

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan hampir di seluruh dunia. Hal tersebut disebabkan oleh banyaknya penutur bahasa Inggris yang berjumlah sekitar 1,46 miliar penutur yang tersebar pada 146 negara (Eberhard, David, Gary, & Charles, 2023). Kedudukan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional merupakan salah satu alasan penting untuk mengajarkan bahasa Inggris sejak dini kepada anak agar nantinya ia mampu berkomunikasi dengan lancar jika berada di negara lain (Akmalia, Muttaqien, & Latifah, 2022, hlm. 13636). Bahasa Inggris perlu dipelajari oleh siswa mulai dari tingkat sekolah dasar untuk menunjang kehidupan sehari-hari siswa secara global. Adapun yang dimaksud kehidupan sehari-hari siswa secara global yakni berkaitan dengan masuknya berbagai jenis teknologi yang sudah dikenal oleh siswa sejak dini. Melalui keberadaan teknologi atau gawai yang mereka miliki, mereka dapat dengan mudah mengakses berbagai konten (mulai dari permainan hingga kartun) yang di dalamnya terdapat kata-kata menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, beberapa pendapat mengatakan bahwa urgensi lain mengenai pembelajaran bahasa Inggris sejak sekolah dasar yakni agar siswa mengenal dasar-dasar pembelajaran bahasa Inggris sebelum melangkah ke jenjang pendidikan berikutnya serta meningkatkan kecerdasan berbahasa siswa (Fatmawati, 2021, hlm. 66; Iman, Fatha, & Juliyana, 2021, hlm. 106). Hal tersebutlah yang melandasi munculnya pembelajaran bahasa Inggris pada sekolah dasar.

Pembelajaran bahasa Inggris pada dasarnya berkaitan dengan 4 keterampilan berbahasa Inggris, mulai dari segi mendengarkan (*listening*), membaca (*reading*), berbicara (*speaking*), hingga menulis (*writing*) (Agistiawati & Asbari, 2020, hlm. 515). Pada saat memperoleh keempat keterampilan tersebut, tentu siswa harus terlebih dahulu memahami dan menguasai kosakata dalam bahasa Inggris agar nantinya siswa mudah

untuk mengungkapkan pemikirannya ketika berkomunikasi, baik melalui bentuk tulisan maupun lisan (Wulandari, 2023, hlm. 261). Kosakata adalah salah satu bentuk bahasa yang membahas tentang makna dari sebuah kata (Ikhsan, Zebua, & Tarigan, 2023, hlm. 120).

Berdasarkan hasil observasi pada salah satu sekolah dasar di Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan mengenai penguasaan kosakata bahasa Inggris, didapati bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V pada sekolah tersebut masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari observasi proses pembelajaran di kelas 5.2, saat memasuki kegiatan inti pembelajaran, guru mengajak siswa untuk membaca cerita yang ada pada buku teks, tetapi siswa tersebut masih kaku dan bingung untuk melafalkan kosakata yang ada pada bacaan. Kemudian, memasuki kegiatan penutup, guru memberikan beberapa pertanyaan untuk merefleksikan materi yang sudah dipelajari tadi. Namun, terdapat beberapa siswa yang masih kurang mengerti arti dari kosakata yang tertulis pada pertanyaan dan akhirnya meminta bantuan guru/teman lain yang lebih pandai untuk memberitahu arti dari kosakata tersebut. Berdasarkan penjabaran hasil observasi tersebut, dapat dibuktikan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5.2 masih tergolong rendah, utamanya pada indikator pelafalan kosakata dan pemahaman arti kata. Ketidakmampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris juga terlihat dari cara belajar siswa yang lebih suka bermain dengan temannya dibandingkan dengan mempelajari kosakata yang masih belum dipahami.

Hasil observasi tersebut juga didukung oleh hasil wawancara tidak terstruktur kepada guru bahasa Inggris kelas V di sekolah tersebut yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran bahasa Inggris terdapat beberapa siswa yang cepat memahami kosakata, ada juga siswa yang sulit memahami kosakata karena ia hanya termenung saat guru sedang menjelaskan. Lebih jelas lagi, guru tersebut mengatakan bahwa di kelas 5.2 sendiri, siswanya masih belum menguasai kosakata bahasa Inggris karena terkadang mereka hanya menghafal catatan kosakata yang diberikan saja.

Adapun dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris, guru tersebut juga mengakui bahwa banyak siswa yang kurang antusias dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris karena mereka merasa dirinya tidak mampu berbahasa Inggris, ada juga yang sudah berprasangka bahwa pelajaran bahasa Inggris itu sulit.

