

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris adalah alat untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Departemen Pendidikan Nasional, yang sedang mempersiapkan standar kompetensi dalam Kurikulum 2004, menetapkan bahwa kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa Indonesia adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dengan menggunakan bahasa Inggris. Dengan demikian, bahasa Inggris berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dalam rangka mengakses informasi selain sebagai alat untuk membina hubungan interpersonal, bertukar informasi serta menikmati estetika bahasa dalam budaya Inggris.<sup>1</sup>

Bahasa Inggris sangat penting bagi siswa Indonesia karena Bahasa Inggris adalah bahasa Internasional dan bahasa yang paling banyak digunakan di dunia. Terlebih lagi di era globalisasi telah menempatkan bahasa Inggris menjadi bahasa yang seharusnya dikuasai. Ada empat aspek bahasa yang menjadi perhatian peneliti yaitu mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca. Selain

---

<sup>1</sup> Dafiya, *Upaya Peningkatan Kemampuan Vocabulary Siswa Melalui Semantic Mapping Strategy Pada Bidang Studi Bahasa Inggris Dikelas Xi Man 2 Tanjungpura,* ( 22 oktober 2013)  
<http://asmidafiya.blogspot.com/2012/12/upaya-peningkatan-upaya-peningkatan.html>

empat itu pembelajaran Bahasa Inggris adalah *vocabulary* (kosakata), *structure* (tata bahasa), dan *pronunciation* (pengucapan).<sup>2</sup>

Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris bertujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, baik dalam bentuk lisan atau tulis, yang meliputi kemampuan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).
2. Menumbuhkan kesadaran tentang hakikat bahasa dan pentingnya bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar.
3. Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antar bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya agar siswa memiliki wawasan lintas budaya dan dapat melibatkan diri dalam keragaman budaya.

Dalam Depdiknas (2006) hal yang paling mendasar dalam mempelajari bahasa Inggris adalah tentang penguasaan kosakata. Dalam menguasai keterampilan reseptif dan produktif siswa harus didukung oleh penguasaan kosakata bahasa Inggris. Sebagai standar kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris maka penguasaan perbendaharaan kosakata merupakan hal yang penting.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Andrian Deff, *Teach English* (British: Cambridge University Press 1968), 11.

<sup>3</sup> Wyta Sonia Putri, *Pemanfaatan Media Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Sidoarjo* diunduh pada (9 maret 2014)

Kosakata (*vocabulary*) didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kosa kata merupakan komponen yang penting dalam belajar bahasa. Kosa kata merupakan unsur bahan yang paling penting dan perlu dipelajari, dipahami, dan mengerti agar dapat digunakan dengan baik dan benar.

Untuk mempelajari kosa kata dapat diperoleh dengan melakukan aktivitas tertentu, seperti membaca buku-buku, serta memperhatikan, mendengarkan berita di radio, televisi, pidato atau ceramah dalam Bahasa Inggris. Dengan aktivitas tersebut akan diperoleh istilah yang dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan kemampuan untuk memahami, mengerti dan menerapkan penguasaan kosa kata tersebut dalam praktik kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan berbicara maupun menulis.

Becker (1997) menekankan tentang pentingnya pengembangan kosa kata yaitu menghubungkan beberapa jumlah kosa kata yang dikuasai oleh para siswa dengan materi akademik pembelajaran bahasa. Dia menyatakan bahwa kurangnya pemahaman kosa kata adalah penyebab utama dari kegagalan akademik yang dialami siswa.<sup>4</sup>

---

<http://ejournal.unesa.ac.id/jurnal/jmtp/artikel/1581/pemanfaatan-media-permainan-scrabble-untuk-meningkatkan-penguasaan-kosakata-bahasa-inggris-pada-siswa-kelas-vii-smp-negeri-1-sidoarjo>.

