

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut Pane (2017) “belajar ialah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang secara sadar dan disengaja”. Belajar juga dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya. ”Lingkungan yang dimaksud di sini adalah obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik itu pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi” (Aunurrahman, 2013).

Belajar juga merupakan aktivitas menuju kehidupan yang lebih baik secara sistematis. Proses belajar terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahap informasi, transformasi, dan evaluasi. Yang dimaksud dengan tahap informasi adalah proses penjelasan, penguraian atau pengarahan mengenai struktur pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tahap transformasi adalah proses peralihan atau pemindahan struktur tadi ke dalam diri siswa. Dan proses evaluasi dilakukan melalui informasi. Dapat disimpulkan jika belajar adalah suatu interaksi individu dengan lingkungannya yang dilakukan secara sadar dan disengaja sebagai upaya untuk menuju ke kehidupan yang lebih baik secara sistematis

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar, yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama yaitu, pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Maka yang dikatakan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pada hakikatnya, menurut Trianto “pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai” (Trianto, 2009). Dari uraian di atas dapat disimpulkan jika pembelajaran adalah interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik dimana di dalamnya terdapat komunikasi yang terarah menuju target yang telah ditetapkan. Namun sangat disayangkan, pola pembelajaran yang terjadi di Indonesia saat ini masih bersifat transmisi, yaitu siswa masih secara pasif menyerap struktur pengetahuan yang diberikan oleh guru atau hanya dari buku pelajaran saja.

Keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Jika tujuan pembelajaran sudah tercapai, berarti guru telah berhasil dalam melakukan proses pembelajarannya. Menurut Reigeluth (1983) dalam menunjang proses pembelajaran ada tiga variabel pembelajaran, yaitu kondisi pembelajaran, metode pembelajaran, dan hasil pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, metode merupakan salah satu variabel yang penting bagi guru. Penggunaan metode pembelajaran dapat bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan metode pembelajaran yang bervariasi, proses pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

Metode pembelajaran menurut Djamarah, S.B. (2010, hlm. 46) ialah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dapat didefinisikan bahwa metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil dari pembelajaran itu sendiri ialah mengharapkan jika siswa nantinya dapat memiliki kecerdasan. Kecerdasan pada manusia banyak jenisnya. Menurut Howard Gardner (dalam Musfiroh, 2014) *multiple intelligences* meliputi beberapa kecerdasan yang memiliki indikator tertentu;

Kecerdasan dalam *multiple intelligences* itu meliputi kecerdasan verbal-linguistik (cerdas kata), kecerdasan logis-matematis (cerdas angka), kecerdasan visual-spasial (cerdas gambar-warna), kecerdasan musikal (cerdas musik-lagu), kecerdasan kinestetik (cerdas gerak), kecerdasan interpersonal (cerdas sosial), kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), kecerdasan naturalis (cerdas alam), kecerdasan eksistensial (cerdas hakikat).

Kemampuan berbicara memang dapat dimiliki oleh semua manusia normal. Akan tetapi, keterampilan berbicara atau kecerdasan verbal-lingustik tidak dapat dimiliki oleh setiap manusia. Maksudnya di sini hanya orang-orang yang giat dan bersungguh-sungguh dalam mempelajarinyalah yang dapat memiliki keterampilan ini. Itu sebabnya mengapa pembelajaran berbicara diperlukan di sekolah. Harapannya agar siswa terampil dalam berbicara. Pembelajaran berbicara merupakan hal yang penting untuk diajarkan dan tidak boleh diabaikan. Sebab, melalui pembelajaran ini siswa diharapkan mampu mengungkapkan atau menyampaikan pikiran, pendapat, ide, gagasan, serta perasaannya dengan baik. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran berbicara di sekolah yaitu agar siswa dapat berkomunikasi dalam berbagai situasi secara tepat dan benar dengan menggunakan bahasa lisan untuk mengemukakan pemikiran, pendapat, ide, gagasan, dan perasaan, serta untuk menjalin komunikasi dan melakukan interaksi sosial dengan anggota masyarakat yang lain.

Akan tetapi, pembelajaran berbicara di sekolah diyakini belum diajarkan dengan maksimal sesuai tuntutan kurikulum. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hafizah (2008, hlm.1) menyatakan bahwa selama ini pengajaran keterampilan berbicara dan menyimak (khususnya berbicara) belum mendapatkan hasil yang maksimal seperti yang diharapkan. Para siswa belum sepenuhnya mempunyai kemampuan komunikatif. Mereka masih takut, malu, dan ragu ketika harus berbicara di depan umum dan menyampaikan gagasan-gagasannya.

Berdasarkan hasil pengumpulan data awal berupa wawancara, ada empat orang tetangga di sekitar lingkungan rumah peneliti yang masih duduk di bangku kelas 5 Sekolah Dasar. Dan memiliki beberapa masalah dalam pembelajaran bahasa Inggris. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini sangat terbatas karena adanya pemberlakuan PSBB di berbagai daerah akibat dari pandemi Covid-19. Sehingga peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan subjek penelitian.

