

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial yang mana saling membutuhkan satu sama lain, maka dari itu interaksi dan komunikasi antar satu sama lain perlu diperhatikan salah satunya dengan menggunakan bahasa.

Bahasa secara umum adalah sebagai alat berkomunikasi yang berupa bunyi dan ujaran. Alat ini memiliki kedudukan yang sangat penting. Tanpanya informasi tidak akan tersampaikan dengan mudah. Bisa dibayangkan jika pada zaman dahulu manusia hanya menggunakan gerakan untuk interaksi maka akan ada banyak keterbatasan yang terjadi.

Bahasa juga dianggap sebagai sarana pemersatu masyarakat tertentu. Setiap daerah memiliki corak bahasa yang berbeda baik itu adanya perbedaan intonasi, dialek (*accent*) yang digunakan saat berkomunikasi. Sesuai firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surah Ar-Rum: 22 yaitu:

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافُ أَلْسِنَتِكُمْ وَأَلْوَانِكُمْ ۚ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّلْعَالَمِينَ



Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah SWT menciptakan sesuatu yang Dia inginkan dan salah satunya dengan adanya berbagai macam perbedaan, dan diantara perbedaan tersebut adalah perbedaan bahasa. Dalam tafsir Al-Misbah penjelasan ayat di atas disebutkan, “Kamu juga dapat mengetahui tanda-tanda kekuasaan Allah SWT melalui pengamatan terhadap perbedaan lidah kamu, seperti perbedaan bahasa, dialek dan intonasi”<sup>1</sup>. Jadi dengan adanya perbedaan bahasa maka akan tercipta suatu keanekaragaman baik dari segi dialek dan intonasinya. Dari sekian banyak bahasa yang digunakan salah satunya adalah bahasa Inggris yang dinobatkan sebagai bahasa Internasional.

Bahasa inggris adalah bahasa asing yang digunakan dalam kancan internasional. Di Indonesia bahasa inggris telah menjelma menjadi bahasa asing. Mengingat zaman penjajahan yang mana Inggris sempat menguasai Indonesia maka tidak heran jika banyak bahasa asing yang sudah menjadi kata serapan bahkan digunakan dalam bahasa sehari-hari.

Bahasa Inggris adalah bahasa asing yang dianggap penting yang diajarkan untuk penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan teknologi, seni budaya dan pengembangan hubungan antar bangsa.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), Volume 10, h. 189-190

<sup>2</sup> Depdikbud, *GBPP Muatan Lokal SD Mata Pelajaran Bahasa Inggris*, (Semarang: Depdikbud, 1995). h. 1

Namun, sangat disayangkan di era modern ini mata pelajaran bahasa Inggris sudah tidak termasuk ke dalam mata pelajaran saat Ujian Akhir Sekolah. Maka dari itu banyak sekolah yang meniadakan atau menghapus mata pelajaran Bahasa Inggris, karena bahasa Inggris hanya dianggap sebagai mata pelajaran penunjang tidak menjadi mata pelajaran wajib. Tetapi, tidak sedikit pula sekolah yang masih melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris.

Tidak dapat dipungkiri mata pelajaran bahasa Inggris masih berperan penting untuk dijadikan bekal siswa guna menempuh jenjang pendidikan selanjutnya, sehingga siswa telah mempunyai pengetahuan awal dalam Bahasa Inggris.

Sama halnya dengan bahasa Indonesia, bahasa Inggris juga memiliki banyak *skill* (kemampuan). Seperti *listening skill*, *reading skill*, *speaking skill*, *writing skill*. Kemampuan tersebut tidak luput dari pentingnya penguasaan kosakata (*Vocabulary*) yang mana dari penguasaan kosakata itulah kita mampu mengembangkan ke-empat *skill* tersebut.

Bahasa Inggris kadang dianggap sulit oleh siswa karena artikulasinya yang sulit diucapkan maka dari itu tidak heran apabila peserta didik bermalas-malasan untuk membaca *vocabulary*. Sehingga menimbulkan kurangnya penguasaan serta minimnya perbendaharaan kosakata/*vocabulary*.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MIN 4 Banjar, khususnya pada tingkat kelas IV, pada saat pembelajaran bahasa Inggris siswa mengalami kesulitan saat mengingat *vocabulary* atau kosakata, sehingga

penguasaan siswa terhadap *vocabulary* sedikit terhambat, maka dari perbendaharaan kosakata siswa kurang. Yang mana pada dasarnya *vocabulary* menjadi pondasi awal dalam belajar bahasa Inggris.

Sejalan dengan pendapat David Wilkins dalam buku *How To Teach Vocabulary* yang menyatakan bahwa, “*Without grammar very little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed*”.<sup>3</sup> Ini adalah bagaimana seorang ahli bahasa menyimpulkan pentingnya pembelajaran kosakata.

Penguasaan *vocabulary* tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, yang mana masih terdapat 35% nilai siswa yang belum memenuhi standar kriteria ketuntasan minimum (KKM). KKM yang distandarkan pada MIN 4 Banjar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris adalah 65. Maka dari itu permainan dan media sangat diperlukan untuk dijadikan batu loncatan agar dapat meningkatkan penguasaan *vocabulary* tersebut.

Permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian. Dalam hal permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman mengasyikkan atau menyenangkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat suka rela dan motivasi datang dari dalam diri siswa secara spontan.

---

<sup>3</sup> Scott Thornbury, *How to teach vocabulary*, (London: Longman 2002), hal. 13

Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang beriringan dengan perkembangan teknologi. Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.<sup>4</sup>

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan *vocabulary* siswa adalah permainan *smart guess* / ranking 1. Permainan tersebut dapat dijadikan alternatif agar siswa senang dan tertarik dalam menguasai *vocabulary* karna permainan tersebut menyenangkan dan menumbuhkan jiwa kompetitif dalam diri siswa. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk menuliskan jawabannya di papan tulis yang telah disediakan.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang permainan *smart guess* adalah dengan media *flipchart*. Media *flipchart* digunakan untuk mempermudah berlangsungnya permainan *smart guess* yang mana digunakan sebagai alat bantu untuk menampilkan kosakata yang akan ditebak siswa.

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (jakarta: Rajawali Pers, 1997) h, 15-16

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ **Pengaruh Permainan *Smart Guess* dengan Kombinasi Media *Flipchart* Terhadap Hasil Belajar pada materi *Vocabulary* Siswa Kelas IV MIN 4 Banjar** “

## **B. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian**

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penafsiran tentang penelitian ini, maka penulis memberikan penegasan istilah atau definisi operasional pada judul proposal ini sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah hubungan sebab akibat yang ditimbulkan oleh metode *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart*.
2. *Smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* adalah metode pembelajaran yang bersifat menyenangkan serta dapat menimbulkan jiwa kompetitif dalam diri siswa sehingga dapat membantu siswa dalam menguasai *vocabulary*. Sedangkan kombinasi adalah penggabungan satu objek dengan objek yang lain. *Flipchart* merupakan salah satu media penunjang yang dapat membantu terlaksananya metode *smart guess*. *Smart guess* dengan kombinasi *flipchart* yang dimaksud peneliti yakni menggabungkan metode *smart guess* dengan media *flipchart*.
3. Materi *vocabulary* adalah salah satu materi yang tercakup dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

4. Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas IV MIN 4 Banjar.
2. Penelitian dilaksanakan menggunakan permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart*.
3. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Inggris
4. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai tes siswa yang dibuat sesuai indikator.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar menggunakan permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* pada materi *vocabulary* siswa kelas IV MIN 4 Banjar?
2. Apakah permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi *vocabulary* siswa kelas IV MIN 4 Banjar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ialah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar menggunakan permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* pada materi *vocabulary* siswa kelas IV MIN 4 Banjar.
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* terhadap hasil belajar pada materi *vocabulary* siswa kelas IV MIN 4 Banjar.

#### **E. Signifikasi Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, jika hasil penelitian ini dirasa dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, maka diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menerapkan permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* guna meningkatkan perbendaharaan *vocabulary* siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris.
2. Bagi peserta didik, hal ini dapat meningkatkan perbendaharaan *vocabulary* yang dimilikinya pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
3. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dan pertimbangan dalam membimbing guru untuk mengoptimalkan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Sehingga



dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang bermutu dan berkualitas di Madrasah Ibtidaiyah.

4. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan yang baik dan luas tentang permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* serta penerapannya ketika proses pembelajaran.
5. Bagi pembaca/peneliti lain, hasil penelitian dapat digunakan sebagaimana mestinya dan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam pelaksanaan penelitian dengan permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart*.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan anggapan dasar di atas, mengenai perbandingan antara kelas yang diberikan perlakuan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh dalam penerapan permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* terhadap hasil belajar siswa pada materi *vocabulary* kelas IV MIN 4 Banjar

$H_a$  : Terdapat pengaruh dalam penerapan permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* terhadap hasil belajar siswa pada materi *vocabulary* kelas IV MIN 4 Banjar

## **G. Penelitian Terdahulu**

Dalam peninjauan penelitian yang dilakukan, sepengetahuan peneliti ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan mengenai permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* dalam bentuk skripsi.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maslani pada tahun 2016, yaitu, dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Melalui Permainan (*Game*) Ranking 1 Pada Materi Norma Dalam Kehidupan Bersama di Kelas VII A SMPN 4 Pelaihari”.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rachmad Himawan pada tahun 2015, yaitu, dengan judul “Penggunaan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak”.

Adapun dari dua penelitian yang relevan tersebut, penelitian yang peneliti buat memang berbeda tetapi masih mempunyai hubungan yang bisa dijadikan acuan untuk penelitian. Penelitian di atas menerapkan permainan ranking 1 / *smart guess* dan penggunaan media *flipchart* sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menerapkan permainan ranking 1 / *smart guess* dengan dikombinasikan dengan media *flipchart* untuk mengetahui hasil belajar.

## **H. Sistematika Penulisan**

Guna mempermudah penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, hipotesis masalah, ruang lingkup, definisi operasional, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan teori, berisi deskripsi teori tentang permainan *smart guess*, media *flipchart*, hasil belajar, pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI, dan *vocabulary* di SD/MI.

BAB III Metode penelitian, berisi tentang jenis penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Penyajian data dan analisis, berisi deskripsi lokasi penelitian, penyajian data, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup, berisi simpulan dan saran-saran.