

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam pengembangan diri manusia dan sebagai penghubung untuk meningkatkan ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat penting bagi perkembangan manusia dalam suatu negara (Nurhalifah N. L., 2020). Pendidikan juga berfungsi mengembangkan sikap, watak, keterampilan untuk memasuki kehidupan yang lebih lanjut. Adapun untuk membina pengembangan kepribadian tersebut, selain dari diri seorang individu, ada pihak lain yang ikut berperan. Seperti kedua orang tua, keluarga, teman, guru dan lingkungan sekitar. Selain itu juga, hal yang dapat mempengaruhi pengembangan kepribadian seseorang adalah pandai untuk berbahasa.

Bahasa pada saat ini sudah memasuki masa era globalisasi yang dimana kemampuan berbahasa menjadi prioritas untuk dikembangkan. Bahasa merupakan alat yang digunakan oleh manusia dalam berkomunikasi untuk menyampaikan pikiran dan perasaannya kepada orang lain. Secara terpadu, bahasa memiliki keterampilan berbicara, mendengar, menulis dan membaca yang merupakan bagian terpenting untuk dipelajari dan dibiasakan. Maka dari itu, pembelajaran bahasa di sekolah sangat penting untuk dipelajari dengan baik pula, karena dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bagi siswa.

Pembelajaran bahasa di sekolah yang sangat ditekankan pada masa era globalisasi ini adalah Bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan Bahasa Inggris menjadi bahasa internasional yang digunakan untuk berkomunikasi di seluruh dunia. Pembelajaran Bahasa Inggris khususnya di sekolah dasar memang perlu diperkenalkan sejak dini, karena kemampuan anak-anak dalam mengingat jauh lebih baik dari pada orang dewasa. Pengenalan Bahasa Inggris yang dilakukan sejak dini dianggap lebih baik karena belajar bahasa sampai dengan usia 12 tahun dapat dikatakan sebagai

golden years atau usia emas yang dapat menjadi fondasi dalam kecakapan berbahasa.

Seperti yang dikatakan oleh (Syafei, 2016) bahwasannya *“Introducing English to young learners is guiding and facilitating young learners in aging 5-12 years old”*. Pernyataan ini mempunyai arti bahwa belajar Bahasa Inggris kepada anak-anak akan lebih baik jika dimulai lebih awal dengan memberikan bimbingan dan fasilitas yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mendengar, berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dan menambah perbendaharaan kata.

Pembendaharaan kata baiknya perlu dilatih dan dibiasakan sejak kecil karena seseorang tidak dapat berkomunikasi dengan baik apabila tidak saling memahami bahasa yang disampaikan oleh keduanya, keragaman bahasa ini merupakan tanda-tanda kekuasaan Allah Swt, yang dijelaskan dalam Al-Qur’an Surat Ar-Rum ayat 22, yang berbunyi :

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالاخْتِلافُ اللَّسَانِ وَالْوَالِدَاتُ لِاللَّامِيْنَ

Artinya :

“Dan diantara tanda-tanda (kebesaran)-Nya ialah penciptaan langit dan bumi, perbedaan bahasamu, dan warna kulitmu. Sungguh, pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui”. (QS. Ar-Rum : 22)

Dalam perspektif pendidikan bahasa kandungan surat Ar-Rum ini mengajarkan kepada setiap manusia untuk mengetahui beragam bahasa yang ada di dunia. Memahami Bahasa Inggris adalah modal awal untuk saling mengenal dan menjalin keharmonisan antar bangsa. Maka dari itu, kurikulum yang ada di Indonesia sendiri harus mampu menunjang siswa dalam membiasakan Bahasa Inggris minimal di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon, menemukan bahwa sekitar kurang lebih 70% siswa masih kurang dalam memahami pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor lingkungan siswa, orang tua serta teman sebayanya. Kemudian, bahasa daerah masing-masing siswa yang masih kental sehingga sedikit sulit untuk

membiasakannya. Dapat dilihat dari suasana pembelajaran dikelas, siswa lebih aktif mengobrol dengan teman-temannya dibandingkan dengan memperhatikan penjelasan



guru. Maka dari itu, dalam proses pembelajaran di kelas harus menggunakan media pembelajaran agar siswa dapat tertarik dan tidak bosan ketika pembelajaran berlangsung.

Guru mata pelajaran Bahasa Inggris sudah menggunakan media pembelajaran ketika mengajar di kelas, adapun media yang sering digunakan adalah media gambar dan lagu, namun guru di sekolah tersebut tidak mencoba menggunakan media permainan. Sehingga, masih banyak siswa yang mengeluh karena belum memahami arti dari setiap kosakata Bahasa Inggris. Mengingat bahwasannya siswa MI kelas III masih senang bermain dan mengobrol ketika sedang belajar di kelas, membuat peneliti ingin memanfaatkan masa anak-anak tersebut dalam proses pembelajaran sehingga anak-anak mampu belajar sambil bermain, dengan harapan siswa mampu mengingat, mengucapkan, dan menyukai pelajaran Bahasa Inggris.

Dengan demikian, untuk mendapatkan hasil yang baik pada diri siswa dibutuhkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi siswa di kelas sehingga siswa mampu tertarik dan menyukai pembelajaran Bahasa Inggris. Media permainan *word search* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung. Media permainan *word search* merupakan salah satu media pendidikan yang selain ada unsur permainannya juga ada unsur pendidikannya. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan di sana, maka peneliti tertarik hendak melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Permainan *Word Search* Terhadap Hasil Belajar *Vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon”** untuk mengetahui seberapa pengaruhnya media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris siswa kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan yaitu :

1. Pembelajaran Bahasa Inggris yang dirasa sulit untuk dipahami oleh siswa.
2. Bahasa daerah masing-masing siswa yang masih kental, sehingga sulit untuk melafalkan kosa kata Bahasa Inggris.
3. Hasil pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris yang masih kurang baik.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang maksimal.
5. Siswa lebih senang mengobrol ketika guru sedang menjelaskan materi di kelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris yang kurang efektif.
2. Hasil pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris yang belum baik.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III di MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka pertanyaan peneliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media permainan *word search* di kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon?
2. Bagaimana hasil pembelajaran *Vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon?
3. Bagaimana Pengaruh Media Permainan *Word Search* Terhadap Hasil Belajar *Vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memperoleh data perihal penerapan media permainan *word search* di kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon.
2. Untuk memperoleh data perihal hasil pembelajaran *Vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon.
3. Untuk memperoleh data perihal seberapa besar pengaruh media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan pemahaman mengenai media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris terhadap hasil belajar siswa.
- b. Mengetahui hal-hal yang menyebabkan anak sulit dalam memahami *vocabulary* Bahasa Inggris.
- c. Memberikan stimulus kepada siswa dalam meningkatkan minat belajar *vocabulary* Bahasa Inggris.
- d. Mengetahui pengaruh media permainan *word search* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris semakin tinggi.
- b. Siswa merasa senang dan nyaman ketika belajar.
- c. Membantu dan bermanfaat bagi peneliti, guru, orang tua dan masyarakat mengenai media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris.