

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I menguraikan latar belakang, perumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat, dan organisasi dalam penelitian yang berisikan sistematika penulisan dalam penelitian.

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris adalah bahasa universal, yaitu bahasa yang dapat dimanfaatkan antarbangsa, yang memungkinkan setiap orang dari berbagai negara untuk saling berkomunikasi. Selain sebagai bahasa universal, bahasa Inggris juga disebut *lingua franca*, yang berarti bahasa Inggris merupakan bahasa pemersatu antar individu yang memiliki bahasa ibu yang berbeda-beda (Mikasa, Dow, Gieshoff, & Heeb, 2024). Contoh bahasa Inggris sebagai *lingua franca*, yaitu dalam perdagangan internasional, diplomasi, pendidikan, dan bisnis. Dengan demikian, kemampuan berbahasa Inggris dapat memungkinkan seseorang untuk memperoleh kesempatan yang lebih luas, baik dalam pendidikan dan karier.

Bahasa asing yang dapat diajarkan pada siswa sekolah dasar adalah bahasa Inggris. Tujuan siswa sekolah dasar mempelajari bahasa Inggris adalah untuk membiasakan siswa dengan bahasa Inggris dan agar dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang tidak ketinggalan oleh zaman.

Menurut Santrock (2007) yang menyatakan bahwasanya pembelajaran bahasa asing lebih cepat diserap oleh anak-anak daripada orang dewasa. Menurut Nuha, Ahmad, Mahmuda, Rahmah, Awaliyyah, & Nisa (2023) pembelajaran bahasa Inggris sebaiknya dilakukan sejak masih anak-anak, dimulai dengan mengenalkan huruf dan kosakata dalam bahasa Inggris dengan benar. Menurut Hapsari (dalam Aulia, 2023) belajar bahasa Inggris itu krusial untuk siswa sekolah dasar. Ini karena mereka bisa mengasah empat kemampuan dasar berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis.

Berdasarkan tiga pendapat yang telah dijelaskan, peneliti cenderung mengambil pendapat yang kedua, maka pada studi ini kompetensi siswa saat mengkaji dan memanfaatkan kata-kata dalam bahasa Inggris sangatlah penting,

karena mengajarkan bahasa Inggris sejak anak masih duduk di sekolah dasar akan lebih mudah untuk diserap oleh anak daripada belajar ketika sudah dewasa.

Kemampuan berbahasa Inggris juga lahir dari pembelajaran dasar dalam berbahasa, yaitu penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan pondasi utama bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris yang lebih baik di kemudian hari. Pemahaman serta penguasaan terhadap ragam kosakata pada bahasa Inggris adalah hal krusial dalam pemahaman siswa, hal ini dikarenakan dapat mempermudah siswa untuk menguasai empat dasar kemampuan berbahasa (Damayanti, Nurmahanani & Caturiasari, 2023).

Pada kenyataannya masih terdapat sejumlah besar siswa sekolah dasar yang memiliki penguasaan kosakata bahasa Inggris yang rendah. Kondisi ini disebabkan beberapa faktor, menurut Rambe (2019) terdapat tiga faktor yang berkontribusi kurangnya penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar, diantaranya yaitu: 1) Metode pembelajaran yang guru gunakan pada pelajaran bahasa Inggris kurang menarik; 2) Tidak adanya media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran; 3) Banyak siswa yang menganggap pembelajaran bahasa Inggris pembelajaran yang susah untuk dikuasai.

Menurut Arsyad dalam Meidipa, Harahap, dan Syahfitri (2022) menyatakan bahwasanya dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru dianjurkan untuk menggunakan media pembelajaran sekurang-kurangnya yang murah, sederhana, dan efisien. Menurut Nurjanah, Ajizah, Ilma, Fadhilah, dan Siregar (2024) kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris yang masih rendah disebabkan oleh: 1) Kurangnya sumber daya pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran; 2) Kurangnya latihan penguasaan kosakata oleh siswa; 3) Siswa kurang memperhatikan guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, peneliti cenderung untuk mengambil pendapat yang pertama, yaitu rendahnya penguasaan kosakata siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu karena cara belajar yang digunakan terasa kurang menarik bagi siswa, belum memanfaatkan media

pembelajaran yang mampu membangkitkan ketertarikan siswa, dan sebagian besar siswa memandang pembelajaran bahasa Inggris sebagai sesuatu yang tidak mudah untuk dipahami, kondisi ini disebabkan bahasa Inggris adalah bahasa asing dan dalam penyampaian pembelajarannya yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga terkesan monoton karena hanya terpaku pada buku saja, sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar (Hariati, 2022).

