

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Bahasa Inggris merupakan salah satu pembelajaran penting yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Sebuah pendidikan tentunya terdapat tujuan pendidikan, untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan pengetahuan-pengetahuan yang memadai dari siswa. Memperoleh pengetahuan tidak terlepas dari adanya kegiatan pembelajaran (Ardhani, dkk., 2021). Penekanan dari pendidikan sendiri terletak pada proses pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat disamping transfer ilmu dan keahlian. Pendidikan dapat dikatakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu dengan mengarah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya.

Pendidikan Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar merupakan wadah awal untuk pengembangan kemampuan siswa dalam penggunaan Bahasa Inggris sesuai dengan fungsi bahasa secara umum yaitu sebagai alat komunikasi (Science & Outlook, 2020). Pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Proses pembelajaran tersebut juga mampu meningkatkan kreativitas siswa yang berdampak pada hasil belajarnya.

Keterampilan berbahasa diperoleh secara alamiah oleh manusia sejak kecil sampai mendapat pendidikan. Keterampilan berbahasa memiliki keterkaitan antar satu dengan lainnya yang dimulai dari belajar menyimak atau mendengarkan bahasa,

berbicara, setelahnya belajar membaca dan menulis (Harianto, 2020). Keempat hal tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dan wajib dikuasai oleh siswa. Pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah menuntut siswa untuk mampu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi sesuai dengan fungsinya.

Dimensi yang ada dalam keterampilan berbahasa yang penting dipelajari oleh siswa adalah keterampilan berbicara, karena keterampilan tersebut merupakan sarana untuk menyampaikan sesuatu pada orang lain dengan tujuan tertentu (Ulhaq & Lubis, 2023). Memahami hal yang disampaikan oleh seorang pembicara diperlukan keterampilan berbicara yang baik dengan memudahkan dalam menyimak dan mendengar. Pembelajaran keterampilan berbicara memang dimulai dari sekolah dasar namun dalam kenyataannya meski telah banyak upaya yang dilakukan oleh guru, ternyata pembelajaran Bahasa Inggris khususnya keterampilan berbicara masih memiliki banyak permasalahan (Agus, 2023). Salah satunya adalah keterampilan berbicara di sekolah yang dianggap tidak perlu, karena setiap siswa sudah bisa berbicara dan dapat dipelajari secara informal diluar sekolah. Anggapan seperti itu sangat berdampak negatif bagi siswa, sering sekali siswa kurang berani memberikan tanggapan suatu persoalan ataupun memberikan saran pemecahan dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa. Selain itu berbicara merupakan kemampuan berbahasa yang paling sulit untuk diukur dibandingkan dengan kemampuan berbahasa yang lain (Kosim, 2021). Agar hal tersebut dapat tercapai, maka dibutuhkan pembelajaran yang baik dan sistematis. Selain pembelajaran yang baik dan sistematis terdapat pula beberapa faktor yang perlu diperhatikan sebagai faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut

yaitu suasana pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Pembelajaran menyenangkan, menarik dan praktis merupakan proses pembelajaran yang dapat mengkombinasikan pendidikan dengan hiburan yang harmonis untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan (Pratama, dkk., 2024). Seorang guru dituntut untuk bisa menggunakan model pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran. Model pembelajaran harus menyenangkan, sehingga bisa membangkitkan minat siswa dan membuat mereka senang dengan pelajaran yang diajarkan guru. Selama proses pembelajaran siswa juga harus berpartisipasi aktif di kelas. Meski harapan tersebut belum terwujud, namun upaya terus dilakukan untuk proses perbaikan. Ketika guru menggunakan model dan metode untuk menjelaskan pelajaran kepada siswa, jika model tersebut cocok maka bisa meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran dan meningkatkan hasil belajar (Yustina & Yahfizham, 2023).