<sup>4</sup> Alamsetia, *Upaya Peningkatan Vocabulary Siswa dengan Media Wort Wall* diunduh pada (oktober 22, 2013). <http://alamsetiad08.wordpress.com/upaya-peningkatan-vocabulary-siswa-dengan-media-wortwall/>

Menurut Graves (1986) kosa kata ideal yang harus dimiliki oleh pembelajar pemula adalah antara 2500 sampai 5000 untuk menunjang pembelajaran bahasa. Namun hal ini kurang dimiliki oleh para pembelajar bahasa Inggris di negara kita, apalagi bahasa Inggris adalah bahasa asing sehingga penggunaan bahasa tersebut hanya pada beberapa hal dan tempat.<sup>5</sup>

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru bidang studi Bahasa Inggris di MI Salafiyah Bahauddin. Peneliti mendapatkan bahwa dari 24 siswa, hanya 11 siswa yang berhasil mencapai KKM, dan 13 lainnya belum tuntas.<sup>6</sup> Dan dari hasil observasi yang dilakukan MI Salafiyah Bahauddin ini guru juga masih jarang menggunakan media pembelajaran, penyampaian materi masih tradisional, yaitu berpusat pada guru. Metode ini dipandang kurang efektif sehingga belajar siswa masih jauh dari yang diharapkan. Guru perlu mengadakan inovasi proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Disamping itu penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sangat penting. Untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris tidak bisa terlepas dari media pembelajaran yang merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Media sebagai salah satu penunjang pembelajaran merupakan alternatif untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar.

---

<sup>5</sup> Alamsetia, *Upaya Peningkatan.....* (oktober 22, 2013)

<sup>6</sup> Guru Bahasa Inggris kelas III MI Salafiyah Bahauddin Ngelom Taman Sidoarjo, wawancara pribadi, 7 april 2014.

Ada tiga fungsi utama dari media atau alat peraga dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu: untuk memikat daya tarik belajar anak, memperjelas konsep dan mempertegas penjelasan khususnya tentang konsep abstrak.<sup>7</sup> Sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan media.

Siswa kelas III di MI Salafiyah Bahauddin Ngelom Taman Sidoarjo adalah kelompok pembelajar usia dini. Kelompok pembelajar usia dini adalah kelompok anak yang sedang belajar di SD/MI yang di kategorikan berusia 6 sampai 12 tahun. Pada dasarnya kelompok pembelajar ini berada pada level pendidikan di tingkat SD/MI dan sangat suka bermain. Oleh karena itu kegiatan belajar sangat menarik apabila siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Guru dapat menciptakan suatu keadaan atau lingkungan belajar yang memadai agar siswa dapat menemukan pengalaman-pengalaman nyata dan terlibat langsung dengan alat dan media. Peranan guru sangat penting untuk menciptakan situasi belajar sesuai dengan teori piaget.<sup>8</sup>

Salah satu media yang digunakan untuk meminimalisir masalah yang ada dengan menghadirkan media yang dapat mengingat dan mempelajari kosa kata (*vocabulary*) bahasa Inggris adalah melalui media permainan Scrabble. Scrabble merupakan permainan papan dan menyusun kata ini dapat dimainkan oleh 2 atau 4 orang. Sehingga pertimbangan tersebut diambil karena: (1) belum

---

<sup>7</sup>Elanneri Karani, *Pembelajaran Bahasa Inggris Di SD : Metode, Media dan Asesmen*. diunduh pada 24 oktober 2014. <http://jurnal.pdii.lipi..go.id/admin/jurnal/2108229241.pdf>.

<sup>8</sup>Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktik*. (Surabaya: PT.Prestasi Pustaka, 2007), 25.

ditetapkannya pemantapan materi penguasaan kosa kata bahasa Inggris dengan sistem bermain (2) dengan bermain media permainan Scrabble, kemampuan siswa untuk mengingat kosakata bahasa Inggris akan lebih lama dibandingkan dengan menghafal biasa (3) dengan menggunakan Scrabble lebih efisien waktu, dan tempat serta efektif dapat membantu tercapainya tujuan belajar dibandingkan dengan tanpa menggunakan media permainan (4) melalui media permainan Scrabble dapat meningkatkan sosialisasi antar siswa karena model permainannya berkelompok. Selain itu, media Scrabble penggunaannya sangat praktis dan dapat digunakan pada materi-materi tertentu.<sup>9</sup>

Upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar *vocabulary* bahasa Inggris dibutuhkan suatu media yang efektif, menarik dan menyenangkan. Untuk mengatasi masalah tersebut diharapkan dengan menggunakan media scrabble siswa lebih terampil dalam memperbanyak kosa kata, karena proses pembelajaran adalah suatu sistem, maka posisi media pembelajaran adalah sebagai komponen sistem pembelajaran.

