

BAB I

PENDAHULUAN

Bagian ini merupakan bab pendahuluan terkait penelitian. Pada bab pendahuluan akan memaparkan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat penting untuk dipelajari di Era Revolusi Industri 4.0 seperti saat ini. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan oleh banyak kaum terpelajar yang ada di seluruh dunia. Oleh sebab itu, Bahasa Inggris perlu diajarkan sejak dini di kalangan anak-anak. Hal ini, bertujuan agar Bahasa Inggris dapat dikuasai oleh semua kalangan termasuk pada kalangan anak-anak.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan berguna dalam mengembangkan keahlian, membentuk watak serta peradaban bangsa dan negara yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Pendidikan memiliki tujuan yaitu mengembangkan keahlian serta potensi siswa guna menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Adapun tujuan dari pendidikan nasional Indonesia yaitu implementasi dari 4 pilar pendidikan yang ditetapkan oleh UNESCO dalam Winatha dan Setiawan, (2020) di antaranya : (1) *learning how to know*, (2) *learning how to do*, (3) *learning how to be*, (4) *learning how to live together*.

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, lebih ditekankan pada penguasaan kosakata. Semakin banyak perbendaharaan kosakata yang dimiliki oleh siswa, maka akan membawa pengaruh juga pada empat dasar kemampuan berbahasa. Menurut Richard & Renandya dalam Ismail, (2021) kosakata merupakan komponen inti yang harus dimiliki seorang siswa dari

kemahiran berbahasa dan menjadi dasar siswa dalam belajar mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Piaget dalam Ibda, (2015) siswa SD berada pada rentang usia 7-12 tahun dan berada pada tahap perkembangan operasional konkrit. Pada tahap ini, siswa memiliki sifat berpikir yang holistik dan juga konkrit. Siswa belum mampu belajar hal-hal yang bersifat abstrak. Piaget pun menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran di SD ditentukan oleh dua hal, yaitu kebermaknaan materi yang dipelajari dan ketercernaan materi yang dipahami oleh siswa. Untuk itu dibutuhkan kreativitas guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran bahasa Inggris yang tepat bagi siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 3 Nagritengah di Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta oleh wali kelas V bahwa pembelajaran bahasa Inggris masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya nilai ujian bahasa Inggris siswa kelas V SD. Masih didapati sebagian besar siswa yang memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas. Hal ini disebabkan karena kurangnya tenaga pendidik di sekolah tersebut sehingga wali kelas merangkap menjadi guru Bahasa Inggris. Adapun metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional seperti menargetkan hafalan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary*) suatu materi yang dibahas serta tanya jawab. Hal ini mengakibatkan kurangnya antusias dan keterlibatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Siswa merasa kurang tertarik pada saat pembelajaran berlangsung terhadap metode pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru. Siswa beranggapan bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa yang sulit dipelajari, dengan anggapan tersebut berdampak pada rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas V SD.

Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan pada materi *food and drink* di kelas V SDN 3 Nagritengah Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta didapati siswa mengalami kesulitan dalam pengerjaan soal sehingga siswa mendapatkan nilai rendah. Hal ini

dikarenakan siswa belum terbiasa ataupun familiar dengan kosakata bahasa Inggris yang diajarkan. Siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami petunjuk pengerjaan soal yang terdapat dalam lembar tes tulis, hal tersebut disebabkan karena siswa yang kurang teliti dalam membaca dan memahami petunjuk pengerjaan soal, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal. Selain itu, dalam observasi yang dilakukan masih didapati sebagian besar siswa yang belum lancar dan sulit dipahami dalam penuturan lafal kosakata bahasa Inggris. Siswa pun masih merasa kesulitan dalam memahami kosakata terkait materi *food and drink* hal ini dikarenakan siswa tidak terbiasa menggunakan kosakata tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Mengacu pada hal tersebut, perlu adanya suatu pendekatan pembelajaran yang inovatif yang mampu mengakomodasi kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Menurut Ratminingsih, (2018) dalam penelitiannya mengenai penggunaan media pembelajaran *board games*, dapat membawa pengaruh yang baik terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Melalui *game*, siswa dapat lebih aktif dalam memecahkan masalah dalam permainan, bekerja sama dengan teman sambil belajar menggunakan Bahasa Inggris dengan menyenangkan.

Hal tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif berbasis *game* edukasi. Dalam hal ini dapat memanfaatkan media yang sesuai dengan zaman modern saat ini, seperti *computer screen* (layar komputer) atau *smartphone* (telepon pintar). Karena siswa zaman sekarang merupakan generasi Z pada era revolusi industri 4.0 yang harus siap menggunakan serta mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupannya. Menurut Yulsyofriend, Anggraini, dan Yeni, (2019) mengungkapkan bahwasannya teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai media dalam upaya pengembangan aspek berbahasa anak, termasuk bahasa asing. Salah satunya yaitu pengaplikasian teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak ialah penggunaan permainan seperti *mobile games* dan *game* edukasi.

Didasarkan hasil pengamatan penelitian yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti lebih lanjut tertarik untuk meneliti pembelajaran bahasa Inggris melalui *game* edukasi *Educandy* untuk penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas V SD. *Educandy* memiliki 3 fitur permainan inti, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Menurut Ulya, (2021) ketiga fitur ini dapat dikembangkan menjadi beberapa jenis permainan, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice* telah diperkuat sebelumnya banyak membahas mengenai *game* edukasi untuk pengembangan kosakata bahasa Inggris pada siswa. Maka dari itu, harapan selanjutnya pada materi *food and drink* siswa dapat mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Berpedoman pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka pentingnya penelitian ini karena memiliki tujuan yang terfokus pada penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas V melalui *game* edukasi *Educandy*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V pada materi *food and drink* setelah menggunakan *game* edukasi *Educandy*?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas V pada saat penerapan *game* edukasi *Educandy* pada materi *food and drink*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V pada materi *food and drink* setelah menggunakan *game* edukasi *Educandy*.
2. Aktivitas belajar siswa kelas V pada saat penerapan *game* edukasi *Educandy* pada materi *food and drink*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan alternatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.
- b. Sebagai dasar pemikiran untuk penelitian selanjutnya, baik oleh peneliti sendiri atau peneliti lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan motivasi serta antusias siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V.
- 2) Dapat dengan mudah mengenal kosakata Bahasa Inggris yang diajarkan oleh guru.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris terutama dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris.
- 2) Meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah ilmu serta wawasan mengenai *game* edukasi yang dapat digunakan pada siswa Sekolah Dasar.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi, maka perlu ditentukan sistematika penulisan yang baik. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai, latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini penulis mengemukakan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dalam skripsi mulai dari perencanaan sampai implementasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan mengenai hasil-hasil dari setiap tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil dari implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan serta saran dari penelitian yang telah dilakukan.

