

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab 1 pendahuluan ini akan dijelaskan tentang: (1) Latar belakang penelitian; (2) Rumusan masalah; (3) Tujuan penelitian; (4) Manfaat penelitian; dan (5) Struktur organisasi. Berikut merupakan penjelasan secara detailnya.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan untuk mengungkapkan ide, gagasan, pendapat, perasaan. Bahasa dapat digunakan dengan isyarat, bunyi, gerak atau tanda yang memiliki arti yang dapat dipahami oleh seseorang. Bahasa dapat digunakan dalam bentuk lisan maupun tulisan untuk mengungkapkan apa yang seseorang pikirkan (Suparmin, 2017). Dengan adanya bahasa maka akan terbentuk interaksi seseorang dengan orang lainnya.

Ada berbagai macam bahasa di dunia. Setiap negara atau daerah memiliki bahasanya masing-masing. Dalam berkomunikasi dengan yang lain, seseorang dapat menggunakan bahasa yang digunakan dalam kelompok masyarakat tersebut. Namun, jika seseorang akan berkomunikasi dengan orang yang memiliki bahasa yang berbeda maka akan mengalami kesulitan dalam komunikasi. Akibatnya pesan yang disampaikan tidak dapat dipahami dengan baik. Oleh sebab itu, seseorang perlu mempelajari beberapa bahasa. Indonesia memiliki bahasa wajib yang perlu dikuasai sebagai bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia. Namun, saat ini bahasa Inggris adalah bahasa universal yang digunakan di beberapa negara. Selain itu, bahasa Inggris adalah bahasa yang perlu dikuasai karena memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki banyak peran seperti dalam bidang pariwisata, bidang perdagangan, bidang politik, bidang pendidikan, dan bidang lainnya. Bahasa Inggris tidak hanya sebagai alat komunikasi internasional, tetapi juga sebagai wahana informasi dalam mentransfer dan mengembangkan sains dan teknologi. Dalam bidang pendidikan, bahasa Inggris digunakan sebagai mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa sejak sekolah dasar.

Keterampilan bahasa Inggris menurut Harmer dalam penelitian (Suparmin, 2017) meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu *listening*, *reading*, *writing*, dan *speaking*. Empat keterampilan tersebut didukung oleh bentuk bahasa. Menurut (Suparmin, 2017) bentuk bahasa dibagi menjadi empat yaitu kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*), fonologi (*phonology*), dan rangkaian kalimat (*discourse*). Kosakata atau *Vocabulary* merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran bahasa Inggris sesuai yang diungkapkan oleh (Fitriyani, 2014). Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris perlunya penguasaan *vocabulary* karena tanpa mengetahui *vocabulary*, siswa akan mengalami hambatan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Saat ini penguasaan kosa kata (*vocabulary*) siswa sekolah dasar di Indonesia belum memperlihatkan hasil yang maksimal. Penguasaan kosa kata (*vocabulary*) siswa sekolah dasar masih rendah. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Adapun faktor eksternalnya yaitu Model dan media yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Guru masih berpacu pada Model dan media pembelajaran konvensional sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam pembelajaran penguasaan kosa kata (*vocabulary*). Faktor internalnya yaitu siswa tidak terbiasa menggunakan bahasa Inggris karena dalam kehidupan sehari-hari siswa lebih sering menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa daerah masing-masing.

Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian (Amalia, 2023) yang menunjukkan bahwa bentuk kesulitan yang dialami siswa sekolah dasar pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris, diantaranya yaitu siswa belum terbiasa dengan penggunaan kamus Bahasa Inggris, siswa kurang memahami kosakata Bahasa Inggris pada materi yang disampaikan, siswa tidak terbiasa menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari, siswa belum mampu menyebutkan perbendaharaan kata, sinonim dan antonim secara tertulis, siswa belum mampu menuliskan kata sesuai dengan ejaan yang tepat, dan kurangnya variasi Model serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Dalam pembelajaran, penyerapan siswa dalam materi pembelajaran seharusnya lebih optimal, seharusnya guru dapat mengembangkan pembelajaran

lebih menarik dengan menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran. Pengembangan pembelajaran yang diakan digunakan sebaiknya menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Karakteristik siswa sekolah dasar saat ini adalah senang belajar berkelompok sambil bermain. Maka dari itu perlu adanya Model atau pendekatan yang bisa membuat pembelajaran tidak monoton. Salah satu Model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) lebih menitik beratkan pada kegiatan berkompetisi antar kelompok siswa sehingga setiap siswa dituntut untuk dapat berjuang dengan baik agar kelompoknya dapat memenangkan pertandingan (Mugiyatni, 2023). Menurut (Sadiman, 2006) *Team Games tournament* adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok, kelompok yang anggotanya siswa 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata ras atau berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa yang bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games tournament* adalah salah satu Model yang dimaksudkan untuk memberi kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif di kelas. Jadi, Model ini menarik dan cocok sebagai salah satu cara untuk mengajar penguasaan kosa kata (*vocabulary*) dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

