

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi bagi semua orang agar dapat mengerti satu sama lain. Perbedaan bahasa menjadi permasalahan yang sering dihadapi ketika bertemu dengan orang asing, dimana penggunaan bahasa yang mereka gunakan tidak sama seperti yang biasa kita gunakan. Menguasai suatu bahasa salah satunya bahasa inggris menjadi jembatan komunikasi untuk orang-orang dapat berkomunikasi. Bahasa inggris bisa disebut juga bahasa universal karena mempunyai peran utama dalam aktivitas sehari-hari untuk semua orang (Saiki et al., 2021).

Bahasa Inggris juga merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa untuk dipelajari karena bahasa inggris ini akan diperlukan dalam pekerjaan, aktivitas dan pembelajaran. Di dalam bahasa Inggris terdapat *Vocabulary* (kosa kata), *vocabulary* adalah hal wajib yang harus dipelajari terlebih dahulu agar dapat memahami pembelajaran bahasa inggris dengan benar. *Vocabulary* merupakan dasar untuk memudahkan kita mengerti dan menggunakan bahasa inggris dalam dunia pembelajaran dan komunikasi (Hamidah et al., 2020). *Vocabulary* yang baik akan membuat siswa dapat memahami dan memudahkan siswa untuk mempelajari 4 kemampuan yang ada terdapat pada mata pelajaran bahasa inggris diantaranya: reading, listening, writing, speaking.

Vocabulary adalah pengetahuan dasar dari materi Bahasa Inggris. Kosa kata yang terdapat dalam bahasa inggris terkadang tulisannya tidak sama dengan

cara mengucapkannya seperti “*Queue*” yang diucapkan “Q” yang berarti antri, ada berbagai macam kosa kata dasar yang dapat dipelajari oleh anak-anak untuk sebagai permulaan belajarnya seperti *read*, *write*, *think*, kata-kata tersebut merepresentasikan sebuah kegiatan belajar. Ada juga didalam bahasa Inggris pengucapannya sama tapi penulisannya berbeda yaitu *leaf* (daun), dan *leave* (pergi), ada juga kosa kata bahasa Inggris yang penulisannya berbeda tapi artinya sama seperti *Prison* (Penjara), *Jail* (Penjara). Kosa kata yang banyak tapi tidak didasari ilmu bahasa yang benar maka tidak mungkin kita dapat mengerti dengan baik bacaan dan juga sebaliknya ilmu bahasa yang baik tapi tidak mempunyai kosa kata yang banyak maka sebuah tulisan tidak dapat dibaca dengan tepat (Yusran Pora, 2002).

Pemasalahan dalam Penguasaan *vocabulary* siswa sangatlah banyak mulai dari kesalahan dalam pengejaan, pengucapan, dan penggunaan kata yang benar dalam menulis dan berbicara, dikarenakan *descriptive text*, *pronouns*, dan penggunaan *vocabulary* yang sulit (Rohmatin, 2023). Adapun permasalahan lain yang menjadi penyebab siswa kesulitan dalam mempelajari *vocabulary* bahasa inggris adalah fasilitas media pembelajaran di sekolah. Menurut Winarto et al., (2022) Sedikitnya fasilitas serta media pembelajaran yang menjadi penyebab siswa kurang mengerti pembelajaran bahasa inggris.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di SDN Belendung III menemukan masalah yaitu siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa inggris dikarenakan pengetahuan *vocabulary* siswa sangatlah rendah dan siswa masih banyak salah dalam pengucapan dan penulisan. Hasil observasi yang telah

peneliti temukan adalah rendahnya pengetahuan dasar bahasa Inggris siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Misalnya sebagian siswa masih sulit membedakan *He* (dia laki-laki) & *She* (dia Perempuan). Adapun permasalahan kurangnya fasilitas media pembelajaran di sekolah menjadi penyebab pembelajaran kurang efektif. Guru yang mengajar saat ini hanya menggunakan media seperti papan tulis, spidol, dan buku pelajaran. Pentingnya media pembelajaran membuat belajar siswa lebih menyenangkan, menarik, kreatif, dan inspiratif. Cara menggunakan media pembelajaran yang tepat bisa mempengaruhi kualitas dan proses dan hasil yang didapatkan (Nurdyansyah, 2019).

Salah satu media inovatif yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran *vocabulary* yaitu menggunakan media *Flash Card*. Media merupakan alat yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru agar penyampaian materi dapat mudah dimengerti oleh siswa. Media adalah segala bentuk penghubung yang dipakai oleh manusia untuk menyatakan ide, gagasan atau pendapat yang ditunjukkan itu sampai kepada penerima atau asosiasi yang dituju (Enawati & Sari, 2012). *Flash Card* bisa menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran bahasa Inggris. *Flash card* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu berisi gambar dan mempunyai pertanyaan yang ditentukan melalui permainan kartu (Widiawati, 2021).

Dengan menggunakan *flash card* membantu siswa yang penguasaan *vocabulary*nya rendah, karena pada *flash card* terdapat gambar yang membantu siswa untuk mengetahui makna dari kosakata yang ada pada kartu. Pemakaian media *flash card* dalam aktivitas pembelajaran memiliki fungsi sebagai solusi lain

yang dapat menyesuaikan berbagai macam cara menggunakannya dengan proses yang berbeda-beda pada cara menggunakannya (Puriasih et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan di atas maka peneliti memandang penting dan perlu untuk melakukan penelitian dengan judul.

“Pengaruh Media Pembelajaran *Flash Card* Terhadap Penguasaan *Vocabullary* Bahasa Inggris Siswa Kelas IV”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti membuat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penguasaan *vocabulary* siswa masih tergolong rendah.
2. Minimnya fasilitas media pembelajaran bahasa inggris yang ada di sekolah menjadi penyebab proses belajar kurang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi masalah yang ada pada penelitian yaitu pengaruh media pembelajaran *Flash Card* terhadap kemampuan *vocabullary* siswa dalam mata pembelajaran Bahasa Inggris.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan yaitu “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Flash Card* terhadap penguasaan *vocabulary* siswa kelas IV SDN Belendung 3?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Flash Card* terhadap penguasaan *vocabulary* siswa kelas IV SDN Belendung 3

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dan guru yaitu:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini dapat membantu mengembangkan teori-teori terkait pembelajaran *vocabulary*, terutama dengan memfokuskan pada penggunaan media pembelajaran *Flash Card*. Media permainan *Flash Card* ini dapat memberikan pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana permainan tersebut dapat memengaruhi penguasaan kosakata siswa.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan inspirasi kepada guru untuk menggunakan media permainan yang menarik agar siswa dapat memahami materi lebih mudah.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam mencari dan Menyusun sebuah kosa kata yang baik dan benar.

c. Bagi Sekolah

Dapat mengembangkan fasilitas yang dapat diberikan untuk keperluan pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa disekolah

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada peneliti bahwa media yang digunakan memiliki manfaat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

