

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Pembelajaran Bahasa Inggris SD/MI

##### 1. Pembelajaran terpadu Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa internasional memainkan peranan yang penting untuk berkomunikasi dengan dunia luar khususnya dalam menyerap ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu aspek yang perlu dikuasai oleh siswa adalah kemampuan berbahasa Inggris yang baik, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan bahasa Inggris yang baik harus menguasai keempat keterampilan bahasa dan kosa kata serta tata bahasa.

Bahasa Inggris terpadu melibatkan belajar keterampilan dalam menulis, tata bahasa, berbicara, mendengarkan, membaca dan berpikir kritis. Pengajaran keterampilan bahasa Inggris yang terintegrasi membutuhkan bentuk interaktif pembelajaran antara guru dan siswa untuk memastikan penguasaan keterampilan baik lisan dan tertulis<sup>14</sup>.

Dalam pembelajaran bahasa, baik bahasa pertama, kedua, atau bahasa asing pengajaran komponen bahasa merupakan bagian dari program bahasa. Meskipun mengajar praktis dilapangan berlangsung, secara terpadu, guru dan calon guru perlu memahami beberapa konsep

---

<sup>14</sup> Rose Wright, *How To Teach Integrated English Skills* (1 juni 2014)  
[Http://www.ck12.org/How 8702899 Teach-Integrated-English-Skills.Html](http://www.ck12.org/How-to-Teach-Integrated-English-Skills-1)

penting yang berkaitan dengan ketiga komponen bahasa terutama yang mengenai komponen bahasa inggris.

Pada umumnya komponen bahasa terdiri dari tiga, yaitu *grammar* ( tata bahasa),*vocabulary* (kosa kata ), dan *pronunciation* ( pelafalan ).<sup>15</sup>

1. Tata bahasa atau kaidah-kaidah bahasa merupakan pola dan aturan yang harus diikuti bila kita mau belajar suatu bahasa dengan benar.
2. Kosa kata atau vocabulary merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut.
3. Pelafalan atau pronunciation adalah cara mengucapkan kata-kata suatu bahasa.

Untuk dapat dimengerti dan diterima sebagai pembelajar bahasa inggris, ketiga komponen ini harus dipelajari dengan benar. Untuk siswa tingkat sekolah dasar yang belajar bahasa inggris sebagai bahasa asing yang tidak digunakan dimasyarakat,pengajaran ketiga komponen bahasa ini perlu dikemas secara padu dan cermat. Pembelajaran perlu direncanakan dengan baik dengan memilih bahan yang sesuai untuk kebutuhan siswa.

---

<sup>15</sup> Aroyad,*Pembelajaran Komponen Bahasa* (24 mei 2014)

<http://aroyad.wordpress.com/2013/12/14/pembelajaran-komponen-bahasa>

## 2. Perkembangan bahasa anak

Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, di mana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan. Melalui bahasa, setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesama, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral atau agama.

Usia sekolah dasar merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perendaharaan kata (*vocabulary*). Pada awal masa ini, anak sudah menguasai sekitar 2.500 kata, dan pada masa akhir (kira-kira usia 11-12 tahun) anak telah dapat menguasai sekitar 5.000 kata (Abin Syamsudin M, 2001; dan Nana Syaodih S., 1990)

Di sekolah, perkembangan bahasa anak ini diperkuat dengan diberikannya mata pelajaran bahasa ibu dan bahasa Indonesia (bahkan disekolah-sekolah tertentu diberikan bahasa Inggris). Dengan diberikan bahasa di sekolah, para siswa diharapkan dapat menguasai dan menggunakannya sebagai alat untuk (1) berkomunikasi secara baik dengan orang lain; (2) mengekspresikan pikiran, perasaan, sikap, atau pendapatnya; (3) memahami isi dari setiap bahan bacaan (buku, majalah, atau referensi lain) yang dibacanya.

Untuk mengembangkannya kemampuan berbahasa atau keterampilan berkomunikasi anak melalui tulisan, sebagai cara untuk ekspresikan perasaan, gagasan atau pikirannya, maka sebaiknya kepada anak dilatihkan untuk membuat karangan atau tulisan tentang berbagai hal yang terekait dengan pengalaman hidupnya sendiri, atau kehidupan pada umumnya, seperti menyusun autobiografi, kehidupan keluarga, cara-cara memelihara lingkungan, cita-citaku, dan belajar untuk mencapai sukses.<sup>15</sup>

