

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan sistem komunikasi dalam kehidupan sehari-hari yang dimanfaatkan oleh manusia untuk menyampaikan gagasan, emosi, dan informasi baik dalam bentuk suara, tulisan, maupun gerakan isyarat. Melalui kemampuan berbahasa yang baik, interaksi sosial dan pertukaran informasi antarindividu dapat terjalin dengan lebih efektif dan efisien.

Sebagai dasar komunikasi manusia, kebutuhan akan bahasa dengan jangkauan yang luas menjadi sangat krusial, terutama bahasa Inggris yang dikenal secara global, termasuk di Indonesia. Bahasa Inggris berfungsi sebagai bahasa internasional yang memainkan peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya di era globalisasi. Kemahiran berbahasa Inggris merupakan strategi fundamental dalam pengembangan sumber daya manusia suatu bangsa, yang mana optimalisasinya harus dimulai sejak usia dini.¹ Sejalan dengan hal tersebut, kemampuan berbahasa Inggris menjadi keterampilan penting yang perlu dikembangkan oleh peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Dengan memberikan dasar bagi siswa untuk memahami berbagai informasi sejak dini, bahasa Inggris akan memfasilitasi mereka dalam berinteraksi, bertukar informasi, serta berbagi ide.

Tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar berfokus pada penguasaan serta peningkatan kosakata (*vocabulary building*) sebagai dasar untuk menunjang perkembangan empat keterampilan berbahasa, yaitu berbicara (*speaking*), menyimak (*listening*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).² Kosakata berperan sebagai bahan baku utama yang memungkinkan peserta didik untuk memahami teks melalui membaca dan mendengarkan serta menghasilkan ujaran melalui berbicara dan menulis. Tanpa kosakata yang memadai, keterampilan

¹ Atikah, Yulianto, dan Maulida, "Improving Students' Vocabulary Mastery Through Picture Media," *Pendidikan Universitas Subang*, Vol. 1, No. 1, 2019. 1–7.

² Herlina dan Nidya Chandra Muji Utami, *Teaching English to Students of Elementary School* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), Hlm 70.

berbahasa lainnya akan sulit untuk dikembangkan secara maksimal. Kemampuan berkomunikasi tentu tidak bisa dilepaskan dari seberapa banyak perbendaharaan kosakata yang dimiliki oleh seseorang. Sehingga dapat dikatakan bahwa kosakata merupakan komponen integral dalam keseluruhan kompetensi berbahasa seseorang.³ Oleh karena itu, pembelajaran kosakata tidak secara langsung terikat pada satu keterampilan tertentu, melainkan menjadi fondasi yang mendukung seluruh keterampilan berbahasa. Adapun kosakata yang perlu dikuasai oleh siswa sekolah dasar adalah *high frequency words*, yaitu kosakata yang relevan dengan dunia atau kehidupan siswa dalam aktivitas sehari-hari.

Namun demikian, dalam praktiknya masih banyak siswa sekolah dasar yang menganggap bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit.⁴ Permasalahan dalam pembelajaran bahasa Inggris tersebut berakar pada kesulitan mendasar peserta didik dalam menguasai unsur bahasa yang paling fundamental, yaitu kosakata. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek yang paling penting untuk dikuasai oleh peserta didik.⁵

Mengacu pada kebijakan kurikulum pada tahun 2024, pembelajaran Bahasa Inggris mulai diterapkan sebagai mata pelajaran wajib pada Fase B dan C, yaitu di kelas III, IV, V, dan VI sekolah dasar. Hal ini dikarenakan pada Fase A (kelas I dan II), peserta didik masih diprioritaskan untuk menguatkan kemampuan literasi dalam bahasa Indonesia sebagai landasan utama. Dengan dasar tersebut, peserta didik diharapkan memiliki kesiapan yang lebih baik dalam mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing saat memasuki Fase B.⁶

Oleh karena itu, pembelajaran kosakata di sekolah dasar sebaiknya difokuskan pada tingkat yang lebih mendasar dan disesuaikan dengan perkembangan siswa. Dengan menempatkan kosakata sebagai langkah awal, siswa diharapkan memiliki dasar yang lebih kuat dalam pembelajaran bahasa. Dalam konteks penelitian ini, fokus diarahkan pada pembelajaran kosakata (*vocabulary*

³ Suryanto, Imron, dan Prasetyo, "The Correlation Between Students' Vocabulary Mastery and Speaking Skill," IJoEEL 3, no. 1. (2021)

⁴ Sintadewi, Artini, dan Febryan, "Analysis of English Learning Difficulty of Students in Elementary School," International Journal of Elementary Education 4, no. 3 (2020) p: 431–438.