Model pembelajaran dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan, yang mana penggunaan game menjadi media untuk mengajarkan materi. Model pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan program permainan yang dirancang dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Menggunakan fitur permainan seperti tantangan, penilaian, dan interaktivitas untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pelajar adalah ide mendasar di balik pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) (Islam, dkk., 2024). Game-based learning merupakan sebuah model pembelajaran berbasis game yang sangat unik dan tentunya dapat memacu keingintahuan siswa. Hal ini disebabkan model pembelajaran ini akan menyajikan

visual-visual yang menarik dan dapat menarik perhatian siswa. Selama ini fakta menunjukkan bahwa menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran merupakan salah satu hal yang cukup menuai banyak tantangan dan hambatan karenanya game-based learning bisa dijadikan sebagai wadah dalam pembelajaran untuk membuat siswa semakin kritis dan juga aktif (Kusuma, dkk., 2022).

Perspektif seorang guru penggunaan model pembelajaran game-based learning untuk membantu guru dalam mengenalkan teknologi kepada siswa, memperkenalkan suatu topik pembelajaran sehingga meningkatkan minat siswa, menciptakan kesempatan belajar mengenai sesuatu yang kompleks, memotivasi siswa atau sebagai cara baru untuk berinteraksi dan berkomunikasi (Wahyuning, 2022). Penggunaan model pembelajaran inovatif seperti game-based learning masih belum optimal, Sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, kegiatan pembelajaran yang kurang terstruktur, kegiatan pembelajaran yang tidak bervariasi, dan kurangnya aksesibilitas yang lebih luas kepada siswa (Budiyo, 2020).

Idealnya, siswa sekolah dasar memiliki kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris yang komunikatif, percaya diri, dan sesuai konteks kehidupan sehari-hari. Mereka diharapkan mampu menyampaikan pendapat sederhana, memperkenalkan diri, bertanya dan menjawab pertanyaan dasar secara lisan tanpa rasa takut atau malu. Siswa juga harus menguasai kosakata dasar yang relevan dengan dunia mereka, seperti nama-nama benda di kelas, anggota keluarga, makanan, warna, hobi, dan rutinitas harian. Selain itu, pelafalan atau pronunciation mereka hendaknya cukup jelas dan dapat dimengerti meskipun belum sempurna. Kemampuan menyimak dan merespons pertanyaan lisan juga penting agar siswa

dapat terlibat aktif dalam percakapan atau dialog sederhana. Siswa perlu terbiasa menggunakan kalimat sederhana, seperti kalimat dalam bentuk present tense, untuk menyampaikan informasi atau menceritakan aktivitas harian secara runut. Dalam proses pembelajaran, siswa seharusnya aktif berpartisipasi dalam kegiatan berbicara yang menyenangkan, seperti bermain peran (role play), permainan berbasis bahasa (game-based learning), wawancara sederhana, atau presentasi singkat. Dengan demikian, keterampilan berbicara siswa akan berkembang secara alami dan fungsional sebagai alat komunikasi, yang merupakan tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris sejak dini.

Keterampilan berbicara bahasa Inggris di sekolah dasar merupakan masalah nasional. Dikarenakan rendahnya keterampilan berbicara bahasa Inggris tidak hanya terjadi di Bali, namun di beberapa daerah. Hasil studi yang dilakukan oleh (Gabriel, 2021) di beberapa sekolah dasar di wilayah pedesaan Bali, ditemukan bahwa kemampuan berbahasa Inggris siswa masih tergolong rendah. Disebabkan oleh minimnya penggunaan model pembelajaran inovatif, kurangnya pelatihan guru dalam model pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik, serta lingkungan belajar yang belum mendukung penggunaan Bahasa Inggris secara aktif. Kondisi serupa juga terlihat di beberapa SD di Kecamatan Bebandem, di mana keterampilan berbicara siswa dalam Bahasa Inggris belum berkembang secara optimal. Bahasa Inggris telah menjadi kebutuhan yang sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan setiap siswa. Sondakh & Sya, (2022) juga menyatakan bahwa kebutuhan akan kemampuan berbahasa Inggris saat ini sudah menjadi hal yang wajib saat mencari pekerjaan, karenanya dalam proses pembelajaran diharapkan siswa mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa

