

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Menurut Hybels dan Weafer (dikutip dalam Liliweri, 2007, hal. 3) komunikasi adalah setiap proses pertukaran informasi, gagasan, dan perasaan secara lisan dan tulisan, dengan bahasa tubuh dan penampilan, atau menggunakan alat bantu, dengan tujuan agar sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik. Hal ini berarti komunikasi adalah sebuah proses penyampaian atau pernyataan sesuatu yang melibatkan manusia dan cara penyampaian.

Setiap manusia berkomunikasi satu sama lain dengan tujuan tertentu. Tujuan manusia berkomunikasi dapat dilihat dari berbagai situasi yang ada, seperti komunikasi antar anggota keluarga untuk menceritakan pengalaman, komunikasi antar murid untuk memutuskan jawaban kelompok, dan komunikasi antar masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Selain komunikasi antar manusia, ada juga komunikasi antara Allah dan manusia. Menurut Lasor *et al.* (2008, hal. 34) Allah menyatakan diri-Nya dalam komunikasi dengan manusia melalui penglihatan yang diberikan-Nya, firman yang diucapkan-Nya, dan perbuatan yang dilakukan-Nya.

Komunikasi Allah kepada manusia menurut Eilers (2012) dinyatakan secara umum kepada semua orang, dan secara khusus kepada orang yang dipilih Allah. Contoh pernyataan umum Allah di dalam Alkitab, yaitu Allah menyatakan amarah melalui alam, seperti gempa bumi, badai, dan air bah. Sedangkan contoh

penyataan khusus Allah di dalam Alkitab, yaitu Allah menyatakan diri kepada Abraham, Ishak, dan Yakub. Allah juga meminta Musa mencatat Firman-Nya, menyatakan diri-Nya kepada para nabi, hingga menyatakan diri-Nya melalui kedatangan Kristus ke dalam dunia.

Tujuan Allah berkomunikasi dengan manusia menurut Lasor *et al.* (2008) adalah Allah ingin menjalin relasi dengan manusia yang diciptakan menurut gambar dan rupa-Nya, serta Allah ingin memulihkan kembali relasi manusia dengan-Nya yang telah rusak akibat pemberontakan manusia melawan otoritas Allah.

Pada dasarnya komunikasi adalah hal yang esensial dalam kehidupan manusia, sehingga komunikasi menjadi hal penting dalam dunia pendidikan. Beberapa aktivitas komunikasi dalam dunia pendidikan, seperti seorang guru berkomunikasi dengan muridnya untuk menyampaikan ide dan materi pembelajaran, membimbing dan mendisiplinkan murid, serta membangun relasi dengan murid. Komunikasi juga dilakukan oleh guru dengan orang tua agar orang tua dapat bekerja sama dalam mendidik anak mereka.

Agar komunikasi dapat terlaksana maka diperlukan bahasa. Bahasa merupakan salah satu unsur penting dalam komunikasi. Orang mampu mengkomunikasikan ide mereka dengan menggunakan bahasa, baik itu bahasa lisan maupun tulisan.

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang digunakan oleh banyak negara. Hal ini didukung oleh data dari David Crystal yang dikutip oleh Harmer (dalam Perwitasari, 2014) bahwa penggunaan bahasa Inggris di seluruh dunia pada tahun 2000 yang dijadikan bahasa utama sebanyak 377 juta orang dan

sebagai bahasa kedua sebanyak 350 juta. Penggunaan bahasa Inggris di Indonesia telah menjadi bahasa yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari deskripsi produk makanan, nama-nama tempat, lirik lagu, istilah politik, berbagai kegiatan ekonomi, bahkan berbagai buku teks dan buku cerita anak di sekolah.

Kedudukan bahasa Inggris di Indonesia adalah sebagai bahasa asing yang diajarkan mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi (PT). Suyanto (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Inggris memiliki empat keterampilan dasar, yaitu *speaking*, *listening*, *reading*, dan *writing*. Empat keterampilan ini memiliki keterkaitan satu sama lain untuk mendukung kemampuan berkomunikasi murid, baik secara lisan maupun tulisan.

Unsur paling sederhana dari bahasa adalah kata-kata. Setiap pemikiran dapat disampaikan menggunakan kata-kata. Suyanto (2015, hal. 43) menjelaskan “kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut disebut kosakata atau *vocabulary*.” Untuk dapat menggunakan *vocabulary* dengan baik ketika berkomunikasi, tentunya seseorang harus menguasai *vocabulary* tersebut. Pengertian penguasaan *vocabulary* menurut Yudha (2012) adalah kemampuan seseorang mengingat (*recall*) dan menggunakan (*use*) kumpulan kata dalam suatu bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan *vocabulary* mengacu pada kemampuan mengingat dan menggunakan kata-kata dengan tepat dalam berkomunikasi.

