

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Mempelajari bahasa Inggris tidak akan terlepas dari mempelajari 4 kemampuan berbahasa dalam bahasa yang menjadi bahasa internasional ini, yang meliputi kemampuan mendengarkan (listening), berbicara (speaking), membaca (writing), dan menulis (writing). Keempat kemampuan berbahasa tersebut tidak akan berkembang jika tidak didukung oleh perkembangan jumlah kosa kata (vocabulary) yang dimiliki, untuk bisa berkomunikasi baik secara tertulis maupun secara lisan.

Allah berfirman di dalam Al Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ  
أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Di dalam Surah A-Baqarah tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa bisa diawali dengan pembelajaran kosa kata. Pembelajaran kosa kata akan mampu mengembangkan kosa kata siswa, khususnya bahasa Inggris. Penguasaan kosa kata bahasa Inggris baik lisan maupun tulisan akan mengembangkan kemampuan bahasa Inggris yang lain.

Menurut Scott Thornbury: *“How important is vocabulary? Without grammar very little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed”*.<sup>1</sup>“Seberapa pentingkah kosa kata? Tanpa pengetahuan tentang tata bahasa sangat sedikit sekali yang bisa disampaikan, tanpa kosa kata tidak ada yang bisa disampaikan”.

Penguasaan kosa kata memegang peranan yang penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Ketika pertama kali mempelajari bahasa Inggris, pelafalan dan arti kata menjadi kegiatan utama dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris, media yang dipakai untuk menjembatani pemahaman para siswa sehingga kegiatan pembelajaran kosa kata menjadi lebih menarik dan para siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan di kelas.

Pembelajaran kosa kata bahasa Inggris mengalami hambatan bahkan gagal dikarenakan tidak menggunakan media, atau menggunakan media yang tidak sesuai. Sadiman, mengutip pendapat dari Profesor Ely mengatakan bahwa pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan.<sup>2</sup>

Media berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan pesan. Salah satu media visual adalah kartu yang dianggap mampu memberikan kejelasan konsep pembelajaran kosakata tentang Synonym (Persamaan kata) dan Antonym (Lawan

---

<sup>1</sup> Scott Thornbury, *How to teach vocabulary*, (London: Pearson Longman, 2002), Cet. ke-3, h.13

<sup>2</sup>Dr. Arief S. Sadiman, M.Sc, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), Cet. ke-14, h.85

kata), agar kosa kata tersebut dapat diaplikasikan dalam komunikasi lisan atau tertulis.

Penyampaian topik kosa kata bahasa Inggris tentang Synonym dan Antonym selama ini masih menggunakan media papan tulis. Guru menuliskan beberapa kata yang bersinonim dan berantonim di papan tulis, kemudian melafalkannya bersama-sama. Kegiatan seperti ini sangat monoton sekali, keaktifan para siswa di kelas sangat terbatas. Sehingga hasil pembelajaran kosa kata bahasa Inggris tentang Synonym dan Antonym masih belum memuaskan.

Berdasarkan latar belakang tersebut dilakukanlah penelitian ini untuk mengetahui apakah dengan permainan kartu dapat meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris tentang Synonym dan Antonym pada siswa kelas VIII serta mampu memahami konsep secara tuntas dan optimal.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan penguasaan kosa kata siswa tentang Synonym dan Antonym.
2. Hasil belajar dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris tentang Synonym dan Antonym masih rendah.

3. Belum digunakannya media bermain kartu dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris terutama tentang Synonym dan Antonym.
4. Belum ada kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas yang membuat siswa lebih aktif.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah dengan permainan kartu Synonym dan Antonym dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VIIIA di Madrasah Tsanawiyah Al-Hidayah Keliling Benteng Tengah Martapura Barat”.