Perkembangan bahasa atau komunikasi pada anak merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang seharusnya tidak luput juga dari perhatian para pendidik pada umumnya dan orang tua pada khususnya. Pemerolehan bahasa oleh anak-anak merupakan prestasi manusia yang paling hebat dan menakjubkan. Oleh sebab itulah masalah ini mendapat perhatian besar. Pemerolehan bahasa telah ditelaah secara intensif sejak lama. Pada saat itu kita telah mempelajari banyak hal mengenai bagaimana anak-anak berbicara, mengerti, dan menggunakan bahasa, tetapi sangat sedikit hal yang kita ketahui mengenai proses aktual perkembangan bahasa.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Syamsu yusuf dan Nani.2012.*Perkembangan Peserta Didik:Mata Kuliah Dasar(MKDP) Bagi Mahasiswa Calon Guru di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK)*. Jakarta:PT Grafindo Persada.(62-63)

<sup>16</sup> Yayang,*Perkembangan Bahasa Pada Anak*,(24 mei 2014)  
<http://yayangy08.student.ipb.ac.id/2010/06/18/perkembangan-bahasa-pada-anak/>

### 1) Tahapan Perkembangan Bahasa Pada Anak Secara Umum

Manusia berinteraksi satu dengan yang lain melalui komunikasi dalam bentuk bahasa. Komunikasi tersebut terjadi baik secara verbal maupun non verbal yaitu dengan tulisan, bacaan dan tanda atau symbol. Manusia berkomunikasi lewat bahasa memerlukan proses yang berkembang dalam tahap-tahap usianya. Bagaimana manusia bisa menggunakan bahasa sebagai cara berkomunikasi selalu menjadi pertanyaan yang menarik untuk dibahas sehingga memunculkan banyak teori tentang pemerolehan bahasa.

Bahasa adalah simbolisasi dari sesuatu idea atau suatu pemikiran yang ingin dikomunikasikan oleh pengirim pesan dan diterima oleh penerima pesan melalui kode-kode tertentu baik secara verbal maupun nonverbal. Bahasa digunakan anak dalam berkomunikasi dan beradaptasi dengan lingkungannya yang dilakukan untuk bertukar gagasan, pikiran dan emosi. Bahasa bisa diekspresikan melalui bicara yang mengacu pada simbol verbal.

Selain itu, bahasa dapat juga diekspresikan melalui tulisan, tanda gestural, dan musik. Bahasa juga dapat mencakup aspek komunikasi nonverbal seperti gestikulasi, gestural atau pantomim. Gestikulasi adalah ekspresi gerakan tangan dan lengan untuk menekankan makna wicara. Pantomim adalah sebuah cara komunikasi yang mengubah komunikasi verbal dengan aksi yang mencakup beberapa gestural (ekspresi gerakan

yang menggunakan setiap bagian tubuh) dengan makna yang berbeda beda.

## 2) Tahapan Perkembangan Bahasa Pada Anak Menurut Beberapa Ahli

Lundsteen, membagi perkembangan bahasa dalam 3 tahap, yaitu:

### a. Tahap pralinguistik

- Pada usia 0-3 bulan, bunyinya di dalam dan berasal dari tenggorok.
- Pada usia 3-12 bulan, banyak memakai bibir dan langit-langit, misalnya ma, da, ba.

### b. Tahap protolinguistik

Pada usia 12 bulan-2 tahun, anak sudah mengerti dan menunjukkan alat-alat tubuh. Ia mulai berbicara beberapa patah kata (kosa katanya dapat mencapai 200-300).

### c. Tahap linguistik

- Pada usia 2-6 tahun atau lebih, pada tahap ini ia mulai belajar tata bahasa dan perkembangan kosa katanya mencapai 3000 buah.

Johan Amos Comenius berpendapat bahwa perkembangan bahasa seseorang terdiri dari empat periode perkembangan<sup>17</sup>, yaitu:

a. Periode Sekolah-Ibu (0-6 Tahun)

Pada periode ini hampir semua usaha bimbingan-pendidikan berlangsung di lingkungan keluarga, terutama aktivitas ibu sangat mempengaruhi proses perkembangan anak.

b. Periode Sekolah-Bahasa-Ibu (6-12 Tahun)

Pada periode ini anak baru mampu menghayati setiap pengalaman dengan pengertian bahasa sendiri (bahasa ibu). Bahasa ibu ini digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain, yaitu untuk mendapatkan impresi dari luar berupa pengaruh, sugesti serta transmisi kultural dari orang dewasa, dan untuk mengekspresikan kehidupan batinnya kepada orang lain.

c. Periode Sekolah-Latin (12-18 Tahun)

Pada periode ini anak mulai diajarkan bahasa latin sebagai bahasa kebudayaan. Bahasa ini perlu diajarkan kepada anak agar anak mencapai taraf beradab dan berbudaya.

d. Periode Sekolah-Universitas (18-24 Tahun)

Pada periode yang terakhir ini anak muda mengalami proses pembudayaan dengan menghayati nilai-nilai ilmiah, di samping mempelajari macam-macam ilmu pengetahuan.

