

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab pertama ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan ruang lingkup penelitian.

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Kemampuan abad ke-21 memiliki pengaruh besar di berbagai bidang, khususnya di bidang pendidikan. Menurut Widayat (dalam Chairunnisak, 2020, hlm. 353) Pendidikan abad ke-21 mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kecakapan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. *Partnership for 21st Century Learning* (P21) menggarisbawahi bahwa salah satu hal yang memiliki peran krusial dalam kesuksesan siswa dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 adalah melalui pengajaran keterampilan berbahasa Inggris sebagai bahasa global (Vivekanandan & Louis, 2020, hlm. 27). Bahasa Inggris telah digunakan oleh lebih dari setengah populasi dunia dan memainkan peran sentral dalam hubungan global karena dapat meningkatkan standar komunikasi di bidang-bidang seperti pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, teknologi, dan berbagai bidang lainnya, serta membuka peluang yang lebih luas dalam pendidikan dan pekerjaan.

Mengajarkan bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar berperan penting sebagai dasar dalam memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak sejak usia dini agar siswa dapat mengenal, memahami, dan berlatih berbicara menggunakan bahasa tersebut hingga diharapkan siswa dapat lebih mudah menguasainya di masa depan. Syamsi, N. (2022, hlm. 395) mengungkapkan bahwa kenyataannya masih terdapat banyak hambatan di mana anak-anak belum dapat menguasai bahasa Inggris dengan baik meskipun pembelajaran telah dimulai sejak dini, dan masih kurang banyak diminati siswa, serta banyak dinilai bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran yang cukup sulit. Selain itu, berdasarkan laporan dari *Education First EPI (English Proficiency Index) 2024*, Indonesia menempati peringkat 80 dari 116 negara dengan skor 468 yang termasuk kedalam tingkat kemampuan rendah. Beberapa faktor yang

memengaruhi hal tersebut antara lain kurangnya metode pengajaran yang menarik, serta kejenuhan siswa terhadap media pembelajaran yang monoton, seperti hanya membaca buku teks, berfokus pada aturan tata bahasa dan latihan tradisional saja. Temuan tersebut menyebabkan minat siswa terhadap bahasa Inggris menurun dan siswa cenderung mudah melupakan kosakata yang telah dipelajari (Sondakh & Sya, 2022, hlm. 349).

Masa Sekolah Dasar adalah periode penting di mana kemampuan siswa untuk mengenal dan menguasai kosakata (*vocabulary*) berkembang dengan pesat. Semakin kaya perbendaharaan kata yang dimiliki, semakin besar pula dampaknya terhadap penguasaan empat keterampilan dasar berbahasa. Seperti yang dinyatakan Richards dan Renandya yaitu "*vocabulary is a core component of language proficiency and provides much of the basis for how well learners speak, listen, read, and write*" yang bisa diartikan kosakata adalah elemen utama yang harus dikuasai dalam keterampilan berbahasa, serta menjadi fondasi untuk kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Richards & Renandya, 2002, hlm. 255). Oleh sebab itu, pada tahap ini, potensi anak perlu didukung sepenuhnya agar dapat berkembang secara maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di SDN 3 Nagrikaler, Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, pada tanggal 13 Januari 2025, pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV masih belum terlaksana secara optimal. Diperkuat melalui hasil wawancara dengan wali kelas IV, yang menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah perubahan kurikulum yang menyebabkan siswa baru mulai menerima pelajaran bahasa Inggris di kelas IV. Ketika ditanya mengenai tantangan yang dihadapi, guru menyebutkan bahwa sebagian besar siswa belum terbiasa dengan bentuk kata (*form*) dan bunyi dalam bahasa Inggris, sehingga sulit memahami pelafalan kata (*pronunciation*). Misalnya, pada pertanyaan tentang kesulitan membedakan pelafalan, guru memberikan contoh bahwa siswa sering menulis kata "*three*" menjadi "tri" atau "tree", serta menyebut kata "*school*" dengan pelafalan "sekul", yang jauh dari pelafalan aslinya.