⁵ Qurbonova, G. A., & Toshtemirova, D. Q, *Difficulties of learning English*. JournalNX: A Multidisciplinary Peer Reviewed Journal, 7(10), 2021, 1–5.

⁶ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran*, 2024, hlm. 168.

learning) karena pada jenjang pendidikan dasar kemampuan siswa dalam mempelajari bahasa asing masih berada pada tahap awal.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SDN Karet 01 Pagi pada tanggal 21 November 2025, peneliti menemukan kendala yang menyulitkan siswa dalam mempelajari bahasa Inggris. Salah satu kendala utama yang teridentifikasi adalah penguasaan kosakata siswa yang masih tergolong rendah.⁷

Rendahnya penguasaan kosakata ini dibuktikan melalui hasil tes pra-penelitian yang dilakukan peneliti. Dari seluruh siswa kelas IV yang mengikuti tes, hanya 6 siswa yang berhasil mencapai nilai di atas standar ketuntasan, sementara mayoritas siswa memperoleh nilai di bawah standar tersebut. Secara keseluruhan, penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 58, yang mengonfirmasi bahwa tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka tergolong rendah. Kondisi tersebut tercermin dari beberapa bentuk kesulitan yang dialami siswa dalam penguasaan kosakata. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali arti kata (*word meaning*), keliru dalam menuliskan kata (*word form*), serta kesulitan menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa belum mencakup aspek pemahaman, penggunaan, dan penguasaan bentuk kata secara utuh.

Rendahnya penguasaan dan motivasi siswa tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor mendasar yang ditemukan peneliti di lapangan. Hal ini sejalan dengan hasil observasi siswa dan wawancara dengan wali kelas IV SDN Karet 01 Pagi yang mengungkapkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah ini memang masih menghadapi kendala. Adapun kendala-kendala tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Pertama, dilihat dari faktor internal, siswa ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi aktif siswa, sikap yang cenderung pasif saat guru menyampaikan materi, hingga adanya sikap enggan ketika diminta untuk mengingat kosakata baru. Hal tersebut terjadi karena siswa menganggap bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang sulit dipelajari.

⁷ Hasil Observasi Peneliti pada siswa kelas IV SDN Karet 01 Pagi Jakarta

Kedua, dari sisi faktor eksternal, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (teacher-centered), di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan hafalan tanpa pendekatan yang interaktif. Dalam praktiknya, guru hanya menekankan pada kegiatan menghafal kosakata tanpa memberikan konteks penggunaan atau melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak terlepas dari keterbatasan latar belakang guru yang tidak berasal dari bidang bahasa Inggris, sehingga variasi metode pembelajaran yang digunakan menjadi terbatas.

Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya beban belajar dan tekanan (*pressure*) yang dirasakan siswa, karena mereka dituntut untuk mengingat banyak kosakata tanpa pemahaman yang mendalam maupun pengalaman belajar yang menyenangkan. Kurangnya variasi dan inovasi dalam pembelajaran ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang termotivasi, serta tidak terlibat secara aktif. Berbagai kendala tersebut secara kolektif berimplikasi pada terciptanya suasana pembelajaran yang kurang interaktif dan bersifat satu arah, sehingga menghambat pengoptimalan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.

Memahami keadaan tersebut, peneliti akan menerapkan cara untuk memecahkan masalah ini. Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris memerlukan model yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk menerapkan sebuah model pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual untuk membantu siswa kelas IV dalam menguasai kosakata bahasa Inggris.

