

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat besar dalam menyiapkan sumber daya manusia yang kompetitif. Kemakmuran suatu Negara bukan ditandai dengan kekayaan sumber daya alam yang melimpah namun ditandai dengan majunya kualitas sumber daya manusia di Negara tersebut. Sejarah membuktikan bahwa Negara yang berkualitas dapat menjadi Negara yang adidaya, makmur, dan *powerfull*. Oleh karena itu, kualitas sumber daya manusia perlu dapat ditingkatkan melalui proses pendidikan.

Pendidikan, selain merupakan prosuder juga merupakan lingkungan yang menjadi tempat terlibatnya individu yang saling berinteraksi. Interaksi antar individu ini baik antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa lainnya, terjadi proses dan peristiwa psikologi.¹

Upaya peningkatan mutu pendidikan haruslah dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen yang menjadi subsistem dalam suatu sistem mutu pendidikan. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran dan rendahnya hasil belajar yang dicapai. Proses pembelajaran di dalam kelas biasanya diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk menyimpan berbagai

¹ M Dahyono, *Psikologi Pendidikan*, (jakarta: PT Rineka Cipta,2010) h. 18-19

informasi dan konsep-konsep baru setiap harinya tanpa memahami maksud atau makna informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga ketika mereka lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi miskin aplikasi.²

Dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Bab II pasal 3 berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi menyumbang kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi daer siswa agar beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakep, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.³

Pasal 3 Bab II di atas dapat dipahami bahwa tujuan pendidikan itu diupayakan bukan hanya untuk membentuk kepribadian yang cerdas dalam intelektual saja, tetapi juga menjadi pribadi yang berakhlak mulia, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan kreatif dalam berbagai hal.

Dalam proses pembelajaran, selain guru dan materi, ada dua unsur yang juga amat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan sebuah metode pembelajaran, akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang akan digunakan.

Pemilihan media dalam pembelajaran harus memperhatikan tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dari siswa, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meski demikian, media

² Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, cet 10-11, 2016), h. 48

³ Undang-undang RI No. 20 tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)* beserta penjelasannya, (Bandung: Citra Umbara: 2003), h. 7

mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu untuk mengefektifkan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan atau isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi, dan menghafal kosakata. Kosakata merupakan aspek yang sangat penting dalam keterampilan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka akan semakin terampil dalam berbahasa. Dalam hal ini kosakata dapat meningkatkan pertumbuhan kegiatan menulis, berbicara, membaca, dan menyimak. Kosakata merupakan komponen yang memuat semua informasi berkaitan dengan pemakaian kata dalam berbahasa.⁴

Terkait dengan belajar kosakata baik berkenaan dengan benda-benda, Allah berfirman dalam Al-Quran Surat Al-Baqarah ayat 31 yaitu:⁵

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ
إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ (٣١)

Imam Ibnu Katsir dalam karyanya, Tafsirul Qur'anil Azhim, menjelaskan Surat Al-Baqarah ayat 31 merupakan sebuah petunjuk di mana Allah

⁴ Kasihani K. E Suyanto, *English for young Learners*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, cet.4, 2014) h. 43

⁵ Wawan Sjachriyanto, *Quran Palyer Versi 2.0.1.0*, Aplikasi Al Quran dan Terjemahan, 2005

menyebutkan kemuliaan bangsa Adam dibandingkan jenis malaikat atas keistimewaan pengetahuan nama-nama segala benda yang tidak diketahui oleh bangsa lainnya. Dengan demikian menunjukkan bahwa manusia pada dasarnya mampu dalam penguasaan kosakata, utamanya dalam mengenal benda-benda.⁶

Mempelajari bahasa asing merupakan usaha yang tidak gampang dan kadang menjenuhkan, dan bahkan kadang kala membuat orang frustrasi. Hal itu disebabkan karena belajar bahasa asing merupakan upaya untuk membentuk dan membangun situasi dan kondisi baru dalam diri seseorang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan pemilik bahasa. Salah satu bahasa asing adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa Internasional. Karena itu, bahasa Inggris menjadi bahasa komunikasi di dunia Internasional, sehingga hampir tidak ada negara yang tidak mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi bagi para pelajar atau pebisnis.

