

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa merupakan sebuah bentuk alat komunikasi di mana pikiran dan perasaan manusia dapat dilambangkan dengan tujuan sebuah arti dan dapat disampaikan dengan baik kepada orang lain. Menurut (Adi, 2021, hlm. 45-60) menyatakan bahwa bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi yang digunakan manusia dalam berbagai konteks sosial, baik secara langsung maupun melalui cara lain. Bahasa juga dapat dipahami sebagai kumpulan bunyi yang memiliki makna. Pentingnya bahasa dalam kehidupan sehari-hari tidak bisa diremehkan. Melalui bahasa, kita mampu menyampaikan pikiran dan perasaan, yang memungkinkan interaksi sosial dengan sesama. Kemampuan berbahasa mendukung kita dalam menjalin hubungan dengan orang lain, menciptakan pemahaman, dan memperkuat relasi antarindividu. Tanpa bahasa, proses komunikasi dan interaksi sosial akan sangat terhambat. Menurut *World Economic Forum* (WEF) (2023) menyatakan ada sekitar 7.117 bahasa yang digunakan di seluruh dunia. Dari berbagai macam bahasa yang ada di dunia ini, salah satu bahasa internasional yaitu bahasa Inggris.

Di era globalisasi saat ini, penguasaan bahasa Inggris menjadi keterampilan yang sangat penting. Bahasa Inggris telah menjadi *lingua franca* dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, teknologi dan komunikasi internasional. Bahasa Inggris adalah bahasa global yang digunakan oleh sebagian besar penduduk dunia dalam berbagai profesi dan situasi. Sebagai bahasa komunikasi dan pengetahuan, pembelajaran bahasa Inggris sangat penting untuk diterapkan di lembaga pendidikan. Sesuai dengan kurikulum Merdeka, Kementerian Pendidikan dan kebudayaan telah menetapkan aturan bahwa sekolah dari jenjang SD hingga SMA wajib mengajarkan tiga bahasa, yaitu bahasa daerah, bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sebagai bahasa asing.

pembelajaran bahasa Inggris perlu dimulai sejak dini, terutama di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar seringkali menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah dalam hal pengembangan kosakata. pembelajaran kosakata bahasa Inggris juga seringkali dianggap membosankan dan sulit oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik (Nugroho, 2020: 215-230). Pemahaman dan kemampuan berinteraksi menggunakan bahasa Inggris sangat diperlukan. Menurut Nurhalimah (2020 : 40), tercapainya pembelajaran yang efektif harus didukung oleh pemilihan metode dan media yang tepat. Guru perlu memilih media yang sesuai agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran bahasa Inggris. Mereka cenderung menggunakan media sederhana seperti buku pegangan siswa dan gambar cetak yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa, terutama dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Mengingat perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan yang semakin pesat, sangat penting juga bagi guru untuk menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Menurut Djamarah dan Zain (2023), media pembelajaran mencakup segala benda atau perangkat yang digunakan guru untuk memfasilitasi proses belajar mengajar di kelas sehingga memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran akan semakin berkembang, sehingga diperlukan inovasi dalam penemuan media pembelajaran baru serta pembaharuan cara pemanfaatannya. Agar tujuan kurikulum dapat tercapai, sangat penting bagi guru untuk menyediakan bahan ajar dan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa. Media yang dikemas secara kreatif dan menarik dapat membangkitkan keingintahuan pada siswa yang pada akhirnya meningkatkan keikutsertaan mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu contoh media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah *Games To Learn English* yang dapat membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan.

Pendekatan terhadap siswa menjadi topik yang semakin penting dalam konteks pendidikan saat ini. Seiring berjalannya waktu, terdapat perubahan signifikan dalam paradigma pendidikan yang kini lebih berfokus pada kebutuhan siswa daripada sekadar berpusat pada guru. Perubahan ini terlihat melalui pengenalan berbagai strategi pembelajaran yang mendorong interaksi aktif antara siswa dan materi pelajaran. Salah satunya adalah pendekatan EMRED. Pendekatan EMRED menawarkan cara baru dalam membantu siswa belajar secara lebih efektif dengan memperhatikan lima elemen utama. Menurut (Damayanti, 2023), penerapan pendekatan EMRED membawa inovasi signifikan dalam pengajaran bahasa Inggris di kelas melalui penggunaan media pendidikan. Pendekatan ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. EMRED merupakan singkatan dari lima langkah penting: Emersion (motivasi), Modeling (contoh), Repetition (pengulangan), Exploration (eksplorasi) dan Demonstration (demonstrasi). Setiap langkah dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Misalnya, motivasi ditingkatkan melalui pengalaman langsung dengan materi. Pemodelan menyediakan contoh konkret dari materi yang diajarkan. Pengulangan memperkuat pemahaman siswa dengan menekankan situasi atau fenomena secara terus-menerus. Eksplorasi mendorong siswa untuk aktif mencari tahu lebih dalam melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Terakhir, demonstrasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencoba dan mengasah keterampilan yang sudah dipelajari sehingga memperkuat pemahaman mereka. Pendekatan EMRED dengan demikian, membuka peluang untuk pembelajaran bahasa Inggris yang lebih dinamis, interaktif dan efektif di kelas.

Penggunaan media pembelajaran *Games To Learn English* merupakan inovasi modern yang memberikan solusi efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Website* ini menyediakan beragam materi, permainan, dan fitur interaktif yang membantu siswa memperluas kosakata mereka. Penggunaan *Games To Learn English* memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan mempermudah guru dalam mengajar, karena tidak perlu lagi mencetak gambar sebagai media

pembelajaran. Selain itu, siswa tidak hanya bergantung pada buku pegangan siswa atau buku paket saja, melainkan juga dapat menikmati pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran ini efektif dalam menciptakan suasana kelas yang dinamis dan mampu menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Website* ini menampilkan berbagai gambar seperti benda, hewan, profesi, tempat, kendaraan dan lain sebagainya yang dapat menarik minat belajar siswa.

