus menuliskan kata tentang gambar *part of body* dalam bahasa Inggris. Setelah pemain tersebut selesai menyelesaikan tugasnya, anggota kelompok dari pemain tersebut secara bergiliran harus melanjutkan permainan yang telah dilakukan, hingga mencapai nomor 29. Aturan tersebut juga berlaku untuk pemain dari kelompok lain.

4. Keterampilan Menulis

Menulis merupakan salah satu aspek dari keterampilan berbahasa. Menulis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1996, hlm.1079) adalah “membuat huruf (angka dan dsb.) dengan pena (pensil, kapur, dsb.), melahirkan pikiran atau perasaan (seperti pengarang atau pembuat surat) dengan tulisan”. Menurut pendapat Akhadiyah dkk (1988, hlm.2), bahwa “menulis berarti menggorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkan secara tersurat”. Kesimpulan yang dapat diambil dari teori tersebut yaitu bahwa menulis adalah salah satu cara untuk menyampaikan maksud dan tujuan melalui bahasa tulis. Sejalan dengan pendapat tersebut, Tarigan (1982, hlm. 23) mengemukakan bahwa:

Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan kegiatan yang bersifat produktif.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa untuk menyampaikan atau menuangkan ide ataupun pendapat dengan menggunakan rangkaian bahasa tulis. Menurut pendapat Abbas (2006, hlm. 125) “keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis”. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan. Kemudian Semi (1993, hlm. 47) mengartikan “keterampilan menulis sebagai tindakan memindahkan pikiran dan perasaan ke dalam bahasa tulis dengan menggunakan lambang-lambang”. Menurut Gie (2002, hlm. 3) bahwa “keterampilan menulis adalah keterampilan dalam pembuatan huruf, angka, nama, suatu tanda bahasa apapun dengan suatu alat tulis pada suatu halaman tertentu”.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan siswa dalam menungkapkan pendapat dengan menguasai penggunaan ejaan yang benar melalui bahasa tulis.

a. Menuliskan Kata

Pengertian menuliskan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003, hlm. 1219) adalah “menulis sesuatu di, menulis sesuatu dengan; menulis untuk orang”. Menurut pendapat Chaer (2007, hlm. 162) bahwa “Kata adalah deretan huruf yang diapit oleh dua buah spasi dan mempunyai satu arti”. Jadi dapat disimpulkan menulis kata adalah keterampilan membuat deretan huruf dengan pena sehingga dapat melahirkan tulisan dan mempunyai arti.

b. Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata atau perbendaharaan kata adalah jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa, yang juga merupakan kemampuan kata-kata yang dimiliki, diketahui, dan digunakan seseorang dalam berbicara, mendengar, membaca atau menulis. Penguasaan kosakata yang cukup, penting untuk bisa belajar bahasa dengan baik.

Menurut Depdikbud (1989, hlm. 462), bahwa “kosakata adalah perbendaharaan kata”. Sedangkan Menurut Berk (2006, hlm.218), *“Vocabulary is the content and function on words of a language which are learned so through that they become a part of a child's understanding, speaking, and later, reading, and writing. Vocabulary is the words having meaning when heard or seen though proceed even not proceed by the individual himself to communicate with other.”*

Dari penjelasan tersebut, Berk berpendapat bahwa kosakata adalah kata-kata yang bermakna dan berfungsi dalam suatu bahasa yang dapat di pelajari anak, melalui mendengar dan berbicara dan selanjutnya membaca dan menulis. Lebih lanjut Susanti (2002, hlm. 89) berpendapat bahwa *“Vocabulary is the total number of words in a language. It is also a collection of words a person knows and uses in speaking and writing”*. Dapat diartikan bahwa kosakata atau perbendaharaan kata adalah jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa, juga kemampuan kata-kata yang diketahui dan digunakan seseorang dalam berbicara dan menulis. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah sejumlah kata yang bermakna dan digunakan dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Pengembangan kosakata harus mempertimbangkan hal-hal seperti hal kekerabatan, nama-nama anggota tubuh, kata ganti, kata bilangan, kata kerja, kata keadaan dan benda-benda yang universal (Tarigan, 1996, hlm. 149). Bagaimanapun juga dalam pengembangan kosakata bahasa Inggris, pembelajaran kosakata harus disesuaikan dengan situasi, kondisi dan hal-hal yang terdekat dengan anak.

