

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang digunakan dalam berbagai bidang kehidupan global. Bahasa Inggris ini sangat berperan penting dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa Inggris menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat modern karena penguasaan terhadap bahasa Inggris akan memudahkan dan memperluas pergaulan dalam dunia Internasional (Khairani, 2019). Pendidikan bahasa Inggris mulai dikenalkan kepada anak mulai dari usia dini, mengingat kebutuhan bahasa Inggris yang semakin hari semakin meningkat. Pendidikan bahasa Inggris yang ideal harus memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan interaktif. Pembelajaran bahasa yang efektif harus berbasis komunikasi, setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk menggunakan bahasa dalam situasi yang nyata (Patiung, 2017). Siswa didorong untuk aktif dalam pembelajaran melalui diskusi, permainan, dan aktivitas yang berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi serta keterampilan berbahasa, sehingga mereka tidak hanya diajarkan kosakata dan tata bahasa secara pasif.

Penguasaan terhadap kosakata atau *vocabulary* adalah kemampuan yang paling penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris, yaitu kemampuan berkomunikasi secara efektif penguasaan kosakata ini menjadi hal yang sangat penting, karena kosakata menjadi kunci awal untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya, seperti

mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Penting untuk mengaitkan materi akademik yang diajarkan dengan pengembangan kosakata karena dalam belajar bahasa salah satu faktor utama yang menyebabkan siswa gagal adalah kurangnya pemahaman kosakata (Ratnadi & Mahardika, 2024).

Namun, pada kenyataannya berdasarkan data dari EF *English Proficiency Index* pada tahun 2023, tingkat kemampuan bahasa Inggris di Indonesia menduduki peringkat 79 dari 113 negara yang termasuk kedalam kategori *low proficiency*. Pada tingkat sekolah dasar pendidikan bahasa Inggris masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam pemahaman kosakata (*vocabulary*). Banyak siswa kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata baru karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti menghafal daftar kata tanpa siswa mengetahui konteks yang jelas. Pembelajaran yang kurang variatif dan interaksi siswa yang minim juga membuat siswa kurang termotivasi dan cepat untuk melupakan materi yang telah dipelajari. Pada pembelajaran bahasa Inggris yang terjadi saat ini interaksi antar siswa dengan guru serta siswa dengan siswa cenderung pasif yang membuat pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan siswa lebih sulit memahami pembelajaran (Harlina & Yusuf, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 1 Banyuning, dikatakan bahwa pada pembelajaran bahasa Inggris siswa banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami kosakata baru dan kurang termotivasi dalam belajar. Salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu keterbatasan media pembelajaran yang sesuai juga menjadi kendala yang dihadapi sekolah,

karena guru hanya mengandalkan video pembelajaran yang bersumber dari *YouTube* pada pembelajaran bahasa Inggris. Dalam pembelajaran kosakata hanya mengandalkan hafalan tidak akan efektif untuk jangka panjang. Diketahui berdasarkan pengamatan wali kelas V dan nilai UTS siswa bahwa tingkat pemahaman *vocabulary* siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris terdapat 25% siswa dengan kemampuan rata-rata atau diatas rata-rata dan 75% siswa masih dibawah rata-rata yaitu dengan nilai kurang dari 75 khususnya pada materi *Foods and Drinks*, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 1.1.

Tabel 1. 1
Tingkat Pemahaman *Vocabulary* Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD Negeri 1
Banyuning

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Pemahaman di Bawah Rata-rata (Nilai <75)	Pemahaman Rata-rata/ di Atas Rata-rata (Nilai ≥ 75)
1	SD Negeri 1 Banyuning	V	44	30 Siswa	14 Siswa

Rendahnya pemahaman siswa mengenai kosakata (*vobulary*) tersebut karena siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris pada materi *Food and Drinks* terutama dalam hal mengartikan kosakata, membaca, melafalkan, dan menuliskan kosakata dengan ejaan yang benar, serta keterlibatan siswa yang minim dan media pembelajaran yang kurang menarik. Materi ini memiliki karakteristik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, mudah divisualisasikan, dan kontekstual. Dengan permasalahan-permasalahan yang ada terutama pada aspek media pembelajaran koksakata yang masih kurang, maka mendorong keinginan peneliti untuk mengadakan inovasi dan solusi yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif melalui pengembangan media *interactive board game* berbasis *problem-based learning*.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang berguna untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima, yang bertujuan untuk merangsang pikiran penerima sehingga dapat mendukung proses pembelajaran (Isnaeni & Hildayah, 2020). Menggunakan media pembelajaran di kelas akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif untuk siswa. Media interaktif menawarkan pengalaman belajar yang aktif karena memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran melalui berbagai *fitur* yang menarik, seperti simulasi, permainan, animasi, dan teknologi berbasis digital (Naisya Ramadhani et al., 2023). Media *board game* memiliki mekanisme permainan yang menggabungkan unsur tantangan, strategi, dan interaksi, sehingga mampu untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Sakti & Kartiani, 2023). *Board game* ini berupa media konkret yang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan konsentrasi serta daya ingat siswa, dibandingkan dengan metode konvensional siswa akan lebih aktif dalam memahami materi (Naufal et al., 2023). Sehingga media *board game* sesuai dengan karakteristik siswa kelas V pada tahap operasional konkret, yang lebih mudah memahami konsep melalui media visual, permainan, dan kegiatan interaksi langsung. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan *board game* mampu melibatkan siswa secara fisik dan mental dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta layak untuk dikembangkan (Ratminingsih, 2018).