Salah satu cara untuk menangani masalah ini, yaitu dengan mengaplikasikan model Game Based Learning dan dibutuhkan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Game Based Learning merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan permainan untuk mencapai tujuan pembelajarannya, yang dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (Siregar dan Sitepu, 2023). Model Game Based Learning merupakan suatu metode yang mengkolaborasikan permainan ke dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan untuk merangsang partisipasi dan motivasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Permainan edukatif *Educaplay* dapat berfungsi sebagai media yang bisa dipakai dalam model Game Based Learning guna mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Menurut Rochwati, (dalam Febbryomundza, Sahara, Siregar, & Ulfah, 2024) *Educaplay* merupakan suatu media yang dapat digunakan untuk belajar dalam bentuk permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. *Educaplay* merupakan website yang berisikan berbagai permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, dengan berbagai jenis aktivitas yang ditujukan untuk menumbuhkan dan memperkuat keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Keterkaitan antara *model* Game Based Learning dengan media permainan edukatif *educaplay*, yaitu dengan menggunakan permainan edukatif *educaplay* dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan siswa dalam kegiatan belajar-mengajar menggunakan model Game Based Learning. *Educaplay* merupakan sarana yang dapat dimanfaatkan dalam mengimplementasikan model

pembelajaran berbasis permainan, hal ini dikarenakan *Educaplay* dapat memudahkan guru untuk membuat pembelajaran melalui permainan interaktif dengan mudah, seperti kuis dan teka-teki yang mana dapat mencapai tujuan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Dari penelitian sebelumnya oleh Fauziyyah, Wulan, & Sari (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Berbantuan *Quizizz* terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, menyatakan bahwasanya terjadi peningkatan jumlah kosakata yang dikuasai oleh siswa kelas IV sekolah dasar mencapai 66,1%. Peningkatan tersebut dapat dicapai karena adanya penggunaan model Game Based Learning berbantuan media *quizizz* selama berlangsungnya pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas IV.

Teori yang dijelaskan oleh Lopez dan Tucker dalam Fauziyyah, dkk (2024) menjelaskan bahwasanya permainan dapat menstimulus rasa ingin tahu pada siswa, serta dapat mengembangkan keaktifan dan semangat siswa dalam belajar. Dengan kata lain, pembelajaran yang bertujuan untuk memperkaya kosakata siswa, idealnya menerapkan pendekatan menghibur dan memikat.

Hal yang menjadi pembeda dari kajian ini dibandingkan dengan kajian terdahulu, yaitu kajian ini mengintegrasikan model Game Based Learning dengan dukungan permainan edukatif *Educaplay* sebagai sarana pembelajaran untuk mengukur keterampilan berbahasa Inggris siswa sekolah dasar dalam hal kosakata. Maka dari itu, peneliti mengambil judul, yaitu “Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Permainan Edukatif *Educaplay* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang menjadi objek kajian pada studi ini mencakup:

1. Bagaimana peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif *Educaplay* dibandingkan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*?

Nisrina Nurbaiti, 2025

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN PERMAINAN EDUKATIF EDUCAPLAY TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR

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

2. Bagaimana pengaruh dalam penerapan model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif Educaplay terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif Educaplay dibandingkan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*.
2. Mengetahui bagaimana pengaruh dalam penerapan model Game Based Learning berbantuan penggunaan permainan edukatif Educaplay terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teori diharapkan mampu memberikan informasi dan menambah wawasan pembaca tentang bagaimana model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif Educaplay berpengaruh guna memperkaya kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi:

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa dikarenakan siswa bisa mendapatkan pengalaman baru dengan belajar menggunakan model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif Educaplay.

- b. Bagi Guru

Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan penting bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

- c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah sebagai dasar dalam

pelaksanaan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk membantu dalam pengembangan pengetahuan dan pengalaman peneliti, tentang pengaruh model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif Educaplay terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

1.5 Organisasi Penelitian

Susunan skripsi berjudul “Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Permainan Edukatif Educaplay terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar” terdiri dari lima bab utama.

Bab I Pendahuluan, mencakup pembahasan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan organisasi penelitian.

Bab II Kajian Teori, berisi tentang uraian dari konsep, teori, dan informasi yang relevan mengenai model Game Based Learning, permainan edukatif Educaplay, penguasaan kosakata siswa sekolah dasar, serta membahas tentang telaah penelitian terdahulu. Tujuan dari kajian teori dalam penelitian adalah untuk memahami dasar teoretis dalam penelitian, dan untuk membangun kerangka kerja konseptual yang kuat, untuk membimbing seluruh proses penelitian.

Bab III berjudul Metode Penelitian, akan membahas secara rinci mengenai jenis dan desain yang digunakan, populasi dan sampel, lokasi dan waktu pelaksanaan, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen, dan metode analisis data.

Pada BAB IV Hasil dan Pembahasan, membahas mengenai temuan serta analisisnya, serta pengolahan data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian.

Pada BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi yang disusun berdasarkan temuan penelitian pada bab IV. Simpulan untuk menjawab masalah, implikasi merupakan penjelasan manfaat hasil penelitian secara praktis maupun teoretis. Dan rekomendasi merupakan arahan untuk peneliti selanjutnya.

Nisrina Nurbaiti, 2025

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN PERMAINAN EDUKATIF EDUCAPLAY TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR

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