

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan, manfaat serta struktur organisasi penelitian.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah aspek penting sebagai salah satu penilaian daya saing suatu negara. Keberhasilan suatu sistem pendidikan suatu negara tidak terlepas dari kegiatan-kegiatan yang ada di dalam lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan yang dimaksud dalam hal ini adalah sekolah. Sekolah merupakan wadah formal peserta didik untuk menggali ilmu pengetahuan, penambah pengalaman bersosialisasi serta untuk mengasuh minat dan bakat pada diri siswa. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk memiliki kemampuan dengan proses belajar agar tercapainya seseorang yang beragama, berkarakter, cerdas, berakhlak, berkompetisi bagi masyarakat dan bangsa. Pendidikan adalah sebuah pembelajaran dalam kehidupan manusia yang sangat penting untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

Dalam mencapai tujuan pendidikan tidak terlepas dari suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Semenjak siswa diberikan pendidikan di sekolah, guru merupakan sosok utama dalam berlangsungnya pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan dalam memfasilitasi, meningkatkan kualitas dan kuantitas belajar para peserta didik (Anggarawati, dkk 2014).

Proses pembelajaran pada umumnya masih berpusat kepada guru atau *teacher centered* yang mengakibatkan timbulnya pola pembelajaran satu arah (Pitriani, dkk 2024). Kegiatan belajar mengajar lebih berfokus pada aspek pengetahuan sehingga tidak diberikan dengan model, metode dan media yang menarik untuk mengoptimalkan pembelajaran. Masalah tersebut masih sering ditemukan pada mata pelajaran Bahasa (Handayani, 2017). Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain, menambah pengetahuan dan bahkan dapat berkomunikasi dengan orang di negara lain.

Alya Zhulfarani, 2024

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Bahasa yang dipelajari di sekolah salah satunya adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris dipelajari karena merupakan bahasa Internasional yang telah digunakan oleh separuh penduduk dunia. Kita dituntut untuk menguasai bahasa Internasional karena arus globalisasi yang berdampak di berbagai bidang. Maka dari itu mata pelajaran bahasa Inggris diberikan sejak sekolah dasar (SD) yang diharapkan dengan adanya pembelajaran bahasa Inggris siswa mampu mengenal, memahami dan berlatih untuk meningkatkan kecakapan sejak dini.

Dalam materi bahasa Inggris terdapat empat aspek materi yang perlu diberikan kepada siswa yaitu menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Dengan adanya empat aspek yang perlu diberikan pada siswa, terdapat satu aspek yang dianggap sulit yaitu aspek menulis (*writing*). Kesulitan dalam aspek menulis diakibatkan karena bahasa Inggris yang belum digunakan secara menyeluruh khususnya di Indonesia dan ejaan penulisan yang berbeda sehingga siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran menulis bahasa Inggris (Handayani, 2017).

Fenomena yang terjadi di SDN 2 Bulurejo dalam penelitian Kurniawati, dkk (2018) ditemukan terdapat beberapa hambatan dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa. Hambatan yang pertama yaitu guru masih memberikan pembelajaran dengan cara yang monoton. Hambatan yang kedua yaitu kemampuan menulis yang masih tergolong minim. Hal ini telah dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa kelas IV sebesar 44,58 dengan ketuntasan minimalnya adalah 65. Sedangkan rata-rata nilai siswa kelas V sebesar 40,46 dengan ketuntasan minimalnya adalah 68.

Hambatan yang terjadi di lapangan perlu diatasi agar mencapai pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dengan cara meminimalisir kekurangan yang ada. Hal ini dapat diatasi dengan cara menerapkan model pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (Pitriani, dkk 2024).

Menurut Kapp (2012) Dalam penerapan *Game Based Learning* diperlukan juga media pembelajaran untuk membantu berjalannya proses pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal ini *Wordwall* bisa menjadi pilihan yang tepat untuk

mengkolaborasikan model *Game Based Learning*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Moorhouse (2024) yang menjelaskan bahwa pembelajaran kosa kata bahasa Inggris menggunakan *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami kosa kata bahasa Inggris.