### **D. Penegasan Judul**

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul skripsi di atas, penulis memberikan beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1. Upaya meningkatkan adalah segala usaha yang dilakukan agar peserta didik memperoleh kemajuan dalam pembelajaran kosa kata dengan permainan kartu sehingga bisa meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris terutama tentang Synonym dan Antonym.
3. Kemampuan kosakata adalah prestasi yang dicapai peserta didik untuk memperoleh nilai di atas standar ketuntasan minimal mengenai kosakata bahasa Inggris.

3. Penggunaan media permainan kartu adalah media yang digunakan untuk pelajaran tentang Synonym dan Antonym, agar pembelajaran lebih menyenangkan, konkret dan variatif.
4. Synonym adalah persamaan atau padanan kata yang mempunyai makna yang sama, sedangkan Antonym adalah lawan kata.

Jadi yang dimaksud dalam judul skripsi ini adalah suatu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris tentang Synonym dan Antonym . Usaha tersebut dilakukan dengan menggunakan media permainan kartu agar pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris.

### **E. Pemecahan Masalah**

Untuk pemecahan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan 2 kali pertemuan dan siklus kedua 2 kali pertemuan. Dalam kegiatan pembelajaran kosakata tentang Synonym dan Antonym menggunakan media permainan kartu, langkah-langkahnya sebagai berikut:

#### **1. Persiapan**

- a. Membuat rencana pembelajaran pokok bahasan “Synonym dan Antonym”.
- b. Membuat lembar observasi untuk kegiatan siswa selama pembelajaran menggunakan media permainan kartu.

- c. Mempersiapkan alat praktek berupa Synonym and Antonym Jack Card.
- d. Menyusun alat evaluasi untuk mengukur penguasaan siswa berupa test formatif pada akhir pembelajaran.

## **2. Pelaksanaan**

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa.
- b. Guru menjelaskan tentang Synonym dan Antonym, siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
- c. Guru menampilkan Jack Card sebagai media untuk permainan kartu Synonym dan Antonym, siswa ditugaskan untuk mengingat pasangan kartu dan mengulang pelafalan yang dilakukan guru.
- d. Guru kembali menampilkan kartu, siswa ditugaskan memasang kartu.
- e. Siswa secara berkelompok memasang kartu Synonym dan Antonym sesuai dengan kartu yang disediakan.

## **3. Observasi dan Evaluasi**

Pada tahap ini dilakukan proses observasi tentang pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat serta mengadakan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

#### **4. Refleksi**

Hasil yang diperoleh dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis, dari hasil tersebut guru akan merefleksi diri dengan melihat data pada hasil observasi apakah kegiatan yang telah dilakukan sudah dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa tentang Synonym dan Antonym dengan memasang kartu sesuai dengan pasangannya.

#### **5. Hipotesis Tindakan**

Penelitian ini direncanakan terbagi dalam dua siklus, siklus pertama, dua kali pertemuan dan siklus kedua dua kali pertemuan. Setiap siklus dilaksanakan melalui prosedur perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Melalui dua siklus tersebut dapat diamati peningkatan kemampuan kosakata siswa tentang Synonym dan Antonym dengan menggunakan media permainan kartu. Dengan demikian, dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu: Apabila digunakan permainan kartu Synonym dan Antonym maka dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa di kelas VIIIA Madrasah Tsanawiyah Al-Hidayah Keliling Benteng Tengah Martapura Barat”.

#### **G. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui penggunaan media permainan kartu dalam meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris siswa kelas VIIIA tentang Synonym dan Antonym di Madrasah Tsanawiyah Al-Hidayah Keliling Benteng Tengah Martapura Barat tahun pelajaran 2014-2015.

## **H. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi guru**

Mengetahui bahwa penggunaan media permainan kartu dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris.

### **2. Bagi siswa**

Mengetahui bahwa perhatian dan ketertarikan mereka dalam mempelajari bahasa Inggris bisa meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris mereka.

### **3. Bagi sekolah**

Memfasilitasi sekolah dengan berbagai media karena bisa meningkatkan perhatian siswa dalam mempelajari bahasa Inggris.