Widia Syavaqilah, 2025

**PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN GAME EDUKASI WHEELS & WORDS DI SCRATCH DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

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

Lebih lanjut, saat ditanya mengenai kemampuan siswa dalam mengartikan dan menggunakan kosakata, guru mengungkapkan bahwa siswa sering keliru memahami makna kata (*word meaning*), serta kesulitan menggunakannya dalam kalimat secara tepat (*usage*). Menggunakan kata kerja dalam susunan yang tidak sesuai dengan pola kalimat sederhana. Selain itu, motivasi siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris pun masih rendah, karena banyak siswa menganggap bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit dan asing.

Dalam pendidikan dasar, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya fokus pada penguasaan kosakata, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap pembelajaran bahasa. Keberhasilan siswa sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan jauh dari kesan monoton bagi siswa (Dewi, dkk., 2020, hlm. 26). Sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Hutabarat, 2020, hlm. 138), keberhasilan pembelajaran bergantung pada seberapa bermakna materi bagi siswa dan sejauh mana siswa memahaminya. Sehingga, diperlukan model pembelajaran yang interaktif dan inovatif sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran guna mendukung keberhasilan belajar siswa serta meningkatkan motivasi siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan adalah *Game Based Learning*, yang menggabungkan proses belajar dengan aktivitas bermain namun tetap memiliki tujuan yang serius sebagai alat pendukung pembelajaran (Pratiwi, dkk., 2024, hlm. 594).

Sejalan dengan pesatnya kemajuan teknologi, salah satu dampaknya adalah peningkatan multimedia pembelajaran. Menurut Vaughan (dalam Oka, 2022, hlm. 16) mengartikan multimedia dengan penggabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan elemen video yang diolah menggunakan teknologi digital. Multimedia pembelajaran mencakup berbagai aktivitas instruksional yang mendorong keterlibatan aktif pengguna dalam proses belajar (Oka, 2022, hlm. 18). Sehingga, penggunaan teknologi dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi secara tekstual, audio, dan visual secara simultan (Habibah, dkk., 2020, hlm 257). Oleh sebab itu, diperlukan sebuah aplikasi yang

dapat mendukung proses desain media pembelajaran bahasa Inggris agar lebih menyenangkan pengajarannya di tingkat dasar.

Salah satu aplikasi pemrograman yang dapat digunakan untuk multimedia pembelajaran adalah *Scratch*. *Scratch* merupakan bahasa pemrograman yang mampu menampilkan animasi dan suara, sehingga sangat cocok digunakan untuk merancang *game* edukasi yang menarik dan interaktif. *Scratch* memungkinkan pengajar merancang permainan sederhana yang menarik dengan memanfaatkan konsep pemrograman visual, sehingga tidak hanya melatih logika anak-anak tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis *edutainment* yang efektif (Iskandar dan Raditya, 2017, hlm. 169).

Maka peneliti tertarik untuk mencoba mengisi celah pengetahuan tersebut dengan memberikan alternatif menggunakan salah satu *game* edukatif di *Scratch* bernama *Wheels & Words*. Pemilihan *Wheels & Words game* yang dibuat di *Scratch* ini juga sejalan dengan tuntutan abad 21, melalui penerapan teknologi guna mengoptimalkan proses dan hasil dalam pembelajaran bahasa Inggris. Keunggulan *game* pembelajaran dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya terletak pada kemampuannya dalam menyajikan suatu permasalahan melalui bentuk permainan yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir, sekaligus berfungsi sebagai sarana untuk melatih dan meningkatkan konsentrasi pengguna (Rinaldi, dkk., 2023, hlm. 62).