---

<sup>9</sup>Wyta Sonia Putri, *Pemanfaatan Media Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Sidoarjo* diunduh pada (9 maret 2014) <http://ejournal.unesa.ac.id/jurnal/jmtp/artikel/1581/pemanfaatan-media-permainan-scrabble-untuk-meningkatkan-penguasaan-kosakata-bahasa-inggris-pada-siswa-kelas-vii-smp-negeri-1-sidoarjo>

Berdasarkan paparan di atas peneliti mengadakan penelitian yang berjudul:  
**“Peningkatan Kemampuan Vocabulary Bahasa Inggris Menggunakan Media Scrabble Pada Kelas III MI Salafiyah Bahauddin Ngelom Taman Sidoarjo”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat di tentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media media Scrabble dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa kelas III MI Salafiyah Bahauddin Ngelom Taman Sidoarjo?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan *vocabulary* siswa kelas III MI Salafiyah Bahauddin Ngelom Taman Sidoarjo setelah menggunakan media Scrabble?

### **C. Tindakan Yang Dipilih**

Tindakan yang dipilih untuk pemecahan masalah yang dihadapi dalam peningkatan kemampuan *vocabulary* di atas yaitu dengan menggunakan Media Scrabble. Dengan menggunakan media ini diharapkan kemampuan siswa dalam pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris dapat meningkat.

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media scrabble dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa kelas III MI Salafiyah Bahauddin Ngelom Taman Sidoarjo.

2. Untuk mengetahui peningkatan *vocabulary* siswa kelas III MI Salafiyah Bahauddin Ngelom Taman Sidoarjo setelah melalui pembelajaran dengan menggunakan media Scrabble.

#### **E. Lingkup penelitian.**

Sesuai dengan judul dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka yang menjadi ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah pada siswa kelas III-II MI Salafiyah Bahauddin Ngelom Taman Sidoarjo.
2. Penggunaan media scrabble.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
  - a. Guru dapat mengetahui media pembelajaran yang dapat meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.
  - b. Guru mengetahui kelemahan dan kelebihan sistem pengajarannya sehingga dapat dijadikan bahan perbaikan.
  - c. Guru menjadi lebih bersemangat dalam memberikan materi di kelas.
2. Bagi Siswa
  - a. Dalam proses belajar mengajar, keaktifan siswa meningkat.
  - b. Memusatkan siswa dalam belajar kosakata.
  - c. Meningkatkan nilai siswa untuk dapat mencapai KKM.



### 3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran serta profesionalisme guru yang bersangkutan
- b. Meningkatkan kredibilitas dan kualitas sekolah

### 4. Bagi Peneliti

- a. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peneliti dalam menerapkan ilmu dan teori yang didapat selama dibangku perkuliahan.
- b. Mendapatkan pengalaman dalam proses pencarian masalah yang kemudian dicari pemecahannya.

## G. Definisi Operasional

Judul penelitian tindakan kelas ini adalah “Peningkatan Kemampuan vocabulary Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Scrabble Siswa Kelas III MI Salafiyah Bahauddin Ngelom Taman Sidoarjo. Definisi dari judul adalah sebagai berikut :

Peningkatan : Sesuatu yang bersusun dan peningkatan berarti kemajuan.<sup>10</sup>

Kemampuan : Berasal dari kata” mampu” yang berarti kuasa (bisa, melakukan sesuatu, dapat). Kemampuan adalah sesuatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang

---

<sup>10</sup>Antok, *Peningkatan Mutu Pendidikan*, di unduh pada 02 oktober 2013. <http://catatanpakguru.wordpress.com/2007/12/21/peningkatan-mutu-pendidikan>.

dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan.<sup>11</sup>

*Vocabulary* : ( *Total number of words in a language*). Sejumlah kata dalam sebuah bahasa.<sup>12</sup>

*Media* : Alat bantu peraga dalam pembelajaran. Perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>13</sup>

*Scrabble* : permainan kata yang dapat dimainkan oleh 2, 3, atau 4 orang peserta dalam waktu tertentu.

---

<sup>11</sup>Ian. *Pengertian Kemampuan*, diunduh pada (02 oktober 2013).  
<http://ian43.wordpress.com/20010/12/23/pengertian-kemampuan/>

<sup>12</sup>Martin H. Manser, *Oxford Learner's Pocket Dictionary*, ( Inggris: Oxford University Press, 1991) 461

<sup>13</sup> Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*, ( Jakarta: Rajawali, 1986), 6