Salah satu model pembelajaran yang peneliti pilih sebagai cara alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa adalah model *Game-Based Learning*. Model ini dipilih karena memiliki potensi besar untuk memenuhi kriteria pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa usia sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian Dabbous yang menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan motivasi tersebut merupakan hal yang penting untuk keberhasilan pencapaian hasil belajar.⁸ Penelitian yang dilakukan oleh Chowdhury membuktikan bahwa

⁸ Mariam Dabbous et al., "The Role of Game-Based Learning in Experiential Education: Tool Validation, Motivation Assessment, and Outcomes Evaluation among a Sample of Pharmacy Students," *Education Sciences* 12, no. 434, 2022.

implementasi pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan rendah kecemasan (*low-anxiety*), sehingga memfasilitasi perkembangan kosakata secara lebih efektif.⁹ Hal ini sejalan dengan teori pemerolehan bahasa yang dikemukakan oleh Krashen, yang menekankan bahwa pembelajaran bahasa akan lebih optimal ketika siswa menerima masukan bahasa yang sedikit lebih tinggi dari kemampuan mereka saat ini dan dipelajari secara lebih alami melalui konteks, visual, maupun situasi pembelajaran yang mendukung, bukan sekadar melalui hafalan.¹⁰ Pembelajaran berbasis permainan membantu memperkuat ingatan kosakata karena siswa secara natural berulang kali menemukan dan menggunakan kata-kata baru dalam konteks yang bermakna, bukan sekadar menghafal.

Penelitian terdahulu membuktikan bahwa model *Game-Based Learning* berpengaruh positif dalam meningkatkan kompetensi bahasa Inggris. Namun demikian, masih terdapat sejumlah celah yang menjadi dasar pentingnya penelitian ini. Pertama, terdapat perbedaan pada subjek, lokasi, serta waktu pelaksanaan dibandingkan dengan penelitian terdahulu. Kedua, penelitian sebelumnya berfokus pada satu media game, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *Game-Based Learning* sebagai metode belajar yang utuh. Ketiga, penelitian terdahulu umumnya menggunakan metode eksperimen untuk menguji pengaruh atau efektivitas suatu perlakuan, sementara penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berorientasi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas.

Realitas di lapangan menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas IV SDN Karet 01. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: **Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model *Game-Based Learning* Pada Siswa Kelas IV SDN Karet 01 Pagi.**

⁹ Chowdhury, L. Q. Dixon, L.-J. Kuo, J. P. Donaldson, Z. Eslami, R. Viruru, dan W. Luo, "Digital Game-Based Language Learning for Vocabulary Development," *Computers & Education Open* 6 2024: 100160.

¹⁰ Stephen D. Krashen, *Principles and Practice in Second Language Acquisition* (Oxford: Pergamon Press), ebook Juli 2009, 20 – 25.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Rendahnya capaian penguasaan kosakata (*vocabulary mastery*) siswa SDN Karet 01 Pagi.
- 2) Rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris
- 3) Model dan proses pembelajaran yang masih bersifat monoton dan *teacher-centered*.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Melihat banyaknya permasalahan yang terjadi di lapangan dan agar penelitian yang dilakukan lebih efektif, diperlukan pembatasan fokus penelitian. Berdasarkan uraian identifikasi area dan fokus penelitian di atas, pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui model *Game-Based Learning* pada siswa kelas IV SDN Karet 01 Pagi Jakarta.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan model *Game-Based Learning* pada siswa kelas IV SDN Karet 01?
2. Apakah dengan penggunaan model *Game-Based Learning* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Karet 01?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan bermanfaat dan dapat digunakan dengan baik, secara teoritis maupun secara praktis yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbang pemikiran mengenai penerapan model *Game-Based Learning* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

2. Secara Praktis

a) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman baru bagi kepala sekolah di SDN Karet 01 mengenai model pembelajaran *Game-Based Learning* dan diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyediakan sarana, prasarana, serta dukungan kebijakan yang memfasilitasi pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Inggris di sekolah.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif serta memberikan solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris.

c) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mempermudah siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris secara menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri mereka dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris melalui model *Game-Based Learning*.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan atau sumber data ilmiah bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran dalam pendidikan siswa sekolah dasar.

Intelligentia - Dignitas