---

<sup>17</sup> Kartini Kartono. 2007. Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan). Bandung: CV. Mandar Maju. (34-35)

## **B. Vocabulary (kosa kata)**

### **1. Pengertian Vocabulary (kosa kata)**

Vocabulary atau kosakata adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata dalam bahasa Inggris disebut *vocabulary*, kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru.

Penambahan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Murid sekolah sering diajarkan kata-kata baru sebagai bagian dari mata pelajaran tertentu dan banyak pula orang dewasa yang menganggap pembentukan kosakata sebagai suatu kegiatan yang menarik dan edukatif.<sup>18</sup>

Kosakata merupakan semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis. Kosakata digunakan untuk mewakili suatu nama, sifat, bentuk dan jenis benda, bisa menggunakan kesatuan bahasa yang bermakna, yang disebut kata atau kelompok kata.

---

<sup>18</sup>Dafiya, *Upaya Peningkatan Kemampuan Vocabulary Siswa Melalui Semantic Mapping Strategy Pada Bidang Studi Bahasa Inggris Dikelas Xi Man 2 Tanjungpura*, (22 oktober 2013) <http://asmidafiya.blogspot.com/2012/12/upaya-peningkatan-upaya-peningkatan.html>



Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kualitas dan kuantitas yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Sehingga bisa dikatakan bahwa kuantitas dan kualitas, tingkatan dan kedalaman kosakata seseorang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya.<sup>19</sup>

## 2. **Macam Vocabulary (kosa kata)**

Vocabulary ada beberapa macam antara lain :

### 1) **Vocabulary produktif**

Dikatakan produktif karena vocabulary ini selalu dipakai dalam bahasa Inggris. Ciri-ciri vocabulary produktif adalah vocabulary yang sering kita dengar atau tidak asing terdengarnya. Vocabulary produktif juga biasanya mudah untuk dimengerti arti dan maknanya. Untuk menggunakan bahasa Inggris dengan baik, kita harus mempelajari dan memahami vocabulary produktif, tentu saja karena ini adalah vocabulary yang banyak digunakan. Dalam memahami vocabulary yang produktif pasti akan lebih mudah karena sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Contoh vocabulary yang produktif<sup>20</sup>. Misalnya read (baca)

---

<sup>19</sup> Henry Tarigan, *Pengajaran Kosakata*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), 2-3

<sup>20</sup> Dafiya, *Upaya Peningkatan Kemampuan Vocabulary Siswa Melalui Semantic Mapping Strategy Pada Bidang Studi Bahasa Inggris Dikelas Xi Man 2 Tanjungpura*, (22 oktober 2013) <http://asmidafiya.blogspot.com/2012/12/upaya-peningkatan-upaya-peningkatan.html>

## 2) Vocabulary tidak produktif

Dikatakan tidak produktif, karena vocabulary ini jarang dipakai dalam pembuatan kalimat atau percakapan dalam bahasa Inggris. Vocabulary ini kadang sukar untuk dimengerti karena vocabulary ini jarang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu kita harus mempelajari lebih dalam tentang vocabulary ini agar tidak sulit mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>21</sup>

## 3. Pentingnya Penguasaan *Vocabulary* (kosa kata)

Vocabulary (kosa kata) sangat penting dalam komunikasi. Diyakini bahwa semakin banyak vocabulary yang dimiliki siswa maka semakin mudah pula mereka mengembangkan empat kemampuan berbahasa. Jika kita menguasai vocabulary, sudah tentu kita akan mudah mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>22</sup>

## C. Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “medias” yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”.Arsyat mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> ibid

<sup>22</sup> Dyda, *Pemerolehan Kosakata*, (22 oktober 2013) <http://lovely-dyda.blogspot.com/2009/01/pemerolehan-kosakata.html>

<sup>23</sup> Arsyat, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Grafindo persada,2007)3

## 1. Pengertian Media

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Associaton* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa *media pembelajaran* adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.<sup>24</sup>

## 2. Jenis-Jenis Media

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya :

a) *Media Visual* : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik

---

<sup>24</sup> Nunuk Suryani dan Leo Agung.2012.*Strategi Belajar Mengajar*.Yogyakarta:ombak(137)

- b) Media Audial : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
- c) *Projected still media* : *slide; over head proyektor (OHP), in focus* dan sejenisnya
- d) *Projected motion media* : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya

### **3 Kriteria pemilihan media**

Menurut Wilkinson, ada beberapa hal yang perlu di perhatikan dalam memilih media pembelajaran, yakni :

#### 1) Tujuan

Media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Tujuan yang dirumuskan ini adalah kriteria yang paling cocok, sedangkan tujuan pembelajaran yang lain merupakan kelengkapan dari kriteria utama.

