

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk dapat berperan dalam persaingan global atau internasional, peningkatan kemampuan berbahasa seseorang menjadi hal penting dalam kesuksesan berkomunikasi. Tanpa adanya bahasa, seseorang akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain, artinya kemampuan berbahasa seseorang mempengaruhi agar komunikasi dapat berjalan dengan baik. Dikutip dari bukunya Crystal yang berjudul *English as a Global Language* (2003), menjelaskan bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa global, hal ini berarti bahwa bahasa Inggris adalah bahasa yang paling banyak digunakan dan dipelajari oleh berbagai negara di seluruh dunia untuk berkomunikasi. Banyak orang dari berbagai negara yang menggunakan bahasa Inggris sebagai sarana untuk berkomunikasi di pertemuan-pertemuan penting tingkat internasional (Richards & Rodgers, 1986). Alasan bahasa Inggris memiliki peran penting sebagai bahasa global dikarenakan banyak negara yang mengadopsinya sebagai bahasa utama, bahasa kedua, maupun sebagai bahasa asing (Crystal, 2003). Di Indonesia sendiri, bahasa Inggris menjadi bahasa asing pertama yang diajarkan sebagai mata pelajaran wajib di satuan pendidikan formal. Bahkan pada zaman sekarang ini sudah banyak orang tua yang mengenalkan bahasa Inggris kepada anaknya yang berusia dibawah lima tahun atau balita, selain bahasa ibu. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan individu dengan kemampuan berbahasa Inggris yang baik serta terciptanya individu yang unggul di masa yang akan datang.

Mempelajari bahasa Inggris ibarat membuka jendela dunia untuk menjelajahi dunia baru yang lebih luas atau disebut *global village* (Kardimin, 2011). Ketika bahasa Inggris sudah dikuasai oleh seseorang, mereka akan merasa telah memasuki dunia baru yang jelas berbeda dengan sebelumnya. Hal ini menandakan bahwa bahasa Inggris telah menghadirkan nilai tambah atau *added value* kepada siapa saja yang mempelajarinya (Dwihartanti & Faizah, 2018). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dikatakan bahwa bahasa Inggris penting untuk dikuasai dan dipelajari. Selain menjadi bahasa yang paling banyak

digunakan di seluruh dunia untuk berkomunikasi, bahasa Inggris juga banyak diaplikasikan di semua alat teknologi serta sumber belajar baik buku maupun media internet (Izzan & Mahfuddin, 2014). Maka dari itu lembaga pendidikan berperan penting untuk berkontribusi dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris masyarakatnya.

Kesadaran akan pentingnya kemampuan berbahasa Inggris sebenarnya telah menjadi perhatian utama bagi seluruh lembaga pendidikan di dunia sejak lama. Hal ini dibuktikan oleh banyak negara yang mengimplementasikan dan mengadopsi bahasa Inggris sebagai bagian dari kurikulum (Siregar et al., 2023). Namun, pada kurikulum di Indonesia status Bahasa Inggris masih belum konsisten terutama pada jenjang Sekolah Dasar. Bahkan dalam Kurikulum 2013 di SD tidak terdapat mata pelajaran Bahasa Inggris. Akibatnya, banyak peserta didik yang belum paham bahkan mengenal *simple English vocabulary* atau kosakata dasar bahasa Inggris. Sedangkan, usia SD adalah usia emas untuk anak dapat memahami dan menguasai bahasa asing. Hal ini dibuktikan dengan hasil riset *Technology Brain Imaging* di *University of California, LA*, dan *Divergent* bahwa rentang usia 6-13 tahun diidentifikasi sebagai waktu yang paling efektif untuk mengajarkan bahasa asing kepada anak (Maili, 2022). Berdasarkan suatu teori yang dikembangkan oleh Lenneberg juga dijelaskan bahwa kapasitas anak dalam memahami bahasa dapat menghilang jika tidak dibimbing selama periode kritis, yakni antara usia 2 hingga 13 tahun (Septiani et al., 2022). Ini semakin menunjukkan pentingnya memperkenalkan anak kepada bahasa Inggris sejak berada di tingkat pendidikan dasar. Hal ini juga akan menyebabkan rasa penyesalan yang muncul jika peluang untuk mengenalkan anak pada bahasa lain selain bahasa ibu terlewat begitu saja.

Namun, pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah, kemampuan mempelajari bahasa Inggris di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan oleh hasil survei Indeks Kecakapan Bahasa Inggris EF tahun 2023 di tingkat umum saja negara Indonesia mendapat peringkat ke 79 dari 113 negara di dunia dengan tingkat kecakapan rendah. Data juga menunjukkan bahwa pada kelompok termuda dengan rentang usia 10-20 tahun mengalami penurunan dalam bahasa Inggrisnya (EF EPI, 2023). Berdasarkan observasi yang dilaksanakan oleh Peneliti pada Februari – Juni 2023 di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung, sebagian

besar peserta didik masih kesulitan dalam menguasai dan melafalkan kosakata bahasa Inggris. Hal ini diakibatkan oleh beberapa hal, yaitu keterbatasan guru kelas dalam mengajarkan Bahasa Inggris dikarenakan bukan keahliannya sehingga terbatasnya juga *treatment* yang diberikan kepada peserta didik serta lingkungan peserta didik itu sendiri yang tidak menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan hasil wawancara pada Oktober 2023 dengan salah satu guru di SD lain yang menerapkan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka menjelaskan bahwa di sekolah tersebut tidak terdapat pembelajaran Bahasa Inggris karena tidak adanya guru yang mampu untuk mengajarkan pelajaran tersebut, termasuk guru kelasnya masing-masing. Sehingga dapat diasumsikan peserta didik akan sangat kurang dalam pengalaman berbahasa Inggris. Sedangkan, Sekolah Dasar merupakan tahap awal pendidikan formal yang harus membekali dasar kemampuan berbahasa.