Pendekatan EMRED didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran yang telah terbukti efektif, seperti *Immersion* untuk meningkatkan minat, *Modeling* untuk memberikan contoh konkret, *Repetition* untuk memperkuat pemahaman, *Exploration* untuk mendorong eksplorasi siswa dan *Demonstration* untuk menunjukkan pemahaman dan keterampilan. Ketika diterapkan dengan benar, pendekatan ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Games To Learn English* menawarkan platform modern yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik. Dengan menerapkan pendekatan EMRED, *website* ini memastikan bahwa pengalaman belajar siswa didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran yang kuat yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran yang efektif, media dan pendekatan pembelajaran yang menarik adalah kebutuhan yang tak terpisahkan bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Guru memiliki peran penting dalam memilih media pembelajaran yang mendukung proses belajar-mengajar. Pada kenyataannya, masih banyak guru yang kurang memperhatikan pemilihan media yang tepat, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Hal ini dapat berdampak pada penurunan kualitas pendidikan jika tidak segera diatasi dan dianggap sebagai masalah serius di lingkungan pendidikan. Penggunaan media *Games To Learn English* dengan pendekatan EMRED dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat menjadi alternatif dan solusi yang efektif. Pendekatan ini dapat membantu meningkatkan hasil

belajar, khususnya dalam penguasaan kosakata (*vocabulary*) siswa, sehingga pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan bermakna.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat adanya pengaruh dari penggunaan media *Games To Learn English* dengan pendekatan EMRED dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5 di SDN Pasirmuncang 1 Tangerang?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media *Games To Learn English* dengan pendekatan EMRED dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5 di SDN Pasirmuncang 1 Tangerang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *Games To Learn English* dengan pendekatan EMRED dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5 di SDN Pasirmuncang 1 Tangerang.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *Games To Learn English* dengan pendekatan EMRED dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5 di SDN Pasirmuncang 1 Tangerang.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis yang signifikan terhadap pengembangan teori pembelajaran bahasa Inggris, khususnya melalui pendekatan EMRED. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan memanfaatkan media *Games To Learn*

*English*. Diharapkan, temuan ini menjadi referensi berharga bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media *Games To Learn English* serta pendekatan EMRED dalam pembelajaran bahasa Inggris.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### a. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberikan masukan dan referensi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris yang memanfaatkan media *Games To Learn English* serta dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di sekolah.

##### b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan keterampilan guru dalam menerapkan pendekatan EMRED saat proses belajar mengajar. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran di kelas menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk membantu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan bagi siswa. Selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat memotivasi guru untuk terus berinovasi dalam menyajikan pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan efektif.

##### c. Bagi Siswa

Diharapkan bahwa pendekatan EMRED dan media pembelajaran yang digunakan akan memberikan manfaat bagi siswa, membantu mereka meningkatkan kosakata bahasa Inggris dengan cara yang efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, minat dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris pun dapat meningkat. Selain itu, pendekatan dan media tersebut akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif bagi para siswa.

##### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenai media pembelajaran inovatif, khususnya melalui pemanfaatan *Games To Learn English* digital dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan pendekatan EMRED. Dengan demikian, diharapkan dapat mempersiapkan diri untuk menjadi pendidik yang berkualitas dan profesional di masa depan.

### 1.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel berperan dalam mendukung penelitian dengan membentuk konsep operasional yang bertujuan untuk menyusun kajian Pustaka agar dapat mengkaji lebih dalam terkait permasalahan yang diteliti.

#### 1. *Games To Learn English*

*Games to Learn English* adalah sebuah *platform online* yang menyediakan berbagai permainan edukatif untuk membantu guru dan siswa dalam mempelajari dan meningkatkan keterampilan bahasa Inggris. Melalui permainan interaktif yang dirancang khusus, siswa dapat memperluas kosakata, memahami tata bahasa dan meningkatkan kemampuan bahasa mereka secara menyenangkan. Platform ini memanfaatkan pendekatan belajar yang berbasis permainan, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. *Games to Learn English* bertujuan untuk membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih menarik dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. *Website* ini juga dapat dimanfaatkan orang tua untuk mengajarkan dan mendampingi anak dalam belajar Bahasa Inggris di rumah.

#### 2. Pendekatan EMRED

Pendekatan EMRED adalah metode pembelajaran yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu: *Emersion* (penyelaman), *Modelling* (pemodelan), *Repetition* (pengulangan), *Exploration* (eksplorasi) dan *Demonstration* (demonstrasi). Pendekatan ini bertujuan untuk memperkuat proses belajar dengan menyediakan pengalaman langsung, memberikan contoh konkret,

melakukan pengulangan, mendorong eksplorasi aktif, dan menampilkan keterampilan melalui demonstrasi. Dengan menggunakan EMRED, diharapkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Damayati & Salim, 2023).

### 3. Kosakata (*Vocabulary*)

Kosakata (*vocabulary*) merujuk pada sekumpulan kata yang dikenal, dipahami, dan digunakan oleh seseorang dalam komunikasi sehari-hari. Kosakata mencakup kata-kata yang digunakan dalam berbagai konteks, baik lisan maupun tulisan, dan merupakan elemen penting dalam pembelajaran bahasa. Menurut Adhani & Agnes (2017) kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki oleh seorang individu atau yang digunakan dalam bahasa tertentu. Kosakata tidak hanya mencakup arti kata tetapi juga bagaimana kata-kata tersebut digunakan dalam konteks tertentu. Mereka menekankan pentingnya memahami makna kata dan penggunaannya dalam berbagai situasi komunikasi.