#### 2) Ketepatangunaan

Jika materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang penting dari benda, maka gambar seperti bagan dan slide dapat digunakan. Apabila yang dipelajarai adalah aspek-aspek yang menyakut gerak, maka media film atau video akan lebih tepat. Wilkinson menyatakan bahwa penggunaan bahan-bahan yang bervariasi menghasilkan dan meningkatkan pencapain akademik.

#### 3) Keadaan siswa

Media akan efektif digunakan apabila tidak tergantung dari beda interindividual antara siswa. Misalnya kalau siswa tergolong tipe auditif/visual maka siswa yang tergolong auditif dapat belajar dengan media visual dari siswa yang tergolong visual dapat juga belajar dengan menggunakan media auditif.

#### 4) Ketersediaan

Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia. Menurut wilkinson, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.

#### 5) Biaya

Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media, hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil-hasil yang akan dicapai.

Dalam kaitannya dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan tepat guna, kriteria yang paling utama adalah media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Sebagai contoh, bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Bila tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan.

Di samping itu, terdapat kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplementer).<sup>25</sup>

#### 4. Manfaat Media

Media pembelajaran memiliki nilai dan manfaat lain sebagai berikut:

- Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik dapat dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar. Misal guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau yang lainnya tentang binatang buas seperti dinosaurus, macan dsb.
- Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
- Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat dalam media film atau persemptasi dapat memperlihatkan tentang suatu materi pelajaran.<sup>26</sup>

Dari beberapa definisi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media digunakan untuk memberikan kejelasan dan membantu kelancaran

---

<sup>25</sup>Nelly widya, *kriteria pemilihan media dalam proses pembelajaran*, <http://nellywedya.wordpress.com/bahan-ajar/praktek-media-pembelajaran/kriteria-pemilihan-media-dalam-proses-pembelajaran/> (25 april 2014)

<sup>26</sup>Dedi, *Manfaat Media Pembelajaran* ,(23 april 2014)  
<http://dedi26.blogspot.com/2013/01/manfaat-media-pembelajaran.html>

proses belajar mengajar, serta dapat mengaktifkan komunikasi antar guru dan siswa.

#### **D. Media Scrabble**

##### **1. Pengertian Scrabble**

Scrabble merupakan salah satu contoh media yang terdapat dalam metode permainan bahasa. Metode permainan bahasa mempunyai keunggulan, yaitu siswa dapat bermain sambil belajar, sehingga siswa tidak merasa bosan dan mengasah ketrampilan berbahasa mereka. Sedangkan, media scrabble memiliki keunggulan bahwa setiap pemain dalam permainan ini dipaksa untuk memiliki perbendaharaan kata yang baik.<sup>27</sup>

penelitian ini yang diambil peneliti permainan kata yang berupa scrabble. scrabble adalah permainan kata yang dapat dimainkan oleh 2, 3, atau 4 orang peserta, dalam waktu tertentu. Misalnya satu menit, secara bergilir setiap pemain berusaha membentuk kata-kata yang saling berhubungan diatas papan, permainan dengan menggunakan biji-biji yang masing-masing mempunyai angka tertentu. tiap peserta berusaha mencapai jumlah angka tertinggi dengan menggunakan biji dengan sebaik-baiknya.

---

<sup>27</sup>Wyta Sonia Putri, *Pemanfaatan Media Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Sidoarjo* diunduh pada (9 maret 2014)<http://ejournal.unesa.ac.id/jurnal/jmtp/artikel/1581/pemanfaatan-media-permainan-scrabble-untuk-meningkatkan-penguasaan-kosakata-bahasa-inggris-pada-siswa-kelas-vii-smp-negeri-1-sidoarjo>

dengan adanya skor nilai tersebut maka diharapkan siswa akan lebih tertarik dalam permainan scrabble.<sup>28</sup>

Media Scrabble memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam meningkatkan pemahaman tentang fungsi menu dan ikon pada program pengolah kata. Dan apabila didukung oleh metode pembelajaran yang sesuai, juga dapat membawa peserta didik pada lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.