5. Pembelajaran Bahasa Inggris di SD

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar dimana terjadi interaksi antara pendidik, sumber belajar dengan peserta didik. Dalam pembelajaran ada suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen pembelajaran yang saling berkesinambungan, setiap komponen mempunyai hubungan timbal balik diawali dengan penentuan tujuan pembelajaran, bahan ajar, media dan evaluasi hasil belajar.

Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing, sudah diajarkan di Sekolah Dasar dan dijadikan mata pelajaran muatan lokal dalam KTSP. “KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan” (Mulyasa, 2006, hlm.19-20).

Salah satu cara pemerintah dalam peningkatan keterampilan siswa berbahasa Inggris adalah memperkenalkan bahasa Inggris sejak dini, yaitu dimulai dari Sekolah Dasar. Pembelajaran bahasa Inggris di SD merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh keterampilan bahasa Inggris dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar dalam ruang lingkup Sekolah Dasar. Maka Suyanto (2008, hlm.2) menegaskan tentang kebijakan pemerintah mengenai kedudukan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal, yakni Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Nomor 060/U/1993) tanggal 25 Februari 1993 tentang dimungkinkannya program bahasa Inggris lebih dini sebagai satu mata pelajaran muatan lokal

Menurut Suyanto (2008, hlm. 4) menyatakan bahwa :

Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI mencakup kemampuan berkomunikasi lisan secara terbatas dalam konteks sekolah, yang meliputi aspek *listening* (menyimak), *speaking* (berbicara), *reading* (membaca) dan *writing* (menulis). Keterampilan bahasa tersebut dijadikan sebagai standar kompetensi lulusan bahasa Inggris bagi SD/MI, berikut penjelasannya :

a. *Listening*

Memahami instruksi, informasi dan cerita sangat sederhana yang disampaikan secara lisan dalam konteks kelas, sekolah, dan lingkungan sekitar.

b. *Speaking*

Mengungkapkan makna secara lisan dalam wacana interpersonal dan transaksional sangat sederhana dalam bentuk instruksi dan informasi dalam konteks kelas, sekolah, dan lingkungan sekitar.

c. *Reading*

Membaca menyaring dan memahami makna dalam instruksi, informasi, teks fungsional pendek, dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana yang disampaikan secara tertulis dalam konteks kelas, sekolah, dan lingkungan sekitar.

d. *Writing*

Menuliskan kata, ungkapan, dan teks fungsional pendek sangat sederhana dengan ejaan dan tanda baca yang tepat. (Suyanto, 2008, hlm.5)

Berdasarkan ketentuan tersebut, maka sudah jelas bahwa pembelajaran bahasa Inggris merupakan pembelajaran yang sangat penting diajarkan di SD. Pembelajaran bahasa Inggris dirumuskan dalam bentuk RPP. RPP dalam konteks ini dibuat dengan menerapkan Permainan Ular Tangga, hal tersebut dimaksudkan bagi peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata Bahasa Inggris. Adapun rumusan RPP tersebut adalah sebagai berikut : RPP merujuk pada kompetensi dasar yaitu menuliskan kata-kata yang berhubungan dengan bagian-bagian tubuh. Soal *pre-test* diberikan kepada siswa sebelum dimulai pembelajaran, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui keterampilan awal siswa menuliskan kata bahasa Inggris tentang *part of body*. Langkah berikutnya yaitu proses pembelajaran, siswa diberi perlakuan (*treatment*) berupa Permainan Ular Tangga. Dengan permainan ini, siswa dilatih menuliskan kata Bahasa Inggris tentang *part of body*. Permainan Ular Tangga yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, yaitu 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Setelah proses pembelajaran selesai, kemudian diberikan *post-test* untuk mengetahui keterampilan siswa menuliskan kata tentang *part of body* setelah diberi perlakuan berupa Permainan Ular Tangga.