Masalah utama yang ditemui oleh keempat subjek adalah perihal kurangnya penguasaan *vocabulary* atau perbendaharaan kosakata bahasa Inggris dan pemahaman *grammar* dalam berbahasa Inggris. *Vocabulary* yang mereka kuasai

masih dalam jumlah yang sedikit dan amat sangat terbatas. Terkadang mereka merasa bingung jika harus mengubah kosakata dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris, begitu pun sebaliknya. Yang pada akhirnya menciptakan rasa takut serta ragu-ragu ketika diperintahkan guru untuk berbicara menggunakan bahasa Inggris di depan kelas. Dua dari empat subjek juga menyatakan jika mereka masih sering melakukan kesalahan dalam menerjemahkan satu kata dengan kata yang lainnya baik itu dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia maupun dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

Subjek juga mengatakan jika jam mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dalam satu minggu sangat sedikit. Yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang dapat dicerna oleh siswa secara efektif. Terlebih lagi jika mereka sudah terlanjur bosan sehingga merasa malas untuk memerhatikan penjelasan guru, dan mengakibatkan mereka tidak dapat memahami dengan baik materi yang telah disampaikan. Berdasarkan hasil wawancara, satu dari empat subjek masih mengikuti kursus bahasa Inggris di luar jam sekolah, kemudian satu subjek sudah tidak mengikuti kursus bahasa Inggris, dan dua subjek lainnya mengatakan jika mereka tidak pernah sekalipun mengikuti kursus bahasa Inggris di luar jam sekolah. Sehingga mereka hanya mengandalkan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dan video pembelajaran bahasa Inggris dari kanal *Youtube* saja.

Kurangnya keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa SD juga disebabkan karena metode yang digunakan oleh guru belum sepenuhnya disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa serta kelas. Terbatasnya kesediaan media pembelajaran di sekolah yang menunjang proses pembelajaran juga menjadi faktor penting yang memengaruhi permasalahan di atas. Kemampuan komunikatif siswa, khususnya dalam hal keterampilan berbicara bahasa Inggris dapat sedikit dikembangkan jika guru menerapkan metode pembelajaran yang mengutamakan aspek sosial. Karena kemampuan berkomunikasi adalah salah satu kunci dalam melakukan interaksi sosial dengan sesama makhluk sosial yang lain.

Aspek sosial yang diangkat dalam penelitian ini adalah sikap demokratis. Salah satu metode pembelajaran yang mengutamakan aspek sosial adalah *Time Token*. Metode pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu contoh kecil dari

penerapan pembelajaran demokratis di sekolah (Arends, 1997). Menurut Eliyana (dalam Shoimin, 2016) “*Time Token* adalah salah satu metode pembelajaran yang mengajarkan keterampilan sosial untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau menghindarkan siswa diam sama sekali dalam berdiskusi”. Dalam *Time Token*, siswa akan diberikan kupon yang dapat digunakan untuk berbicara selama waktu yang telah ditentukan. Setiap siswa akan mendapatkan kupon dengan jumlah yang sama. Mereka harus mengutarakan pemikiran, pendapat, ide, gagasan, perasaan atau apa pun yang diinstruksikan guru sampai semua kupon yang mereka punya habis terpakai.

Kemudian Jean Piaget berpendapat, jika siswa SD usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret (*concrete operational*). Pada tahap ini pemikiran anak bersifat holistik dan konkret. Mereka belum mampu melihat suatu fenomena secara diskrit dan tidak mampu mempelajari hal-hal yang abstrak. Penjelasan singkat dari ciri-ciri siswa SD di atas memberikan petunjuk jika seharusnya pembelajaran bahasa Inggris di SD mengharuskan guru merancang pembelajaran yang *learning by doing* (belajar dengan cara praktik langsung atau dengan menggunakan contoh). Pembelajaran juga harus bersifat konkret karena siswa SD hanya mampu mencerna hal-hal yang bersifat nyata saja. Penggunaan media konkret secara tepat dapat membantu memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Karena melalui benda konkret, siswa dapat mengerti secara nyata, tidak hanya secara teoritis.

Selain itu penggunaan media konkret juga dapat mengaktifkan siswa secara fisik dan psikis. Aktivitas fisik dapat berupa siswa menggerakkan anggota badannya. Tidak hanya dengan duduk, mendengarkan, dan melihat dengan pasif. Sedangkan aktivitas psikis terjadi karena siswa mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan, dan mengasosiasikan ketentuan yang satu dengan yang lain.

Atas dasar latar belakang yang telah dijabarkan, penguasaan *vocabulary* siswa SD masih cukup terbatas. Mereka belum mampu menguasai *vocabulary* dalam jumlah yang banyak. Mereka juga masih sering merasa kebingungan jika harus mengubah kosakata bahasa Indonesia ke bahasa Inggris, begitu pun

sebaliknya. Hal ini dikarenakan jam mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dalam satu minggu sangat sedikit, dan metode pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional, dimana proses pembelajarannya masih sangat tradisional.