Berdasarkan penelitian milik Rifa'i, Nurdianingsih, & Zainudin (2022, hlm. 133) dinyatakan bahwa metode permainan yang tepat untuk mengajarkan kosakata dalam bahasa Inggris ialah metode permainan *Guess Word*. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil nilai siswa yang dipengaruhi oleh metode permainan *Guess Word*. Peningkatan nilai siswa mulai dari *pretest* sebesar 43,75%, siklus ke-1 (*posttest* ke-1) sebesar 75%, hingga siklus ke-2 (*posttest* ke-2) sebesar 87,50%. Kemudian, berdasarkan penelitian relevan selanjutnya milik Susanti (2022, hlm. 193) turut menyatakan bahwa metode permainan *Guess Word* atau tebak kata dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hal tersebut tampak dari nilai rata-rata *posttest* siswa sebesar 85,33% setelah diterapkannya metode tebak kata. Tentu, dari angka tersebut dapat dinyatakan adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa yang pada *pretest* sebelumnya nilai rata-rata siswa hanya sebesar 66,00% saja. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode permainan yang cocok untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa ialah metode permainan *Guess Word* atau tebak kata.

Metode permainan *Guess Word* atau tebak kata adalah sebuah metode permainan tebak kosakata yang mengajak siswa untuk menebak kata melalui berbagai cara (Mushlihah, Susiawati, & Rivai, 2024, hlm. 40). Adapun cara yang paling sering ditemui dari beberapa penelitian relevan ialah menebak kata dengan cara memahami konsep, petunjuk, atau ciri-ciri yang berkaitan dengan kosakata tersebut menggunakan tambahan media berupa *flashcard*. Metode permainan *Guess Word* merupakan metode yang digemari siswa ketika mempelajari kosakata bahasa Inggris karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mengajak siswa untuk aktif

berkontribusi. Adapun kelebihan dari metode tersebut, yakni (1) mengajak siswa lebih terlibat dalam pembelajaran secara aktif; (2) meningkatkan pemahaman siswa mengenai makna dari kata yang ditebak melalui gestur kata kunci; (3) meningkatkan pemahaman siswa mengenai pengejaan kata tersebut karena sering diucapkan saat bermain; dan (4) pembelajaran menjadi lebih seru dan tidak membosankan. Oleh sebab itu, dapat diyakini bahwa metode permainan *Guess Word* dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.

Berdasarkan penjabaran latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Metode Permainan *Guess Word* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD”.

1.2. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang permasalahan yang sudah diuraikan, didapati bahwa inti permasalahan pada penelitian ini yakni “Bagaimana pengaruh metode permainan *Guess Word* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD?”.

Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai inti masalah penelitian, maka permasalahan tersebut akan dijabarkan menjadi beberapa poin penting, yakni:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD sebelum diterapkan metode permainan *Guess Word*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD setelah diterapkan metode permainan *Guess Word*?
3. Bagaimana pengaruh metode permainan *Guess Word* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD?

1.3. Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada rumusan masalah yang sudah dijabarkan, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengkaji mengenai pengaruh yang dihasilkan dari penerapan metode permainan *Guess Word* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD. Melalui penerapan

metode tersebut, diharapkan dapat menjadi metode pembelajaran yang cocok dan menarik untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dengan cara yang lebih variatif. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini meliputi:

1. Mengetahui penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD sebelum diterapkan metode permainan *Guess Word*.
2. Mengetahui penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD setelah diterapkan metode permainan *Guess Word*.
3. Menganalisis pengaruh metode permainan *Guess Word* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dipetik dari hasil penelitian ini diharapkan bisa dinikmati oleh banyak pihak baik secara teoritis maupun praktis, berikut manfaat dari penelitian ini:

a. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, diharapkan akan mampu meningkatkan pengetahuan mengenai pengaruh metode permainan *Guess Word* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pengetahuan untuk menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan guru dapat terbantu dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa melalui metode pembelajaran berbasis permainan edukatif, salah satunya dengan metode permainan *Guess Word*.

2. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dapat meningkat dengan diterapkannya

metode permainan *Guess Word* sehingga siswa dapat memiliki kosakata yang semakin luas.

3. Bagi Peneliti Lain

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan topik yang sama.

1.5. Sistematika Penelitian

Penelitian ini tersusun atas lima bab sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini dijelaskan secara rinci latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini berisi tentang kajian teori mengenai pembelajaran bahasa Inggris, kosakata dalam bahasa Inggris, dan metode permainan *Guess Word*.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada bagian ini berisi tentang uraian mengenai pendekatan penelitian kuantitatif dengan model kuasi eksperimen dan desain penelitian berupa *One Group Pretest-Posttest*. Kemudian, dalam bagian ini juga dijelaskan mengenai sampel penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bagian ini dipaparkan secara rinci mengenai hasil penelitian, hasil analisis data, dan jawaban dari rumusan masalah yang sudah dijabarkan sebelumnya.

5. BAB V Simpulan dan Saran

Pada bagian ini berisi mengenai simpulan dari hasil penelitian dan saran bagi peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian lebih lanjut dan memperbaiki kekurangan yang terdapat pada penelitian yang sudah dilakukan.