Dalam pengembangan instrumen penelitian, langkah-langkah yang dilakukan menurut Suyakdi adalah sebagai berikut :

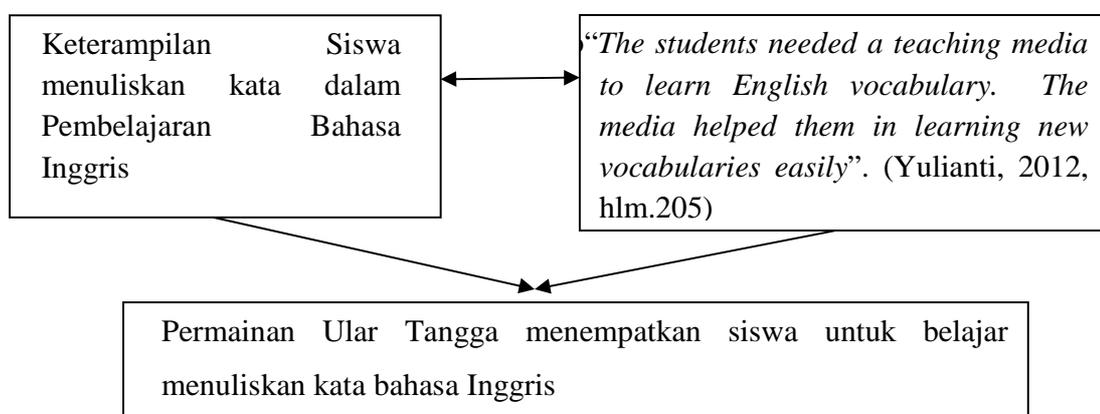
1. Menetapkan tujuan penelitian.
2. Menetapkan pokok bahasan atau pokok materi yang akan diteskan.
3. Menentukan jenis soal.
4. Menentukan SK dan KD yang akan yang akan diteskan
5. Menentukan indikator dan tujuan untuk setiap butir soal.
6. Menuliskan butir soal sekaligus kunci jawaban.
7. Menyiapkan lembar jawaban dan teknik penskorannya

8. Menentukan prosedur penafsiran penilaian apakah menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) atau Penilaian Acuan Norma (PAN).

Berdasarkan hal tersebut, Suyakdi berpendapat bahwa dapat direalisasikan beberapa format penilaian, salah satunya yaitu jawaban pendek. Tes ini berisi pertanyaan yang harus dijawab dengan jawaban pendek dalam satu atau dua kata. Untuk itu, peneliti membuat instrumen penelitian mengenai materi *part of body* dengan menggunakan tes berupa jawaban pendek.

B. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini bertolak dari pokok-pokok pikiran tentang penggunaan Permainan Ular Tangga terhadap kemampuan siswa menulis kata dalam pembelajaran bahasa Inggris. Media pembelajaran dengan menggunakan ular tangga menempatkan siswa untuk belajar menuliskan kata bahasa Inggris. Indikator keterampilan siswa menuliskan kata tersebut adalah mengingat kosakata tentang *part of body* dan menuliskan kata tentang *part of body* sesuai dengan gambar. Langkah-langkah pada permainan ular tangga yaitu siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Setiap anggota kelompok bergiliran memainkan Permainan Ular Tangga, siswa ditugaskan untuk menuliskan kata bahasa Inggris sesuai dengan peraturan yang ada pada permainan. Setiap kelompok berlomba untuk mencapai kotak *finish* dan dinyatakan sebagai pemenang dalam Permainan Ular Tangga.



Gambar 2.2 Varibel penelitian

Peneliti akan memberikan tes untuk mengukur kemampuan siswa dengan menggunakan *Pre-Test* dan *Post-Test*, yang selanjutnya data yang diperoleh akan dibandingkan antara *Pre-Test* dan *Post-Test*.

Dengan hasil perbandingan dari *Pre-Test* dan *Post-Test*, dapat disimpulkan:

- a. Jika $O_1 \neq O_2$ maka dinyatakan bahwa terdapat peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan penggunaan media Permainan Ular Tangga.
- b. Jika $O_1 = O_2$ maka dinyatakan bahwa tidak terdapat peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan penggunaan media Permainan Ular Tangga.

C. **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya (Narbuko. dkk, 2005, hlm. 28). Setelah mengkaji dari rumusan masalah, landasan teori dan anggapan dasar, penulis dapat merumuskan hipotesis, yaitu terdapat pengaruh penggunaan Permainan Ular Tangga terhadap kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan pemikiran tersebut maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Hipotesis nol (H_0)

Tidak terdapat peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan penggunaan media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 1 Sukaharja.

2. Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan penggunaan media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 1 Sukaharja.