

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang permasalahan yang mendasari dilaksanakannya penelitian, khususnya terkait pentingnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Selain itu, bab ini juga memuat rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup, serta sistematika penulisan yang menjadi dasar arah pelaksanaan studi ini.

1.1 Latar Belakang

Kemampuan berbahasa merupakan aspek fundamental dalam komunikasi dan perkembangan individu. Bahasa berfungsi sebagai sarana menyampaikan gagasan, perasaan, serta membangun relasi sosial. Dalam era globalisasi, penguasaan bahasa asing terutama bahasa Inggris semakin vital, mengingat perannya sebagai bahasa internasional dalam pendidikan, teknologi, dan hubungan antarnegara (Crystal, 2020). Bahasa Inggris bahkan telah menjadi bahasa pengantar utama di berbagai bidang akademik dan profesional. Oleh sebab itu, pengenalan Bahasa Inggris sejak dini di tingkat sekolah dasar menjadi strategi yang penting, meskipun statusnya dalam Kurikulum 2013 hanya sebagai muatan lokal atau ekstrakurikuler (Siregar & Tanjung, 2021).

Perkembangan teknologi turut memengaruhi transformasi pembelajaran, termasuk pengajaran bahasa asing. Peserta didik saat ini cenderung lebih tertarik pada media digital yang interaktif dan visual. Oleh karena itu, guru perlu merancang strategi pembelajaran yang selaras dengan karakteristik siswa dan tuntutan zaman (Kurniasih & Sani, 2023). Meski demikian, data English Proficiency Index (EF, 2024) menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris di Indonesia masih tergolong rendah, yakni di peringkat ke-80 dari 113 negara. Fakta ini mengindikasikan perlunya pendekatan yang lebih inovatif dan efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar.

Salah satu elemen penting dalam pembelajaran bahasa adalah penguasaan kosakata. Vocabulary menjadi fondasi utama dalam keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Nation & Webb, 2019). Sayangnya, pengajaran

kosakata masih cenderung bersifat tradisional dan terfokus pada hafalan, tanpa konteks atau visualisasi yang mendalam (Schmitt, 2020). Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menginternalisasi makna kata dan menerapkannya secara fungsional.

Untuk mengatasi hal tersebut *Game Based Learning* (GBL) hadir menjadi solusi yang menyenangkan dan kontekstual. GBL menggabungkan elemen permainan dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep (Wouters & van Oostendorp, 2017). Salah satu media digital yang mendukung implementasi GBL adalah Scratch, platform pemrograman visual berbasis blok yang dirancang oleh MIT. Scratch memungkinkan siswa menciptakan animasi dan permainan edukatif, sekaligus memfasilitasi perkembangan kreativitas, partisipasi, dan computational thinking (Resnick & Rusk, 2020).

Penelitian sebelumnya menunjukkan dampak positif dari penggunaan Scratch dalam pembelajaran kosakata. Putri & Suryani (2021) melaporkan adanya peningkatan penguasaan kosakata hingga 30% berkat visualisasi dan interaktivitas Scratch. Ningsih & Kurniawan (2022) menambahkan bahwa media ini memungkinkan siswa membangun konteks pembelajarannya sendiri melalui game yang dirancang secara personal, menjadikan proses belajar lebih bermakna. Astuti & Rahmat (2023) juga mencatat bahwa Scratch mendorong kolaborasi dan pengembangan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, literasi digital, dan kerja sama.

Namun, sebagian besar kajian yang ada masih berfokus pada penggunaan Scratch dalam konteks pembelajaran pemrograman atau kemampuan komunikasi lisan, bukan secara khusus pada penguasaan kosakata. Padahal, kosakata merupakan aspek kunci yang menjadi fondasi keterampilan berbahasa di jenjang selanjutnya. Maka dari itu, diperlukan penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh model *Games Based Learning* berbantuan Scratch terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji secara mendalam **“Pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* Berbantuan *Scratch* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa**

Inggris Siswa SD.” Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas integrasi media digital interaktif dalam konteks pembelajaran kosakata berbasis permainan yang menyenangkan dan kontekstual, khususnya pada materi *Parts of Our Body That Work Together* untuk siswa kelas V sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar yang belajar dengan model *Games Based Learning* berbantuan *Scratch* lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan model *Contextual Teaching and Learning*?
2. Apakah penerapan model *Games Based Learning* berbantuan *Scratch* berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar yang belajar dengan model *Games Based Learning* berbantuan *Scratch* lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan model *Contextual Teaching and Learning*.
2. Untuk mengetahui penerapan model *Games Based Learning* berbantuan *Scratch* berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dua aspek, yaitu secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur dalam bidang pembelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar, khususnya terkait efektivitas model *Games Based Learning* berbantuan media digital *Scratch*. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi ilmiah dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis permainan serta penerapan media visual interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa asing.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti memperoleh pengalaman langsung dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis teknologi di lapangan. Penelitian ini juga memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan dalam menyusun instrumen evaluasi, menganalisis data, serta menyusun laporan ilmiah secara sistematis dan kritis.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam menerapkan media digital seperti *Scratch* untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

c. Bagi Siswa

Media *Scratch* memberikan pengalaman belajar yang visual, kontekstual, dan mendorong kreativitas, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris dengan lebih efektif

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam menyusun strategi pembelajaran berbasis teknologi digital untuk mendukung peningkatan kualitas pengajaran bahasa asing di tingkat dasar

e. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi literatur bagi pengembangan media pembelajaran interaktif dan sebagai referensi untuk studi lanjutan di bidang penguasaan kosakata atau model pembelajaran berbasis permainan.

1.5 Ruang lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penerapan model *Games Based Learning* (GBL) berbantuan media digital interaktif *Scratch* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di salah satu SD Negeri di Kabupaten Bandung yang telah mendapatkan pengenalan dasar bahasa Inggris. Materi pembelajaran yang digunakan mengacu pada kurikulum dengan topik *Parts of Our Body That Work Together*.

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen tipe *non-equivalent control group design*, yang membandingkan dua kelompok tanpa pengacakan (*random assignment*). Kelompok eksperimen menerima pembelajaran menggunakan model GBL berbantuan *Scratch*, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Cakupan penelitian hanya terbatas pada aspek *vocabulary acquisition* atau penguasaan kosakata, tidak mencakup keterampilan bahasa lainnya maupun aspek afektif.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, dimulai dengan *pretest* dan diakhiri *posttest*, serta dilengkapi dokumentasi aktivitas sebagai data pendukung. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membandingkan antar jenjang pendidikan atau antar sekolah, tetapi untuk mengkaji efektivitas GBL berbantuan *Scratch* dibandingkan CTL dalam konteks sekolah dasar. Dengan batasan tersebut, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran kontribusi GBL dalam meningkatkan hasil belajar kosakata serta menjadi acuan bagi pengembangan strategi pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.