

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Penelitian ini datang dari keresahan peneliti mengenai pendidikan di Indonesia saat ini masih dalam proses untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang berkualitas, tidak sedikit program pemerintah yang ditujukan untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia, terutama bagi penguatan *skill* individu tentang mutu kemampuan berbahasa. Dari beberapa bahasa asing yang lebih diutamakan adalah Bahasa Inggris. Hal ini sangat penting karena untuk menyiapkan siswa dalam menghadapi MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN).

Penguasaan Bahasa Inggris, tentunya harus belajar kosakata terlebih dahulu, karena penguasaan kosakata dapat mempermudah dalam mengerti dan berbicara Bahasa Inggris. Faktanya, kecakapan Bahasa Inggris di Indonesia masih sangat rendah, hal ini dibuktikan dengan data dari lembaga EF EPI (*EF English Proficiency Index*) dalam (<http://www.ef.com/epi>) dari indeks kecakapan Bahasa Inggris yang melibatkan 88 negara di dunia, Indonesia menempati urutan ke-51. Selain itu, Menurut Solihati (2016) pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Pertama, khususnya dalam pembelajaran kosakata masih jauh dari harapan. Pembelajaran yang dilakukan selama ini selalu menitik beratkan pada penguasaan empat keterampilan bahasa yaitu *reading*, *speaking*, *listening* dan *writing*, yang sampai saat ini para siswa belum dapat mencapai apa yang diharapkan, karena bagi para siswa untuk menguasai kemampuan tersebut membutuhkan penguasaan kosakata, maka harus direncanakan target penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan pernyataan Grabe (Achmad, 2013) peserta didik seharusnya menguasai 2000 kata per tahun, dengan uraian 50 kata per minggu dikalikan 40 minggu, memiliki perencanaan yang baik dalam mencapai target pembelajaran kosakata untuk keterampilan berbahasa peserta didik.

Rahmawati (2008) menjelaskan tentang pengertian kosakata yaitu himpunan kata yang merupakan bagian dari sebuah bahasa dan memiliki makna tertentu. Himpunan kata yang bermakna ini digunakan sebagai media untuk

mengekspresikan maksud hati dan gambaran terhadap suatu hal. Seseorang akan lancar berkomunikasi apabila perbendaharaan kata yang dimilikinya dapat memenuhi kebutuhan untuk melakukan kegiatan komunikasi tersebut, karena kosakata merupakan syarat untuk seseorang bisa berkomunikasi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP 3 Cisarua pada tanggal 22 Oktober 2018, hasil studi pendahuluan didapatkan bahwa guru mengajar di kelas masih tetap menggunakan pendekatan ceramah yang masih berpusat pada pengajar. Mereka hanya mengajar dengan menggunakan langkah-langkah yang terdapat pada buku ajar. Pembelajaran juga masih menggunakan teknik menghafal yang siswa pelajari dari kamus maupun gambar yang ada. Berdasarkan studi pendahuluan peneliti yang dilakukan kepada siswa kelas VII SMP 3 Cisarua dengan membagikan kuesioner didapatkan bahwa 47% siswa menyatakan jarang menggunakan media pembelajaran untuk penguasaan kosakata. 60% siswa menyatakan setuju dengan penerapan media pembelajaran untuk penguasaan kosakata. 55% siswa menyatakan pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media gambar dengan bermain sangat menarik dan mudah.

Dalam pengajaran di kelas guru harus dapat membawa suasana yang menyenangkan dalam semua pembelajaran dan tidak luput juga dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Rusman (2014) menyatakan pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang optimal.

Membuat pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang menyenangkan tentunya tidak hanya dengan pembawaan guru saja, tetapi guru harus dapat memberikan pelajaran sesuai cara yang disukai oleh siswa. Sudrajat (2008) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran di dalam kelas. Dari sekian banyak media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran salah satunya adalah *flashcard* dan monopoli.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu mengenai permainan monopoli dan flashcard. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati (2018) dengan judul penelitian “ Pengembangan Media Permainan ‘Monopoli Katakana (MONOKATA)’ Sebagai Media Pembelajaran Kosakata *Katakana Meishi* Siswa

Kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil Tahun Ajaran 2017/2018” yang membuktikan bahwa berdasarkan dari validasi media oleh ahli menyatakan bahwa Monopoli Katakana (MonoKata) sebagai media pembelajaran layak digunakan dan respon siswa menyatakan bahwa media ini layak digunakan.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Ardiyanti dkk (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Kosakata Bahasa Prancis dengan Media *Flashcard*” menyatakan:

Pada perbandingan hasil tes sebelum dan setelah menggunakan *flashcard*, secara keseluruhan menunjukkan bahwa nilai rata-rata responden setelah menggunakan *flashcard* mengalami peningkatan. Pada awalnya 58,5 yang masuk dalam kriteria cukup, menjadi 65,18 dan masuk dalam kriteria baik. Dengan demikian, kemampuan responden setelah menggunakan *flashcard* adalah baik.