Ketika siswa sekolah dasar belajar bahasa Inggris, mereka perlu berkonsentrasi dan memperhatikan dengan baik. Guru bisa menggunakan model pembelajaran yang bervariasi agar mampu meningkatkan kecakapan berbahasa asing siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik diharapkan dapat memberikan dampak yang baik kepada guru dan siswa agar mudah dalam memberikan dan menyerap isi materi pelajaran. Dalam hal ini, penggunaan pembelajaran berbasis game atau *Game Based Learning* dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan (Diana, 2022). Hal ini juga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan memahami pelajaran bahasa Inggris dengan penuh semangat. Terdapat banyak media pembelajaran berbasis game atau *Game Based Learning* yang dapat digunakan untuk mendukung berlangsungnya pembelajaran. Salah satu contohnya adalah *Wordwall*. Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan oleh para guru untuk membuat kuis dan berbagai permainan untuk membantu kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Pada hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya, salah satunya penelitian yang telah dilakukan Amalia (2024) yang memperoleh kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan yaitu model *Game Based Learning* ini berhasil dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa dimana model *Game Based Learning* ini membantu siswa secara efektif dalam meningkatkan keaktifan dan keinteraktifannya, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai tujuan yang mencapai tingkat ketuntasan maka dari itu diperlukan optimalisasi dan evaluasi serta pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan model *Game Based Learning* ini. Penelitian terdahulu yang telah ada hanya terbatas pada pembahasan hasil belajar Bahasa Inggris dalam aspek pemahaman kosa kata sehingga belum terdapat penelitian terdahulu yang membahas mengenai pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa kelas VI sekolah dasar.

Alya Zhulfarani, 2024

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Game Based Learning* berbantuan Media *Wordwall* terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Inggris Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Apakah peningkatan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa kelas VI yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* di kelas eksperimen lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif di kelas kontrol?
- 2) Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa kelas VI sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai oleh penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui dan menganalisis keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa kelas VI yang memperoleh perlakuan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* di kelas eksperimen dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran kooperatif di kelas kontrol.
- 2) Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa kelas VI sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas dapat diuraikan manfaat penelitian sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan Indonesia khususnya terkait keterampilan menulis kalimat sederhana di mata pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dan dapat menjadi sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan kembali hasil penelitian ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran, dapat melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi dalam diri siswa.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini guru dapat menambah wawasan terhadap model pembelajaran dan mengetahui kesulitan belajar yang dialami siswa.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk memecahkan masalah kesulitan siswa dan memperbaiki pembelajaran untuk sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru mengenai pemecahan masalah belajar, menambah pengetahuan mengenai macam-macam model pembelajaran dan menambah referensi mengenai penelitian terkait.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Game Based Learning* berbantuan Media *Wordwall* terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Inggris Siswa Kelas VI Sekolah Dasar (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa kelas VI di SD Negeri 239 Cigondewah Kota Bandung) penjelasan lebih detail pembahasan bab per babnya adalah sebagai berikut.

Bab I berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah yang dikembangkan berdasarkan latar belakang sebelumnya,

tujuan penelitian yang hendak dicapai, manfaat termasuk manfaat secara teoritis dan praktis, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi kajian pustaka yang berisi teori-teori yang menjadi dasar penelitian. Kajian pustaka membahas model pembelajaran *Game Based Learning*, media *Wordwall*, keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris, kaitan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dengan kalimat sederhana bahasa Inggris, model pembelajaran kooperatif, materi ajar, penelitian yang relevan, definisi operasional, dan hipotesis penelitian.

Bab III berisi metode penelitian yang berisi desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik analisis data, dan hipotesis statistik.

Bab IV berisi temuan dan pembahasan yang didalamnya terdapat paparan hasil temuan berupa hasil analisis data dan olah data untuk menjawab rumusan masalah.

Bab V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang di dalamnya dijelaskan mengenai pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis pada temuan serta implikasi dan rekomendasi sesuai dengan penelitian.