Merujuk pada pemaparan latar belakang permasalahan di atas, peneliti terdorong untuk mengangkat sebuah penelitian dengan judul, "Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Game* Edukasi *Wheels & Words* di *Scratch* Dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, penelitian ini dirumuskan dengan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV Sekolah Dasar sebelum menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wheels & Words* di *Scratch*?
2. Bagaimana pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV Sekolah Dasar sesudah menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wheels & Words* di *Scratch*?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wheels & Words* di *Scratch* terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Selaras dengan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV Sekolah Dasar sebelum menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wheels & Words* di *Scratch*.
2. Mengetahui pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV Sekolah Dasar sesudah menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wheels & Words* di *Scratch*.
3. Mengetahui pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wheels & Words* di *Scratch* terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum, setiap penelitian ditujukan untuk memberikan kontribusi yang bermanfaat. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat kontribusi yang bermanfaat, antara lain sebagai berikut:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam mengidentifikasi upaya meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *game*

Widia Syavaqilah, 2025

**PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN GAME EDUKASI WHEELS & WORDS DI SCRATCH DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

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

edukasi *Wheels & Words* di *Scratch* pada materi *how do you go to school?*. Selain itu, temuan dari hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan atau acuan bagi penelitian selanjutnya yang memiliki keterkaitan dengan topik serupa.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis, antara lain:

##### 1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris, melalui model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Melalui integrasi *game* edukatif berbasis *Scratch*, siswa didorong untuk lebih aktif, termotivasi, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

##### 2. Bagi Guru

Temuan dari hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber inspirasi dan memberikan wawasan praktis bagi para guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, terutama melalui pemanfaatan teknologi pendidikan. Model *Game Based Learning* yang diusung dapat dijadikan acuan dalam merancang pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan siswa abad ke-21.

##### 3. Bagi Peneliti dan Calon Pendidik

Penelitian ini memberikan pengalaman dan gambaran awal bagi peneliti sebagai calon pendidik. Selain itu, penelitian ini juga berguna untuk memperkaya pemahaman atau memperluas cakupan pengetahuan terkait penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wheels & Words* di *Scratch* dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar.

#### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini disusun dengan mengacu pada ketentuan penulisan karya ilmiah yang tercantum dalam Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor

Widia Syavaqilah, 2025

**PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN GAME EDUKASI WHEELS & WORDS DI SCRATCH DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

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

68 Tahun 2024 mengenai Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Struktur skripsi dirancang secara sistematis untuk membangun alur berpikir yang runtut, mulai dari pengantar kajian hingga kesimpulan.

Secara keseluruhan, struktur penelitian ini disusun dalam lima bab yang saling terhubung. Bab I berisi bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta ruang lingkup dari penelitian ini. Bab II berisi kajian pustaka yang menyajikan teori-teori relevan, hasil-hasil penelitian sebelumnya, serta kerangka konseptual yang menjadi dasar pijakan dalam menyusun instrumen dan melaksanakan penelitian. Bab III membahas metode penelitian, meliputi jenis penelitian yang digunakan, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data yang digunakan untuk mengolah dan menginterpretasikan hasil temuan. Bab IV menyajikan hasil dan pembahasan, dalam bentuk data kuantitatif yang dianalisis secara deskriptif maupun inferensial, serta dilengkapi dengan interpretasi terhadap data tersebut melalui perbandingan dengan teori dan temuan sebelumnya. Bab V memuat simpulan yang didapati dari hasil penelitian serta saran yang ditujukan untuk pemangku kepentingan, peneliti selanjutnya, maupun pihak lain yang berkepentingan terhadap hasil penelitian ini.

Daftar pustaka disusun dengan mencantumkan seluruh sumber yang dijadikan rujukan selama proses penulisan, menggunakan format sitasi sesuai standar. Penelitian ini juga dilengkapi dengan lampiran yang berisi dokumen-dokumen penunjang, seperti instrumen penelitian, data mentah, dan dokumen pelaksanaan di lapangan. Seluruh penyusunan dilakukan guna menjamin keterbukaan, akuntabilitas, serta replikasi hasil penelitian oleh pihak lain di masa mendatang.