Dari beberapa penelitian yang dipaparkan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media *flashcard* dan media monopoli dapat meningkatkan kosakata siswa.

Berdasarkan hal tersebut, salah satu media yang efektif untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris maka peneliti ingin mencoba mengembangkan MOCARD sebagai salah satu alternatif media yang bisa diterapkan di SMP 3 Cisarua untuk membantu penguasaan kosakata. MOCARD (Monopoli *Flashcard*) adalah sebuah perpaduan permainan monopoli dengan menggunakan media *flashcard*. Menurut Agus (Ajeng, 2015) permainan monopoli adalah salah satu permainan papan terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem yang disederhanakan. Akan tetapi dalam permainan MOCARD ini akan sedikit berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya. Perbedaan dari permainan ini adalah permainan ini akan berbantuan media lain yaitu *flashcard*. Menurut Buttner (Angreany dan Saud, 2017) *Flashcard* adalah media pembelajaran berupa gambar yang dilengkapi dengan kosakata atau pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan gambar, sedangkan menurut Arsyad (2016) penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol

yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis. *flashcard* ini lebih kepada gambar beserta artinya untuk memudahkan siswa untuk menguasai kosakata lebih cepat.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah ke dalam dua bagian yaitu sebagai berikut:

Fokus Masalah Umum

“Bagaimana Mengembangkan Permainan Monopoli Flashcard (MOCARD) sebagai Media Pembelajaran dalam upaya Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris?”

Fokus Masalah Khusus

1. Bagaimana proses mengembangkan permainan MOCARD sebagai media pembelajaran dalam upaya penguasaan kosakata Bahasa Inggris?
2. Bagaimana penilaian ahli media dan ahli materi mengenai media permainan MOCARD dalam upaya penguasaan kosakata Bahasa Inggris?
3. Bagaimana respon peserta didik dan guru tentang penguasaan kosakata melalui permainan MOCARD sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Umum

“Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Permainan Monopoli Flashcard (MOCARD) sebagai Media Pembelajaran dalam upaya Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris”

Tujuan Penelitian Khusus

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses mengembangkan permainan produk MOCARD sebagai media pembelajaran dalam upaya penguasaan kosakata Bahasa Inggris.
2. Untuk mengetahui penilaian ahli media dan ahli materi permainan MOCARD sebagai media pembelajaran dalam upaya penguasaan kosakata.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik dan guru tentang penguasaan kosakata melalui media pembelajaran permainan MOCARD.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat di penelitian ini maupun pihak yang berhubungan dengan penelitian ini.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Bagi Kalangan Praktis dan akademis dapat mengkaji dan mengembangkan lebih lanjut penguasaan kosakata berbahasa Inggris dibantu dengan menggunakan permainan monopoli dengan media *flashcard*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan siswa lebih menyukai belajar Bahasa Inggris, dan memberikan wawasan kepada siswa bahwa mainan yang sederhana bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan buat mereka.

2) Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru lebih mudah mengajarkan siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

3) Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru mengenai pengembangan media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi “Pengembangan Permainan Monopoli *Flashcard* (MOCARD) sebagai Media Pembelajaran terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di SMP 3 Cisarua” mengacu pada Pedoman Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia 2018 yang diterbitkan oleh UPI, gambaran mengenai isi keseluruhan skripsi ini dijelaskan dalam struktur organisasi skripsi yang susunannya sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, terdiri atas latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II Tinjauan Pustaka, terdiri atas kajian pustaka yang meliputi media pembelajaran, permainan monopoli, *flashcard*, MOCARD (Monopoli *Flashcard*), kosakata Bahasa Inggris, pengertian kosakata, posisi kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

3. Bab III Metodologi Penelitian, terdiri atas desain penelitian, lokasi penelitian, sumber data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
4. Bab IV Temuan dan Pembahasan Penelitian, berisi uraian tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta pembahasannya.
5. Bab V Kesimpulan, Implementasi, dan Rekomendasi, menyajikan kesimpulan peneliti terhadap hasil analisis temuan peneliti beserta saran berdasarkan hasil penelitian.