## **2. Manfaat Media Scrabble Untuk Menambah Vocabulary (kosa kata)**

Media Scrabble adalah salah satu media pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain. Sebagai media pendidikan, permainan memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Permainan adalah sesuatu yang sangat menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab didalamnya ada unsur kompetisi.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik akan memungkinkan proses belajar tadi lebih efektif. Umpan balik tersebut akan memberitahu apakah yang kita lakukan itu benar, salah, menguntungkan atau merugikan.

---

<sup>28</sup>Pompombolong, *Permainan Scrabble Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* (26 maret 2014) <http://id.scribd.com/doc/98094477/Untitled10:43>



- d. Permainan bersifat *luwes*. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat, aturan maupun persoalannya.
- e. Permainan dapat mudah di buat dan diperbanyak.

Sebagai halnya media-media yang lain,permainan mempunyai kelemahan antara lain:

- 1) Permainan terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga siswa memperoleh kesan yang salah.
- 2) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa siswa saja. Padahal keterlibatan seluruh siswa sangat penting agar proses belajar lebih efektif dan efisien.<sup>29</sup>

Dengan menyusun vocabulary (kosa kata) yang dilakukan oleh siswa dengan pilihan huruf yang terdapat pada permainan scrabble, Sehingga siswa lebih mengingat karena kemudahan dalam mencari kata tersebut. Dan dari bermain scrabble siswa dapat menambah vocabulary bahasa Inggris.

Media Scrabble merupakan media yang menggunakan konsep bermain dan belajar. Beberapa manfaat media permainan Scrabble dilihat dari berbagai aspek, antara lain:

- a.Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat.

---

<sup>29</sup> Arif S.Sandiman,Media Pendidikan,(Jakarta:Raja Grafindo Persada,2008)15

- b. Motorik, kemampuan mengkoordinasi-kan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
- c. Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur.
- d. Emosional/Sosial, kemampuan merasa-kan dan menjalin hubungan interpersonal.
- e. Kreatif/Imajinatif, kemampuan meng-hasilkan ide sesuai dengan konteks.

Berdasarkan pola pemanfaatan, pemanfaatan media permainan Scrabble menggunakan pola pemanfaatan dalam situasi kelas karena dalam proses pemanfaatan seorang guru terlebih dahulu menentukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran setelah itu baru memanfaatkan media pada proses pembelajaran. Pemanfaatan media permainan Scrabble dalam proses pembelajaran digunakan untuk membantu siswa mempelajari kosakata bahasa Inggris. Diharapkan dengan adanya media permainan Scrabble dapat meningkatkan penguasaan kosakata dalam mempelajari Bahasa Inggris.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Arif S. Sandiman, Media Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008) 189

## E. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan, Muhammad Sulton Penerapan Model Pembelajaran Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Karangbesuki 4 Kota Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model permainan scrabble berjalan dengan kompetitif. Aktivitas belajar siswa meningkat dari 85% pada siklus I meningkat menjadi 94 % pada siklus II.

Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal siswa mulai pada saat pra tindakan sampai pembelajaran siklus II. Pada saat pra tindakan ketuntasan belajar klasikalnya 30% meningkat menjadi 70% pada siklus I. dan pada saat pembelajaran siklus II ketuntasan belajar meningkat menjadi 85%. Penerapan model permainan scrabble mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif. Aktivitas belajar siswa cenderung meningkat seiring permainan berlangsung. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang ditandai naiknya nilai rata-rata siswa dari 53 saat pra tindakan menjadi 79 saat siklus II.<sup>28</sup>

Dan dalam penelitian yang dilakukan oleh Nur Hijratul Laili dengan judul Penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosakata

---

<sup>30</sup>Muhammad Sulton, *Penerapan Model Pembelajaran Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sdn Karangbesuki 4 Kota Malang*,(30 Mei 2014) [Http://Karya-Ilmiah.Um.Ac.Id/Index.Php/KSDP/Article/View/16819](http://Karya-Ilmiah.Um.Ac.Id/Index.Php/KSDP/Article/View/16819)

bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sukolilo no. 250 Kecamatan Bulak Surabaya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan rata-rata hasil belajar siswa meningkat, dari rata-rata refleksi awal pada pra kegiatan 37,27 menjadi 56,58 pada siklus I. Begitu pula rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus II sebesar 67,89. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan penguasaan kosakata secara bertahap pada siswa kelas IV SDN Sukolilo No. 250 surabaya.<sup>29</sup>

---

<sup>31</sup> Nur Hijratul Laili, *Penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sukolilo no. 250 Kecamatan Bulak Surabaya*. (30 Mei 2014) <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=48650>