Salah satu hal dasar yang penting untuk dikuasai dalam mempelajari bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata. Semakin banyak kosakata dalam bahasa Inggris yang dikuasai, maka akan semakin mudah dipelajari dan dipahami bahasa asing tersebut.⁷ Pada umumnya peserta didik yang baru memulai belajar bahasa Inggris sangat membutuhkan pengetahuan mengenai

⁶ Alhafiz Kurniawan, Tafsir Surat Al-Baqarah Ayat 31, Jumat, 20 November 2020. (<https://islam.nu.or.id/tafsir/tafsir-surat-al-baqarah-ayat-31-MVcse>)

⁷ Henry Guntur Taringan, *Pengajaran Kompetensi Bahasa*, (Bandung: Angkasa, 2009) hlm. 3

kosakata. Adanya pengetahuan kosakata yang baik dan memadai, peserta didik akan mampu untuk mengerti maksud dari bahasa Inggris tersebut.

Selama ini, pembelajaran bahasa Inggris mayoritas disampaikan dengan menggunakan metode ceramah. Penggunaan media pembelajaran sangat minim. Jika tersedia pun mayoritas hanya berupa gambar-gambar dinding yang memuat kosakata bahasa Inggris. Padahal salah satu penunjang bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain itu, juga dapat membangkitkan motivasi dan minat dari peserta didik. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman.⁸

Berdasarkan hasil peninjauan awal yang peneliti lakukan di kelas IV MI Nurul Huda, nilai KKM rata-rata siswa untuk pelajaran Bahasa Inggris masih rendah yaitu 50 di bawah nilai KKM 70. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV sekaligus sebagai Kepala Sekolah MI Nurul Huda bahwa rendahnya nilai KKM Bahasa Inggris tersebut dikarenakan kurangnya minat siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa merasa kesulitan dalam memahami pelajaran Bahasa Inggris, disamping proses pembelajaran yang pasif.⁹

⁸ Azhar Arsyad, *media pembelajaran*, (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO, cetakan edisi Revisi, 2015) h. 15-17

⁹ Hasil Wawancara dengan Bapak Muhammad Rifqy Nazual guru kelas IV MI Nurul Huda, di ruang kelas IV, tanggal 21 Maret 2022

Banyak media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu di antaranya adalah media kotak dan kartu misterius (KOKAMI). Media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) oleh peneliti digunakan dalam pembelajaran, karena banyaknya manfaat positif yang bisa diperoleh. Di antara manfaat penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) adalah media mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengingat kosakata, gambar-gambar dalam media itu memudahkan peserta didik dalam berbahasa.

Menurut Hakim, kelebihan media KOKAMI dalam pembelajaran diantaranya lebih menarik, karena medianya berupa kotak dan kartu-kartu yang bervariasi dalam bentuk perintah, pertanyaan, petunjuk, bonus dan sanksi. Siswa lebih tertantang karena pertanyaan memiliki unsur misterius yang terdapat dalam amplop. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, serta kritis siswa sehingga diharapkan mereka mampu memahami pesan yang disampaikan maupun yang diberikan. Dan memakan biaya yang sedikit karena media terbuat dari bahan-bahan yang sederhana.¹⁰

Sementara kekurangan media pembelajaran KOKAMI diantaranya adalah siswa mengalami kesulitan jika belum terbiasa menggunakan media KOKAMI. Membutuhkan durasi waktu yang lama, jika durasi waktu yang

¹⁰ Hakim. 2011. Media Pembelajaran KOKAMI (*Kotak Kartu Misterius*). (serialOnline) <http://learningmodels.blogspot.co.id/2011/05/media-pengajaran-kokami-kotak-dan-kartu.html>. diakses 2021

diberikan sedikit maka kurang efisien dalam mengaplikasikan permainan setiap kelompok harus menunggu giliran kelompok lain.¹¹

Berdasarkan gambaran diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Efektivitas Penggunaan Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV MI Nurul Huda”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda sebelum penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI)?
2. Bagaimana hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda sesudah penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI)?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda sebelum penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI).
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda sesudah penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI).
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda.

¹¹ Ibid

D. Batasan Masalah

Pada penelitian ini peneliti memberikan batasan masalah agar dalam pembahasan lebih focus terkait dengan efektivitas penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan tema “Hobby”.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini baik secara teori maupun praktis diharapkan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian diharapkan nantinya dapat digunakan dalam khasanah keilmuan didalam manajemin pendidikan sekaligus referensi pada pengembangan ilmu, khususnya penggunaan media kotak dan surat misterius dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris.

2. Kegunaan Praktis

Adapun manfaat praktis bagi penulis, bagi MI Nurul Huda dan bagi penelitian lainnya sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini berguna bagi penulis dan menambah pengetahuan serta wawasan penulis mengenai efektivitas penggunaan media kotak dan surat misterius terhadap hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris.

b. Bagi MI Nurul Huda

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai masukan kepada guru di MI Nurul Huda untuk menambah pengetahuan tentang penggunaan media kotak dan surat misterius terhadap hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris.

c. Bagi Peneliti lainnya

Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam ilmu pendidikan khususnya tentang efektivitas media kotak dan surat misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa, juga dapat menjadi bahan informasi dan bahan pertimbangan atau di kembangkan lebih serta referensi terhadap penelitian yang sejenis dalam penelitian berikutnya.

