

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh setiap individu dalam melakukan interaksi. Salah satu bahasa yang digunakan untuk berinteraksi di dunia internasional adalah Bahasa Inggris. Menurut kurikulum baru 2013, kementerian menetapkan peraturan bahwa sekolah harus mengajarkan tiga bahasa: satu adalah bahasa asli (berdasarkan lokasi sekolah), kedua adalah Bahasa Indonesia (bahasa nasional) dan ketiga adalah Bahasa Inggris (sebagai bahasa asing) (Salim dan Hanif, 2021).

Bahasa Inggris memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan di Indonesia sebagai bahasa asing pertama dan menjadi salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa baik dari jenjang pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi.

Dalam belajar Bahasa Inggris, ada empat keterampilan berbahasa yang perlu dipelajari adalah menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Menurut Suyanto (2015: 43), untuk menguasai empat keterampilan berbahasa tersebut dalam pembelajaran Bahasa Inggris terdapat tiga komponen pendukung penting yaitu kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*), dan pelafalan (*pronunciation*).

Kelancaran komunikasi tergantung pada banyaknya kosakata yang dikuasai. Semakin banyak kosakata yang dimengerti siswa, maka akan meningkatkan keterampilan dalam menggunakan Bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan pendapat Wallace (Setiawan, 2019) yang menyebutkan bahwa *a learning foreign vocabulary is not only memorizing the words, it requires the ability to recognize words, recall, pronounce spell and use them appropriately*. Kualitas seseorang dengan kemampuan berbicara tergantung pada kualitas dan kuantitasnya dari kosakata yang telah mereka

kuasai. Semakin banyak kosakata yang dikuasai dan dimiliki, semakin berkembang pula keterampilan berbahasa sehingga, kosakata memiliki peranan yang sangat vital untuk meningkatkan keterampilan bahasa, khususnya Bahasa Inggris.

Pada praktiknya, pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar mengalami kendala. Hal ini dikarenakan pola struktur dan kosakata antara bahasa tulis dan lisan berbeda. Akibatnya siswa mengalami kesulitan belajar untuk memahami pelajaran Bahasa Inggris. Dalam pengimplementasian pengajaran Bahasa Inggris di sekolah terutama di tingkat sekolah dasar masih kurangnya suatu pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar Bahasa Inggris, sehingga diperlukan sebuah strategi dan media yang menarik untuk membuat siswa tertarik belajar materi Bahasa Inggris.

Pembelajaran Bahasa Inggris yang dilaksanakan di SD Bina Nusa kec. Rajeg kab. Tangerang merupakan muatan lokal, dan diajarkan dari kelas I - VI (Satu sampai dengan Enam). Pada pembelajaran Bahasa Inggris terutama di kelas IV SD Bina Nusa ini lebih melatih siswa untuk melakukan latihan-latihan tertulis, melatih kata atau tata Bahasa Inggris, membaca dan menerjemahkan tanpa adanya media dan strategi pembelajaran yang menarik siswa untuk belajar Bahasa Inggris sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran Bahasa Inggris sehingga kemampuan dalam pembelajaran terutama pada kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kurang baik.

Menyadari kenyataan pentingnya Bahasa Inggris pada perkembangan komunikasi yang sangat cepat ini, dan belum terlaksananya pembelajaran yang merangsang siswa supaya aktif dalam belajar Bahasa Inggris yang diterapkan di sekolah. Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar seharusnya sederhana, mudah dan menyenangkan, sehingga perlu diterapkannya suatu pelajaran yang disajikan dalam bentuk visual karena lebih mudah diingat daripada sekedar narasi. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa Inggris harus dikemas dalam pembelajaran yang

dapat meningkatkan dalam kompetensi bahasa siswa sehingga peran guru dalam merencanakan dan merancang pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di kelas sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu perencanaan dan perancangan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media games atau permainan yang dibantu dengan pengaplikasian strategi belajar yang dapat membantu siswa dalam belajar.

Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pengenalan Bahasa Inggris salah satunya adalah dalam bentuk media permainan, sebagai salah satu cara yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran dengan kegembiraan. Karena di dalamnya ada proses kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung dan adanya aturan di dalamnya, tujuannya yang ingin dicapai tentunya kemudahan dan kebahagiaan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Jill Hadfield (LIU Shuang & LIU Jin-xia, 2015) yaitu “*games as an activity with rules, a goal and an element of fun*”. Media pembelajaran Bahasa Inggris yang akan lebih lanjut dibicarakan dalam penelitian ini adalah Media *e-learning educandy studio games*, yang diharapkan dengan media tersebut siswa akan lebih tertarik tanpa terbebani dan menjadi lebih aktif dalam memahami materi *vocabulary* yang dipelajari.

Penggunaan media pembelajaran *educandy studio games* sangat diperlukan untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran menggunakan *educandy studio games* bermanfaat dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan interaktif serta interaksi antara guru dengan siswa. Pada media *educandy studio games* ini terdapat gambar animasi bergerak dan warna yang menarik yang akan menjadi daya tarik siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Dalam pelaksanaan media pembelajaran *educandy studio games*, peneliti menerapkan strategi belajar EMRED. Strategi tersebut akan lebih diarahkan pada pengenalan dan pemahaman anak melalui tahapan belajar

menyenangkan tentang literasi khususnya *vocabulary* (kosakata) Bahasa Inggris. Menurut Brian Cambourne (1988), dalam mempelajari literasi terdapat kondisi belajar seperti: Demonstrasi (*Demonstration*), keterlibatan (*Engagement*), Ketenggelaman (*Immersion*), Harapan (*Expectation*), Kedekatan ucapan (*approximation*), Penggunaan (*Use*) dan Tanggapan (*Respon*).

Penggunaan media *educandy studio games* dengan pengaplikasian strategi EMRED pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV di SD Bina Nusa diharapkan dapat menjadi solusi dan alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris terutama pada peningkatan *vocabulary* (kosakata).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana penggunaan *educandy studio games* dengan Strategi EMRED terhadap peningkatan *vocabulary* Bahasa Inggris kelas IV SD Bina Nusa?
2. Adakah pengaruh penggunaan *educandy studio games* dengan strategi EMRED terhadap peningkatan *vocabulary* Bahasa Inggris kelas IV SD Bina Nusa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui penggunaan *educandy studio games* dengan strategi EMRED untuk meningkatkan *vocabulary* Bahasa Inggris kelas IV SD Bina Nusa.

2. Mengetahui adakah peningkatan kemampuan *vocabulary* Bahasa Inggris kelas IV SD Bina Nusa menggunakan *educandy studio games* dengan strategi EMRED

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Bagi siswa  
Siswa menjadi lebih termotivasi dalam meningkatkan minat dalam belajar Bahasa Inggris terutama dalam kemampuan *vocabulary* sehingga akan tercapai hasil yang maksimal.
2. Bagi Guru  
Dapat menambah pengetahuan guru dan menjadi solusi alternatif agar proses pembelajaran menjadi menarik, tidak monoton dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya untuk peningkatan *vocabulary* Bahasa Inggris.
3. Bagi Peneliti  
Menambah pengetahuan tentang media dan strategi belajar untuk pembelajaran Bahasa Inggris, serta mempersiapkan diri menjadi seorang pendidik yang profesional.