Proses pembelajaran yang konvensional akan sangat membosankan bagi siswa, karena proses pembelajarannya berpusat pada guru dan hanya satu arah. Dan biasanya guru hanya menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang melatih sikap sosial siswa juga sangat jarang diterapkan, itulah sebabnya mengapa keterampilan berbicara siswa SD masih terbilang kurang, baik itu dalam berbahasa Indonesia maupun berbahasa Inggris.

Selain itu pembelajaran bahasa Inggris di SD juga dirasa masih kurang dalam menggunakan media yang menarik bagi siswa. Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mana guru tidak terlalu mendominasi proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi akan lebih menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan benar.

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* berbantuan dengan media benda konkret. Diharapkan penerapan *Time Token* yang berbantuan dengan media benda konkret ini akan memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa SD khususnya dalam penguasaan *vocabulary*. Dengan demikian penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian Pre-eksperimen jenis *One Group Pre-test Post-test* dengan Subjek Tunggal dalam pembelajaran bahasa Inggris yang berjudul: Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Time Token* Berbantuan Media Benda Konkret terhadap Penguasaan *Vocabulary* di Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dalam praktiknya di Sekolah Dasar, keterampilan berbicara bahasa Inggris masih sangat rendah. Banyak siswa yang belum mengetahui *vocabulary*, jikalau tahu akan tetapi siswa masih tidak mengetahui bagaimana cara mengucapkannya. Keterampilan berbahasa Inggris dinilai perlu dikuasai sejak dini, apalagi dengan adanya revolusi industri yang menyebabkan timbulnya persaingan secara global. Oleh karena itu siswa harus dibekali keterampilan berbahasa Inggris yang memumpuni.

Berdasarkan uraian masalah di atas, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini difokuskan dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan *vocabulary* siswa sebelum penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* berbantuan media benda konkret?
2. Bagaimana penguasaan *vocabulary* siswa sesudah penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* berbantuan media benda konkret?
3. Bagaimana pengaruh penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* berbantuan media benda konkret terhadap penguasaan *vocabulary* siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* berbantuan media benda konkret dapat memengaruhi penguasaan *vocabulary* di Sekolah Dasar. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Penguasaan *vocabulary* siswa sebelum penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* berbantuan media benda konkret.
2. Penguasaan *vocabulary* siswa sesudah penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* berbantuan media benda konkret.
3. Pengaruh penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* berbantuan media benda konkret terhadap penguasaan *vocabulary* siswa SD kelas V.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat secara teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam pengembangan metode pembelajaran yang dilakukan. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu referensi pemilihan metode pembelajaran yang dilakukan khususnya dalam penguasaan *vocabulary*.

1.4.2 Manfaat secara praktis

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan ilmu dan pengalaman baru bagi peneliti sebagai calon pendidik.

2. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan khususnya dalam kegiatan pembelajaran yang menuntut penguasaan *vocabulary* siswa.

3. Bagi siswa

Penelitian ini dapat dijadikan pengalaman untuk melatih siswa dalam mengenal dan menguasai *vocabulary*, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam skripsi secara umum mencakup lima bab yang dijabarkan sebagai berikut;

Bab I, pendahuluan yang melatarbelakangi penelitian berupa kesenjangan antara fakta yang ditemukan di lapangan dengan keadaan yang seharusnya terjadi, rumusan masalah penelitian yang disusun berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, tujuan penelitian yang hendak dicapai, manfaat penelitian yang meliputi manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II, kajian teori yang berisikan mengenai teori-teori yang dijadikan sebagai landasan dalam melaksanakan penelitian. Kajian teori yang dibahas mencakup *cooperative learning*, *time token*, media benda konkret, *vocabulary*, keterampilan berbicara di sekolah, serta hubungan dari kelima kajian tersebut. Selain itu dalam bab ini juga dibahas mengenai permasalahan pembelajaran *speaking* di sekolah serta materi mata pelajaran bahasa Inggris Kelas V pokok bahasan *occupations*.

Bab III, metode penelitian berisikan mengenai jenis penelitian yang digunakan, lokasi dan waktu dilaksanakannya penelitian, subjek penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data yang digunakan, instrumen apa saja yang ada dalam penelitian, validasi instrumen yang akan digunakan, prosedur penelitian dari awal sampai akhir, serta analisis data.

Bab IV, temuan dan pembahasan yang mencakup pengaruh penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* berbantuan media benda konkret terhadap penguasaan *vocabulary* siswa SD kelas V, serta keterlaksanaan penerapan Model

Cooperative Learning tipe *Time Token* berbantuan media benda konkret pada materi *occupations*.

Bab V, berisikan mengenai simpulan hasil penelitian, implikasi, serta rekomendasi yang diberikan penulis untuk penelitian selanjutnya.