F. Definisi Operasional

Agar terhindar dari kesalahpahaman dan untuk menghilangkan perbedaan penafsiran terhadap judul, maka berikut ini defenisi oprsional tentang maksud judul tersebut.

1. Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata dasar efektivitas adalah efektif yang artinya “ada efeknya” (pengaruh, akibatnya, kesannya, manjur, mujarab¹². Efektifitas berarti berusaha untuk mencapai sasaran yang sesuai dengan rencana, melalui aktivitas tertentu baik secara

¹² W. J. S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia, edisi-3* (Jakarta: PN Balai Pustaka, 2016), h. 26

fisik maupun non-fisik untuk memperoleh hasil terdapat penguasaan kosakata yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Keefektifan penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dapat dilihat hasil test sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut dalam pembelajaran.

2. Media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI)

Media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) adalah salah satu perantara atau pengantar pesan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) itu merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa. Tempat dan isi KOKAMI bisa disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Media Kotak dan Kartu Misterius yang dimaksud di sini adalah media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) yang digunakan dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu.¹³ Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang

¹³ Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Persada Media Group.h.5

bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini ialah hasil belajar objektif tes pilihan ganda.

4. Kelas IV MI Nurul Huda

Kelas IV MI Nurul Huda adalah siswa kelas IV MI Nurul Huda yang dijadikan sebagai obyek dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

5. Bahasa Inggris

Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahasa inggris sesuai dengan kurikulum 13 sebagai muatan lokal dengan menggunakan buku LKS kelas IV Semester 2 tema Hobby (kegemaran).

G. Penelitian Terdahulu

Dalam peninjauan penelitian yang akan di lakukan ada beberapa penelitian yang sudah di lakukan mengenai Media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI), diantaranya.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Puji Astutik, 2015	Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA melalui Model Problem Based Instruction berbentuk Media KOKAMI pada Siswa Kelas IV SDN Bebengan Kendal	- Pembelajaran IPA - Peningkatan kualitas	- Media KOKAMI Pada sekolah tingkat dasar (SD/MI)
2	Igeul Nurul	Pengaruh Penggunaan	- Pembelajaran	- Penggunaan

	Miaga Yuseu, 2015	Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa (Penelitian Kuasi Eksperimen Kelas III di SDN Bambu Apus II)	IPS kelas III SD	media KOKAMI
3	Ahriani, 2018	Pengaruh Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Di SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa	- Hasil Belajar IPS Kelas V SDI	- Penggunaan media KOKAMI

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a = Terdapat efektivitas penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda.

H_o = Tidak terdapat efektivitas penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda.

I. Alasan Memilih Judul

Kegiatan yang mendasari penulisan tertarik dalam memilih judul di atas sebagai berikut:

1. Penulis merasa bahwa media ini cocok digunakan untuk anak SD/MI karena mempunyai bentuk permainan dalam belajar yang dapat

meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda khususnya dalam mata pembelajaran Bahasa Inggris.

2. Mengingat pentingnya media ini bagi siswa untuk menarik minat dan memudahkan mereka dalam mengingat dan memahami pelajaran Bahasa Inggris.
3. Media ini sangat mudah di buat dan murah, tidak banyak memakan waktu, tenaga, dan biaya yang banyak untuk melaksanakannya.

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri atas lima BAB dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, pada bab ini disajikan atas beberapa item diantaranya latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, signifikansi penelitian, definisi operasional/istilah, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, alasan memilih judul dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR, pada bab ini disajikan terkait dengan Definisi Teoritik yang di dalamnya terkait dengan definisi efektivitas, media belajar dan hasil belajar. Tinjauan Teoritik yang terdiri dari Media Kotak Dan Kartu Misterius (KOKAMI), Prosedur Permainan KOKAMI, Kelebihan dan Kekurangan Media KOKAMI, Aturan dalam Penggunaan Media KOKAMI, Pembelajaran Bahasa Inggris Di Madrasah

Ibtidaiyah, Hasil Belajar, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. Dan Kerangka Pikir.

BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini terdiri dari Jenis dan Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian, Lokasi Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Desain Pengukuran (untuk penelitian kuantitatif) dan Teknik Analisis Data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, pada bab ini terdiri atas hasil penelitian serta pembahasan dari hasil penelitian.

BAB V PENUTUP, pada bab ini di sajikan simpulan dari penelitian dan rekomendasi dari hasil penelitian.