Pentingnya penguasaan *vocabulary* menurut Wilkins yang dikutip oleh Thornbury (dalam Englishindo, 2015, para. 1) mengatakan bahwa “*Without grammar verry little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed.*” Artinya tanpa mengetahui grammar, sedikit sekali yang bisa kita

ungkapkan, namun tanpa mengetahui *vocabulary*, tidak ada yang bisa kita ungkapkan.

Pengajaran *vocabulary* untuk murid kelas kecil tentu tidak sama dengan murid kelas besar. Oleh sebab itu, proses pembelajaran di dalam kelas seharusnya disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif yang dilalui murid. Siregar dan Nara (2010) menjelaskan bahwa kondisi kognitif murid kelas I SD menurut teori perkembangan Piaget berada pada periode *preoperational* yaitu usia 2-8 tahun.

Suyanto (2015) menyatakan beberapa karakteristik kognitif murid yang berada pada tahap *preoperational*, diantaranya murid belum mampu membedakan hal konkret dan abstrak, murid mudah bosan, dan murid memiliki tingkat konsentrasi serta perhatian yang pendek, yaitu sekitar 10-15 menit.

Selain itu, adapun beberapa karakteristik dari murid yang berada pada tahap ini yang perlu diperhatikan agar dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran di kelas. Suyanto (2015) mengungkapkan bahwa anak-anak pada tahap ini cenderung imajinatif, aktif, dan menyukai pembelajaran melalui permainan, cerita, gambar, maupun lagu. Karakteristik murid Kelas I SD tersebut perlu dipertimbangkan dalam merancang pembelajaran. Pembelajaran harus mampu menarik perhatian murid agar murid menjadi aktif dan fokus ketika belajar. Pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik murid yang berada pada tahap *preoperational* akan berdampak positif pada peningkatan penguasaan *vocabulary*.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Lentera Harapan (SDLH) Medan kelas I SD sesuai jenjang kelas dimana peneliti melakukan Praktik

Pengalaman Lapangan (PPL). Murid kelas I SD di sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda di mana bahasa Inggris merupakan bahasa asing bagi mereka. Murid tidak menggunakan Bahasa Inggris ketika berbicara dan menulis dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam interaksi di lingkungan sekolah, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mempelajari *vocabulary* baru yang diajarkan oleh guru.

Sebagian besar murid tidak bisa menulis kembali *vocabulary* yang telah dipelajari dengan tepat karena terdapat perbedaan antara pengucapan dan penulisan. Hasil belajar murid dalam menulis *vocabulary* bahasa Inggris kurang maksimal. Hal ini terbukti dari hasil kuis menulis *vocabulary* bahasa Inggris kelas 1A dan kelas IB. Murid yang tidak tuntas dari kelas IA dan IB sebesar 40% dari total 50 murid dengan KKM 65 (Lampiran A-1 dan Lanpiran A-2). Berdasarkan observasi dari peneliti selama tiga bulan dan hasil diskusi bersama mentor, peneliti melihat bahwa murid SD di kedua kelas ini membutuhkan media dalam pembelajaran *vocabulary*.

Siregar dan Nara (2010) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu aspek dari faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran. Media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (1980, hal. 241) adalah “*a medium, broadly conceived, is any person, material, or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitudes.*” Hal ini berarti menghadirkan media dalam pembelajaran *vocabulary* dapat menunjang penguasaan *vocabulary* murid Kelas I SD.

Media yang sering digunakan dalam mengajarkan *vocabulary* pada murid Kelas I SDLH adalah *flash cards*. Guru biasa menggunakan media *flash cards*

dalam mengajarkan *vocabulary*, meskipun hasilnya belum maksimal. Berkaca dari kenyataan tersebut dan berbagai tinjauan teoritis, ditemukan bahwa murid SD juga menyukai pembelajaran melalui lagu. Suyanto (2015) mendefinisikan lagu sebagai serangkaian kata-kata yang dilagukan dengan irama dan nada tertentu. Menurut Brewster (dikutip dari Perwitasari, 2014), lagu dapat membuat murid merasa senang sehingga murid termotivasi untuk memperhatikan pembelajaran.

