

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang diakui dan diterima banyak negara, dari negara berkembang hingga negara maju. Semua dituntut untuk berkomunikasi dan berinteraksi melalui Bahasa Inggris dengan individu lain dari luar negara, sehingga dapat dikatakan Bahasa Inggris memegang peran penting dalam kehidupan terutama dalam aspek pendidikan. Sukmawati et al. (2023) mengemukakan bahwa Bahasa Inggris harus diperkenalkan sejak dini saat tingkat sekolah dasar karena siswa masih memiliki daya ingat yang baik dan kemampuan mengingat masih tinggi.

Mengacu standar BSNP bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar difokuskan untuk mengembangkan keterampilan belajar. Menurut Cristilia (2022) Bahasa Inggris memiliki aspek keterampilan meliputi mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Diperkuat Rikmasari et al. (2025) Penguasaan kosakata menjadi fondasi di sekolah dasar yang harus dicapai siswa sebanyak 500 kata.

Berdasarkan hasil analisis terhadap buku bahan ajar Bahasa Inggris kelas III, kosakata yang harus dikuasai sekitar 100-150 kata dengan 10 unit pembelajaran memuat 10-15 kosakata. Tanpa penguasaan kosakata siswa akan mengalami kesulitan berkomunikasi dalam pembelajaran. Sejalan dengan Nurhalimah & Romdani (2020) menyatakan bahwa “*the king language is vocabulary*” yang menegaskan kosakata merupakan inti utama dalam penguasaan bahasa.

Menurut Nurmila & Ntelu (2023) penguasaan kosakata berperan penting dalam perkembangan bahasa siswa sekolah dasar dan menjadi modal utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris perlu dikembangkan secara optimal sebagai bekal siswa dalam pembelajaran. Brewster dalam Nurhalimah (2020) menyebutkan penguasaan kosakata terdapat empat indikator, yaitu bentuk kata (*form*), arti kata (*meaning*), pelafalan (*pronunciation*) dan penggunaan (*use*). Berdasarkan hal tersebut, penguasaan kosakata menjadi posisi penting guna mendukung keterampilan Bahasa Inggris siswa di sekolah dasar.

Kenyataan yang terjadi di sekolah dasar secara umum menunjukkan rendahnya penguasaan kosakata siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris. Fenomena ini terlihat di lapangan, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Bojong Rawalumbu X pada tanggal 21 Agustus 2025 menunjukkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III masih rendah. Pada indikator bentuk kata (*form*), siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk kata Bahasa Inggris. Terlihat dari kesalahan dalam menuliskan kosakata Bahasa Inggris, seperti “*meatball*” ditulis dengan “*mitball*”, “*fried rice*” ditulis “*freid rice*”. Hasil tes kemampuan awal menunjukkan nilai indikator bentuk kata (*form*) memperoleh nilai 65,97 dan ketuntasan klasikal sebesar 41,66%. Dari 36 siswa, hanya 15 siswa yang mencapai KKM 75, sedangkan 21 siswa lainnya belum mencapai nilai tersebut.

Pada indikator arti kata (*meaning*), siswa masih mengalami kesulitan dalam mengartikan kata karena terbatasnya kosakata yang dimiliki. Terlihat ketika guru bertanya kepada siswa “Apa arti dari kata *scramble egg*?” sebagian siswa

diam, beberapa ada yang menjawab, tetapi hanya satu atau dua orang yang menjawab dengan benar. Hasil tes kemampuan awal pada nilai indikator arti kata (*meaning*) memperoleh nilai sebesar 67,22 dengan ketuntasan klasikal sebesar 25%. Dari 36 siswa, 9 siswa mencapai KKM, sedangkan 27 siswa memperoleh nilai dibawah KKM.

Indikator pelafalan (*pronunciation*) siswa juga masih rendah. Siswa belum mampu melafalkan kosakata dengan tepat. terlihat saat guru meminta beberapa siswa mengucapkan kosakata “*mashed potato*” hanya satu siswa saja yang melafalkan dengan tepat. Sebagian siswa masih melakukan kesalahan pelafalan, bahkan ada yang memilih diam ketika ditunjuk. Kondisi ini tercermin dalam tes kemampuan awal siswa pada indikator pelafalan (*pronunciation*) yang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 68,33 dan ketetuntasan klasikal sebesar 38,88% dengan jumlah siswa 14 mencapai KKM dan 17 siswa lainnya belum mencapai KKM.

Rendahnya penguasaan kosakata dapat terlihat dari indikator penggunaan (*use*). Siswa belum mampu dalam menggunakan kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris dengan struktur yang benar. Ketika siswa diminta oleh guru merangkai kalimat “*I like orange juice*” siswa merangkai “*I like juice orange*”. Hasil tes kemampuan awal menunjukkan nilai indikator penggunaan (*use*) sebesar 66,02 dan ketuntasan klasikal sebesar 27,77%. Dari 36 siswa hanya 10 siswa yang mampu memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan.