inggris dengan baik dan benar. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Aritonang & Apriliana (2023) yang dilaksanakan pada kelas III SD di Jambi mengidentifikasi dua kategori penghambat: faktor internal dan eksternal. Faktor internal termasuk kondisi fisik dan mental siswa, pasifnya siswa, kurang percaya diri, dan rasa takut salah. Faktor eksternal meliputi pola pengasuhan, latar belakang pendidikan orang tua, serta metode pengajaran guru. Guru dapat mengatasi hambatan ini dengan memberikan apresiasi, memahami kondisi siswa, dan mendorong dukungan dari orang tua. Penelitian Tini (2025) yang dilaksanakan pada Kelas VIII SMP di Sulawesi Barat menemukan bahwa faktor internal seperti rasa malu dan cemas, serta faktor eksternal seperti penggunaan bahasa ibu dan kurang perhatian orang tua, juga berpengaruh. Temuan utama menunjukkan bahwa “takut membuat kesalahan” menjadi kendala utama siswa dalam berbicara bahasa Inggris.

Ketika peneliti melaksanakan observasi langsung pada tanggal 14 Maret 2025 di SD Gugus III Kecamatan Bebandem, didapatkan bahwa pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa sering mengalami kesulitan khususnya pembelajaran speaking karena siswa belum begitu menguasai pronunciation dan vocabulary serta model pembelajaran yang digunakan juga belum sesuai dengan karakteristik siswa. Kenyataannya bahwa sebagian besar guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat dan relevan dengan karakteristik siswa dan konten yang disampaikan dikarenakan keterbatasan waktu akibat tuntutan administrasi. (Latifah, dkk., 2020) juga menyatakan bahwa selain keterbatasan waktu guru juga mengalami kesulitan dalam menyusun sintaks model pembelajaran yang sesuai dan inovatif. Dampak yang terjadi mengakibatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran menurun, sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran masih

terbatas, siswa cenderung bosan mengikuti pembelajaran, dan materi tidak tersampaikan dengan baik kepada siswa. Dalam proses pembelajaran, sebagian besar guru menerapkan model pembelajaran direct learning yang didominasi dengan metode ceramah. Direct learning merupakan pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-centered). Dikarenakan proses pembelajaran berlangsung dengan berpusat pada guru mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Selain didominasi dengan penerapan model pembelajaran direct learning, proses pembelajaran biasanya menerapkan media pembelajaran powerpoint. Powerpoint adalah sebuah perangkat lunak untuk membuat dan menyajikan materi dalam bentuk slide. Penerapan powerpoint mengurangi interaksi dan diskusi siswa sebab fokus siswa teralihkan oleh slide yang ada dalam powerpoint. Hal ini mengakibatkan siswa sulit memahami materi.

Hasil wawancara di Gugus III Kecamatan Bebandem pada tanggal 14 Maret 2025 bersama guru wali kelas IV didapatkan bahwa kreativitas dan inovasi guru dalam penggunaan model pembelajaran yang menarik selama ini tergolong rendah. Minimnya waktu yang dimiliki oleh guru dan terbatasnya perangkat yang dimiliki untuk menyusun dan menerapkan model pembelajaran tersebut sehingga berpengaruh pada efektivitas pembelajaran di kelas. Menunjang hasil dari observasi langsung dan wawancara yang telah dilakukan, maka dilaksanakan analisis terhadap keterampilan berbicara bahasa inggris siswa kelas IV di SD Gugus 3 Kecamatan Bebandem. Berdasarkan analisis dari nilai rata-rata kelas di Gugus III Kecamatan Bebandem, memperoleh rata-rata keterampilan berbicara bahasa inggris siswa kelas IV yaitu 65 yang tergolong rendah, dengan persentase siswa yang belum mencapai KKTP sebesar 77%.

Dari persoalan tersebut, diberikan solusi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif seperti model pembelajaran games-based learning. Solusi ini memiliki kebijakan yang kuat dalam mengatasi persoalan tersebut dikarenakan Game-based learning merupakan sebuah model pembelajaran berbasis game yang sangat unik dan tentunya dapat memacu keingintahuan siswa. Untuk mengoptimalkan efektivitas penerapan model pembelajaran game-based learning guru dapat menerapkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung menyenangkan, menarik, dan praktis serta siswa berperan sebagai pelaku belajar (Hamzah, dkk., 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu media MALL. MALL adalah pembelajaran Bahasa menggunakan perangkat seluler (Hamer, dkk., 2023). MALL merupakan pendekatan pembelajaran Bahasa yang dibantu atau ditingkatkan melalui penggunaan perangkat seluler genggam serta pembelajarannya berupa Mobile (m-learning) dan pembelajaran Bahasa dibantu Komputer (CALL). Penggunaan MALL dalam proses pembelajaran speaking sangat efektif dan didapatkan data bahwa nilai berbicara Sangat Baik (87%) dan Baik (13%) dalam latihan berbicara menggunakan MALL (Widiawati, 2022).