Selain menggunakan model pembelajaran, pendidik juga membutuhkan dukungan dalam bentuk materi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan pendekatan yang digunakan. Apa pun yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah disebut sebagai media pembelajaran. Hal ini menyiratkan bahwa efektivitas proses belajar mengajar akan bergantung pada seberapa baik pengajar memilih dan menggunakan materi pembelajaran. Hal ini karena mereka akan menerima lebih banyak bantuan dalam memahami dan mempelajari materi. Salah satu alat bantu lain untuk meningkatkan keefektifan kegiatan belajar mengajar di kelas adalah media pembelajaran. (Rany et al., 2023) menyatakan bahwa sebuah bentuk media berupa permainan dapat mendukung kegiatan belajar siswa, terutama untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata

(*vocabulary*). Permainan dengan menyusun kartu UNO dianggap sesuai dengan materi pembelajaran di kelas IV. Dengan menggunakan media pembelajaran kartu UNO dalam proses pembelajaran penguasaan kosakata (*vocabulary*) dapat menarik siswa untuk belajar dengan baik karena pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan kartu uno dapat meningkatkan penguasaan kosakata (*vocabulary*) siswa dalam pengucapan angka dalam bahasa Inggris.

Dalam penelitian yang telah dilakukan Ikmala Yunita Lestari (2012) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar (flash card) efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak kelompok B di RA Barokah Klodran Colomadu Karanganyar. Flash card membantu anak-anak mengasosiasikan gambar dengan kata-kata, sehingga mempermudah pemahaman dan pengingatan kosakata baru.

Namun, terdapat research gap yang perlu diperhatikan. Pertama, penggunaan flash card sebagai media pasif tidak secara langsung melibatkan interaksi dinamis antara siswa, berbeda dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang menekankan kerja sama tim dan kompetisi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Kedua, belum ada penelitian yang mengeksplorasi penggunaan permainan kartu spesifik seperti UNO dalam konteks TGT untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Permainan UNO menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, memungkinkan siswa belajar kosakata dalam konteks yang lebih aplikatif dan kontekstual. Selain itu, penelitian Lestari hanya terbatas pada anak-anak pra-sekolah, sedangkan penelitian baru ini akan fokus pada siswa sekolah dasar yang memiliki kebutuhan dan karakteristik pembelajaran yang berbeda. Penelitian ini berupaya untuk memahami bagaimana metode TGT dengan bantuan permainan kartu UNO dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar dan pengaruhnya terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas, penggunaan Model kooperatif Tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu permainan UNO diharapkan

Tiara Septiya Wulandari, 2024

PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN KARTU PERMAINAN UNO TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

dapat mempengaruhi penguasaan kosa kata (*vocabulary*) bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) Berbantuan Kartu Permainan UNO Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar.”**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Bersumber pada uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang timbul adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penerapan Model kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu permainan UNO terhadap penguasaan kosa kata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar?
2. Apakah peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan Model kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu permainan UNO lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran Model jigsaw?

1.3 Tujuan Penelitian

Sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini ingin dicapainya tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan Model kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu permainan UNO terhadap penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui apakah peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan Model kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu permainan UNO lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran Model jigsaw.

1.4 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Secara Teoritis

Dapat dijadikan bahan masukan/informasi untuk memperdalam pemahaman

dan wawasan teori tentang langkah-langkah Model kooperatif *teams-games tournament* dan penggunaan media kartu permainan UNO, khususnya terhadap penguasaan kosa kata dalam materi *Cardinal Numbers*. Selain itu dapat mendorong peneliti lain untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang lebih luas dan mendalam.

b. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris.
- 2) Meningkatnya gairah siswa dalam belajar, bersemangat karena Model dan media pembelajaran yang menarik.
- 3) Diberikan kesempatan lebih banyak untuk mencermati, mengamati, meneliti, serta melatih kerjasama dengan siswa lainnya.

b. Bagi Guru

- 1) Bertambahnya pengetahuan yang lebih konkret mengenai penggunaan Model kooperatif *Team-Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa.
- 2) Meningkatnya kemampuan dalam meningkatkan pelaksanaan pembelajaran di kelas.

1.5 Struktur Organisasi

Sistematika penulisan ini telah disesuaikan dengan pedoman penulisan skripsi dalam pedoman karya tulis ilmiah (KTI) di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2019, yang terdiri dari BAB I sampai BAB V, daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Berikut ini rincian lengkap sistematika penulisan skripsi, antara lain:

Bab I Pendahuluan memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab II Kajian Teori memuat tentang Model kooperatif tipe *Teams-Games Tournament*, Kartu permainan UNO, penguasaan kosa kata bahasa Inggris, keterkaitan Model kooperatif tipe TGT terhadap penguasaan kosa kata bahasa Inggris, materi ajar, hasil penelitian yang relevan, dan hipotesis penelitian. Bab III Metode Penelitian berisi

tentang alur penelitian meliputi pendekatan penelitian, instrumen, tahapan pengumpulan informasi, dan langkah analisis data yang digunakan.

BAB IV Temuan dan Pembahasan Penelitian memuat tentang temuan penelitian serta pembahasan tentang temuan dalam penelitian untuk menjawab seluruh pertanyaan dalam rumusan masalah penelitian. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi memuat tentang tafsiran peneliti mengenai hasil penelitian yang didapatkan dan terdapat pengajuan yang berkaitan dengan pemanfaatan dari hasil penelitian.