Problem-Based Learning merupakan pendekatan yang berfokus pada siswa dengan menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan untuk

menyusun pengetahuan dan keterampilan siswa dalam pemecahan masalah (Hotimah, 2020). Hal ini sesuai dengan karakteristik materi *Foods and Drinks* yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, visual dan kontekstual. Dengan menggabungkan pendekatan *problem-based learning* dalam permainan ini, diharapkan media *board game* akan memberikan peran aktif kepada siswa untuk belajar melalui eksplorasi, diskusi kelompok, dan refleksi terhadap masalah yang dihadapi. Selain meningkatkan pemahaman kosakata, media ini juga melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, serta membangun rasa percaya diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Dengan metode ini siswa tidak hanya mengenal kosakata, tetapi juga membaca, melafalkan, menulis, dan menggunakannya dalam konteks yang bermakna, karena dilibatkan dalam pemecahan masalah. Peneliti lain juga menyebutkan penggunaan media pembelajaran berbasis *problem-based learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu memudahkan dan membantu siswa dalam belajar bahasa Inggris (Amelinda et al., 2024). Elemen permainan dalam *board game* dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan penyelesaian masalah melalui PBL serta integrasi indikator keterampilan kosakata menjadi keterbaruan yang penting untuk dikembangkan yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman kosakata siswa. Sehingga diharapkan melalui media *Board Game* berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) ini menjadi solusi pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut.

- 1) Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran kosakata secara kontekstual dan menyenangkan.
- 2) Motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris masih rendah.
- 3) Siswa kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris.
- 4) Pembelajaran kosakata bahasa Inggris masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan hafalan.
- 5) Minimnya media pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa dalam aktivitas bermain dan pemecahan masalah.
- 6) Masih sedikit tersedia media pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan *problem-based learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris.
- 7) Pengalaman belajar kosakata yang kurang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan telah ditemukan beragam permasalahan. Agar arah penelitian lebih terfokus dan tidak melebar, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Penelitian ini berfokus dalam penanganan peningkatan pemahaman *vocabulary* siswa yang tergolong rendah. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan *interactive board game* berbasis *problem-based learning* untuk meningkatkan pemahaman *vocabulary* kelas V sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning*?
- 2) Bagaimana validitas media *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning*?
- 3) Bagaimana kepraktisan media *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning*?
- 4) Bagaimana efektifitas media *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman *vocabulary* siswa kelas V SD Negeri 1 Banyuning?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menganalisis rancang bangun media *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning*.
- 2) Untuk menganalisis validitas media *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning*.
- 3) Untuk menganalisis kepraktisan media *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning*.
- 4) Untuk menganalisis keefektifan media *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman *vocabulary* siswa kelas V SD Negeri 1 Banyuning.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan board game ini adalah sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian pengembangan *interactive board game* berbasis *problem-based learning* diharapkan mampu untuk meningkatkan pemahaman *vocabulary* siswa kelas V sekolah dasar.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini berguna untuk memecahkan suatu permasalahan. Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka mengenai *vocabulary* (kosakata) yang dikemas dalam bentuk *interactive board game* berbasis *problem-based learning* dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

2) Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi alternatif dan refresnsi media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman *vocabulary* siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas serta tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi media untuk meningkatkan pemahaman siswa.

4) Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi dan menambah wawasan untuk penelitian lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran khususnya *interactive board game*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran visual berupa *interactive board game* berbasis *problem-based learning* untuk meningkatkan pemahaman *vocabulary* siswa kelas V sekolah dasar dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran berbentuk *board game* fisik yang dilengkapi dengan kartu-kartu *vocabulary* bahasa Inggris terkait materi *foods and drinks* (nama makanan dan minuman, rasa, jumlah, dan harga) serta digunakan dalam konteks pemecahan masalah sederhana.
- 2) Media pembelajaran yang didesain dengan tampilan yang menarik, mudah untuk digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
- 3) Media pembelajaran memuat *fitur-fitur* permainan edukatif seperti kartu tantangan *vocabulary*, kartu soal, kartu pemecahan masalah, dan skor.
- 4) Media pembelajaran yang membangun kolaborasi dan jiwa kompetitif di dalam kelas.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi yang mendasari pengembangan media *interactive board game* berbasis *problem-based learning* ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media board game berbasis *problem-based learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar *vocabulary*.
- 2) Siswa memiliki antusiasme untuk belajar melalui aktivitas bermain dan menunjukkan partisipasi aktif dalam menyelesaikan tantangan atau masalah yang disediakan dalam permainan.
- 3) Materi *vocabulary* yang digunakan dalam permainan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, khususnya tema *foods and drinks* untuk kelas V Sekolah Dasar.
- 4) Belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa *interactive board game* berbasis *problem-based learning* pada materi *vocabulary* “*foods and drinks*” dalam pelajaran Bahasa Inggris kelas V Sekolah Dasar.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media *interactive board game* berbasis *problem-based learning* ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran hanya dikembangkan untuk materi *vocabulary* bahasa Inggris kelas V SD khususnya pada materi *foods and drinks*.
- 2) Penggunaan media hanya diperuntukkan bagi siswa kelas V SD, sehingga mungkin kurang relevan untuk jenjang kelas lainnya.
- 3) Penggunaan media dalam jangka panjang akan rentan lebih cepat rusak.
- 4) Penggunaan media masih terbatas pada kelas dengan jumlah siswa yang tidak terlalu besar.

1.9 Definisi Istilah

Menghindari kesalahpahaman tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, istilah-istilah tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut.

- 1) Pengembangan merupakan penelitian yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan atau menciptakan suatu produk.

- 2) Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran.
- 3) *Interactive board game* adalah permainan edukatif yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain.
- 4) *Problem-based learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian masalah kontekstual sebagai sarana membangun pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
- 5) Pemahaman *vocabulary* adalah kemampuan siswa untuk mengenali, memahami arti, dan menggunakan kosakata bahasa Inggris.