Berdasarkan fakta dan tinjauan teoritis, maka akan dilakukan penelitian eksperimen penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran *vocabulary* dengan judul **“Perbandingan Penguasaan *Vocabulary* Bahasa Inggris antara Murid Kelas I Sekolah Lentera Harapan Medan yang Belajar Menggunakan Media Lagu dan Media *Flash Cards*.”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Apakah terdapat perbedaan penguasaan *vocabulary* bahasa Inggris antara murid kelas I Sekolah Lentera Harapan Medan yang belajar menggunakan media lagu dan media *flash cards*?
- 2) Bagaimana perbedaan peningkatan penguasaan *vocabulary* bahasa Inggris antara murid kelas I Sekolah Lentera Harapan Medan yang belajar menggunakan media lagu dan media *flash cards*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui perbedaan penguasaan *vocabulary* bahasa Inggris antara murid kelas I Sekolah Lentera Harapan Medan yang belajar menggunakan media lagu dan media *flash cards*.
- 2) Mengetahui perbedaan peningkatan penguasaan *vocabulary* bahasa Inggris antara murid kelas I Sekolah Lentera Harapan Medan yang belajar menggunakan media lagu dan media *flash cards*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, sebagai berikut:

- 1) Bagi guru dan pihak sekolah:
 - a) Sebagai referensi dan masukan bagi guru untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
 - b) Guru dimotivasi untuk mengembangkan pengajaran dengan menggunakan media yang efektif dan sesuai dengan karakteristik murid.
- 2) Bagi peneliti lain:

Sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penguasaan *vocabulary* Bahasa Inggris.

1.5 Penjelasan Istilah

1.5.1 Penguasaan *Vocabulary*

Pengertian penguasaan *vocabulary* menurut Yudha (2012) adalah kemampuan seseorang mengingat (*recall*) dan menggunakan (*use*) kumpulan kata dalam suatu bahasa. Brewster (2003, dalam Perwitasari, 2014) membagi penguasaan *vocabulary* ke dalam beberapa bagian, yaitu *form*, *pronunciation*, *word meaning* dan *usage*. Aspek penguasaan *vocabulary* yang diteliti pada murid kelas I SD adalah pengenalan arti kata, sehingga pengertian penguasaan *vocabulary* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan murid dalam mengingat arti kata.

1.5.2 Media lagu

Suyanto (2015) menyatakan bahwa lagu adalah serangkaian kata-kata yang memiliki irama dan nada tertentu, yang diciptakan dengan dua tujuan, yaitu untuk sekedar dinikmati, dan sebagai media pembelajaran dalam mengajarkan *vocabulary*, frasa, atau pola kalimat tertentu. Indikator media lagu menurut Suyanto (2015) adalah, sebagai berikut:

a) Lagu memuat kata/frasa yang sesuai dengan topik

Artinya lagu yang diajarkan harus sesuai dengan materi yang akan dibahas.

b) Unsur bahasa diulang-ulang

Artinya dalam pengajaran *vocabulary*, perlu adanya pengulangan pada kata baru yang diajarkan agar murid mudah mengingatnya.

c) Lagu kontekstual dengan kehidupan murid

Lagu yang dipilih seharusnya memuat materi yang sederhana dan sesuai dengan kehidupan murid. Jika lagu yang diajarkan merupakan lagu modifikasi, maka nada lagu yang digunakan sebaiknya lagu yang sudah diketahui oleh murid.

d) Lagu dinyanyikan dengan gerakan

Agar materi yang diajarkan mudah diingat, khususnya dalam mengajar *vocabulary*, maka lagu tersebut sebaiknya disertai gerakan agar murid lebih menikmati lagu tersebut.

e) Lagu bernada gembira

Lagu sebaiknya menarik dan bernada gembira agar murid termotivasi untuk menyanyikan lagu dengan sungguh-sungguh.

1.5.3 Media *Flash Cards*

Indriana (2011) menjelaskan bahwa *flash cards* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm, dibuat menggunakan kertas agak tebal dan kaku, yang dalam penggunaannya memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata.

Indikator media *flash cards* menurut Suyanto (2015):

a) Sesuai dengan topik

Pemilihan gambar untuk dijadikan *flash cards* harus sesuai dengan topik yang diajarkan.

b) Sederhana dan mudah dikelola (tidak rumit)

Artinya gambar yang disajikan harus menyampaikan pesan dengan tepat, tidak rancu, atau memberikan gambar yang membingungkan murid. Tulisan yang terdapat dalam *flash cards* juga cukup untuk menjelaskan gambar dan tidak terlalu padat.

c) Ukuran media relatif

Gambar dan tulisan pada *flash cards* harus jelas dipandang oleh seluruh murid dalam kelas.