Penerapan media MALL berbasis masalah kontekstual yang nantinya dapat memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa khususnya Bahasa Inggris. Media pembelajaran MALL akan berisikan pertanyaan serta pernyataan Bahasa Inggris yang berupa persoalan dalam dunia nyata yang dekat dengan keseharian siswa atau biasa disebut dengan masalah kontekstual. Masalah kontekstual adalah permasalahan yang sesuai dengan situasi yang dialami siswa dan

sesuai dengan kehidupan nyata serta dekat dengan siswa (Tapa, dkk., 2023). Masalah-masalah kontekstual disajikan dalam MALL dan didukung dengan penyajian gambar-gambar. Pemberian masalah dalam MALL sangat layak digunakan dalam pembelajaran terutama di sekolah dasar (Wiranata & Sujana, 2021).

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang terurai di atas, untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dengan upaya yang praktis dan efisien yang nantinya akan mampu memajukan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Maka dilakukanlah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Game-Based Learning* Berbantuan Media Mall Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Bahasa Inggris di Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun identifikasi beberapa permasalahan yang ada, sebagai berikut.

- 1) Keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa masih rendah, terutama dalam hal penguasaan kosakata, pelafalan, dan rasa percaya diri.
- 2) Pemanfaatan teknologi mobile dalam pembelajaran Bahasa Inggris masih terbatas, padahal memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran.
- 3) Model yang digunakan belum sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.
- 4) Kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif, terutama dalam latihan berbicara, karena kurangnya pemanfaatan media yang interaktif dan kontekstual untuk menunjang keterampilan berbicara.

1.3 Pembatas Masalah

Latar belakang dan identifikasi masalah menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemukan dapat dikatakan cukup luas, sehingga dipandang penting dilakukan pembatasan masalah. Pada penelitian ini difokuskan pada penanganan masalah yaitu keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa sekolah dasar yang cenderung rendah dan minimnya waktu yang dimiliki oleh guru serta terbatasnya perangkat yang dimiliki dalam penggunaan media pembelajaran sehingga mempengaruhi partisipasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh signifikan Model GBL Berbantuan Media Mall Berbasis Masalah Kontekstual Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Gugus III Kecamatan Bebandem?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Model GBL Berbantuan Media Mall Berbasis Masalah Kontekstual Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Gugus III Kecamatan Bebandem.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini akan memperkaya teori-teori yang telah ada, menambah wawasan keilmuan, pengembangan keilmuan secara umum, dan mampu memberi gambaran model pembelajaran inovatif dan kreatif yang tepat dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi dunia pendidikan dan semua pihak yang terlibat baik kepala sekolah, guru, siswa, peneliti, maupun peneliti lainnya. Adapun manfaat tersebut yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menyumbangkan kontribusi positif dalam menganalisis pengaruh media pembelajaran serta penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan pengambilan kebijakan dalam pemilihan model pembelajaran masalah kontekstual dapat dijadikan suatu ide atau bahan dalam menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran lain yang nantinya dapat terselenggarakan dengan baik melalui berbagai macam pelatihan tenaga pendidik demi terciptanya pembelajaran yang inovatif.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Media pembelajaran Mobile Assisted Language Learning (MALL) dapat membantu guru dalam mempersiapkan media pembelajaran yang praktis dan relevan dalam penyusunan bahan ajar terutama dalam pembelajaran di kelas agar kegiatan pembelajaran tidak monoton dan

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar potensi siswa dapat berkembang dan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak merasa bosan karena Mobile Assisted Language Learning (MALL) berbasis masalah kontekstual ini dapat diakses tanpa adanya batasan waktu sehingga siswa dapat memanfaatkan media ini dimanapun dan kapanpun sehingga lebih efisien.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan atau referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik pada penelitian yang memiliki variabel sama ataupun variabel yang berbeda.