Merujuk pada hasil observasi dan tes kemampuan awal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris masih tergolong rendah. Dibuktikan dengan hasil tes penguasaan kosakata siswa kelas III SDN

Bojong Rawalumubu X, diperoleh data dari 36 siswa terdapat hanya 10 siswa yang mencapai KKM sedangkan 26 siswa tidak mencapai nilai KKM. Nilai rata-rata pembelajaran Bahasa Inggris sebesar 67,58 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 30,55%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam bentuk kata (*form*), arti kata (*meaning*), pelafalan (*pronunciation*), dan penggunaan (*use*) kosakata Bahasa Inggris sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Apabila kendala ini diabaikan, maka siswa akan menghadapi hambatan pada jenjang selanjutnya dan berdampak pada rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan adanya strategi yang mengaplikasikan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flashcard* untuk siswa kelas III SDN Bojong Rawalumbu X guna memudahkan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris.

Menurut Rahmayanti & Hakim (2021) model pembelajaran *scramble* merupakan model yang mengajak siswa menyatukan susunan acak hingga membentuk jawaban yang benar sesuai dengan soal yang diberikan. Sejalan dengan Huda (2019:304) model *scramble* mendorong siswa terlibat aktif dalam menemukan jawaban melalui kegiatan susunan acak sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari. Keunggulan model *scramble* menurut Warsinah et al. (2024) mampu meningkatkan pemahaman, memberikan kesempatan siswa terlibat aktif, meningkatkan kerja sama, dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Penggunaan media juga berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran mengenai penguasaan kosakata. Menurut Ratna (2021) bahwa *flashcard* adalah

media visual dalam bentuk kartu dibuat dengan ukuran yang disesuaikan kondisi kelas guna memudahkan siswa memahami materi. Galuh & Wijaya (2024) menyatakan bahwa *flashcard* merupakan sebuah media visual yang digunakan untuk membantu siswa dalam mengenal serta mengingat kosakata. Keunggulan *flashcard* menurut Bhakti & Budiman (2024) yaitu dapat digunakan di berbagai tempat, penyajian informasi mudah diingat dan dapat siswa lebih memahami kosakata.

Penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian ini dilakukan oleh Rikmasari et al. (2025) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Penguasaan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Model *Scramble* Pada Siswa Kelas IV SDIT Mutiara Hati Bekasi” membuktikan adanya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan model *scramble*. Siklus I memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 66,66% dengan nilai rata-rata 77,25 dan siklus II persentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5% dan nilai rata-rata 86,54.

Penelitian lain dilakukan oleh Sugiharti & Riftina (2018) dengan judul “Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Model *Scramble* pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan” menunjukkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris meningkat melalui penerapan model *scramble*. Dibuktikan perolehan ketuntasan klasikal pra-siklus mencapai 15,15%, siklus I menjadi 51,52% dan siklus II meningkat menjadi 87,88%.

Bersumber pada penelitian relevan yang dipaparkan di atas, ditemukan pembelajaran hanya berfokus kepada penggunaan model *scramble* sebagai

latihan menyusun tanpa didahului pengenalan kosakata serta belum didukung oleh media pembelajaran yang membantu siswa mengenal dan mengingat kosakata. Perbedaan penelitian ini adalah penggunaan model *scramble* sebagai latihan menyusun kosakata, yang didukung oleh media *flashcard* untuk pengenalan kosakata maupun kegiatan latihan menyusun. Kombinasi ini guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini dilaksanakan dengan judul “Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas III SDN Bojong Rawalumbu X”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini mampu diidentifikasi dengan permasalahan diantaranya:

1. Siswa masih mengalami kesulitan mengenali bentuk kata Bahasa Inggris.
2. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengartikan kata karena terbatasnya kosakata yang dimiliki.
3. Siswa belum mampu melafalkan kosakata dengan tepat.
4. Siswa belum mampu dalam menggunakan kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris dengan struktur yang benar.

C. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini memiliki rumusan masalah yakni: Apakah model pembelajaran *scramble*

berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada kelas III SDN Bojong Rawalumbu X?

2. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi oleh permasalahan peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flashcard* pada siswa kelas III SDN Bojong Rawalumbu X.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan guna meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flashcard* kelas III SDN Bojong Rawalumbu X.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diuraikan yaitu:

1) Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini dapat menyampaikan pengetahuan baru mengenai penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flashcard* dan mampu dijadikan sebagai referensi yang sesuai guna penelitian mendatang.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan kontribusi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas dan menjadi bahan pertimbangan untuk pembelajaran Bahasa Inggris.

b. Bagi guru

Data yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan mampu dijadikan bahan evaluasi proses pembelajaran yang lebih bervariasi di kelas dan

menjadi solusi mengatasi permasalahan penguasaan kosakata Bahasa Inggris melalui model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flashcard*.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diupayakan guna memberikan pemahaman belajar yang menarik dan keaktifan belajar siswa, serta memberikan kemajuan dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris melalui model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flashcard*.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai gambaran dan bahan pertimbangan peneliti di masa mendatang dalam mengelaborasi dan menerapkan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flashcard* dengan materi dan jenjang yang berbeda.