Hasil studi pendahuluan juga menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa Inggris peserta didik masih rendah. Hal tersebut ditunjukkan sebesar 66,67% peserta didik di Sekolah Dasar mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Terdapat beberapa faktor yang mengakibatkan hal ini, salah satunya adalah dari guru yang kurang menyajikan materi dengan menarik, penggunaan media yang kurang maksimal, serta kurangnya dalam memilih metode pembelajaran yang tepat (Sucandra et al., 2022). Penelitian lain yang dilakukan oleh Utami (2021) mengemukakan bahwa sebanyak 7 dari 10 siswa mengaku pembelajaran bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang sulit, hal ini terjadi karena guru yang kurang optimal dalam menggunakan media pembelajaran di dalam kelas sehingga berdampak pula pada proses pembelajaran yang berlangsung. Pendapat tersebut juga didukung oleh penelitian Lena et al., (2023) bahwa kurangnya penggunaan benda konkret dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah mengakibatkan pemahaman pembelajaran peserta didik terhambat, diantaranya peserta didik menjadi kesulitan dalam menghafal dan menggunakan 4 keterampilan bahasa Inggris serta kesulitan untuk mempertahankan kosakata bahasa Inggris yang telah dipelajari. Berdasarkan beberapa masalah di atas maka dapat diketahui bahwa media penunjang pembelajaran adalah aspek penting dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Saefudin et al.,

(2014) mengemukakan bahwa penggunaan benda konkret di kelas dapat meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris siswa, yakni siswa menjadi antusias, tertarik, aktif, dan tidak jenuh selama pembelajaran berlangsung.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik usia Sekolah Dasar memerlukan pembelajaran menggunakan pengalaman langsung dengan benda konkret. Penggunaan benda-benda konkret seperti alat peraga, gambar, dan objek fisik ini erat kaitannya dengan karakteristik perkembangan kognitif pada usia sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan teori Piaget (dalam Thahir, 2022) bahwa pada anak berusia 7-11 tahun yang merupakan siswa usia sekolah dasar termasuk ke dalam tahapan operasional konkret karena salah satu cirinya adalah memahami hal-hal yang bersifat konkret. Penggunaan alat peraga bersifat permainan *Snake and Ladder* dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik terutama di Sekolah Dasar. Menurut Klimova (2015) dengan memberikan pembelajaran berbasis permainan seperti suatu sarana alami bagi peserta didik dalam memahami dunia di sekitarnya. Maka dari itu kombinasi permainan ular tangga dengan materi pelajaran Bahasa Inggris diharapkan dapat membantu memudahkan siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan serta menciptakan suasana belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pemahaman bahasa Inggris.

Alat peraga *Snake and Ladder* dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa baik dari bentuk hingga aturan permainan. Peneliti mengadopsi permainan Ular Tangga dan Monopoli yang memiliki elemen interaktif dan kompetitif sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Tak hanya itu, alat peraga ini dilengkapi dengan media digital yang akan ditayangkan melalui *projector* sehingga akan menambah pengalaman yang bermakna bagi siswa. Alat peraga ini juga dapat membantu dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik, sebab pada pelaksanaannya peserta didik akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tertera pada kartu soal. Tak hanya itu, peserta didik juga dilatih untuk dapat bekerja sama dalam kelompok untuk dapat memenangkan permainan. Alat peraga ini tidak hanya melatih peserta

didik untuk pandai dalam 4 *skill* berbahasa, yaitu *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing* saja, tetapi juga bekerja dalam tim. Peserta didik akan disajikan dengan alat peraga dengan papan banner berukuran besar, yaitu 3 x 3 meter yang bergambar dan berwarna sehingga akan menarik serta membangkitkan rasa penasaran peserta didik.

Berkaitan dengan uraian di atas, permasalahan yang terjadi di sekolah mengenai terbatasnya pembelajaran bahasa Inggris yang diberikan guru pada peserta didik, bila dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan sulitnya peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris akibat kurangnya pembelajaran yang menarik, peran alat peraga *Snake and Ladder* sebagai salah satu alat bantu pembelajaran perlu dilaksanakan di dalam kelas. Maka dari itu, Peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian mengenai **“Penggunaan Alat Peraga *Snake and Ladder* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang hadir akibat kurangnya media interaktif sehingga berdampak pada sulitnya peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Peneliti memilih alat peraga *Snake and Ladder* karena sangat menarik dan cocok untuk digunakan oleh siswa Sekolah Dasar dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah penggunaan alat peraga *snake and ladder* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV Sekolah Dasar dibandingkan dengan penggunaan alat peraga *scramble words*?”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan alat peraga *snake and ladder* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa melalui penggunaan alat peraga *snake and ladder* dibandingkan melalui alat peraga *scramble words*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menguji penggunaan alat peraga *snake and ladder* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Memvalidasi perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa melalui penggunaan alat peraga *snake and ladder* dibandingkan melalui alat peraga *scramble words*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta menjadi referensi di bidang pendidikan khususnya dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas IV Sekolah Dasar. Beberapa manfaat penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penyediaan alat peraga pembelajaran yang menarik dan efektif bagi guru dalam mengajar kosakata bahasa Inggris di Sekolah Dasar.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar terhadap kosakata bahasa Inggris melalui penggunaan alat peraga yang menarik dan interaktif seperti permainan *snake and ladder*.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam mengembangkan alat peraga *snake and ladder* serta sebagai wadah dalam pengimplementasian hasil belajar yang diperoleh selama kegiatan perkuliahan.