

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang mulai banyak diimplementasikan pada jenjang Sekolah Dasar sebagai mata pelajaran pilihan dalam Kurikulum Merdeka maupun sebagai muatan sekolah, karena berperan dalam membangun dasar kemampuan berbahasa asing peserta didik. Menurut Sukarno & Jinabe (2024), pembelajaran Bahasa Inggris sejak dini membantu peserta didik memperoleh fondasi linguistik yang kuat untuk perkembangan keterampilan berbahasa di jenjang selanjutnya.¹ Selain itu, Rahmah (2023) menegaskan bahwa kemampuan berbahasa Inggris pada tingkat dasar dapat membuka peluang belajar yang lebih luas di masa depan.²

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan, namun keterampilan menulis merupakan

¹ Sukarno Sukarno and Megan Jinabe, 'The Needs of English for Elementary School Students: From Family to School', *Jurnal Prima Edukasia*, 12.1 (2024), 83–98 <<https://doi.org/10.21831/jpe.v12i1.67841>>.

² Adinda Aulia Rahmah, 'Evaluation of the Importance of English as a Foreign Language in Elementary Schools in Indonesia', *Journal Of Foreign Language Learning and Teaching*, 3.1 (2023), 52–63

salah satu keterampilan yang memerlukan perhatian lebih karena menuntut ketepatan penggunaan kosakata, ejaan, dan kaidah penulisan.

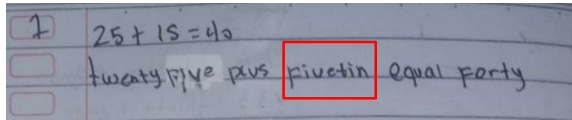
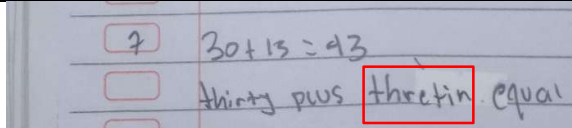
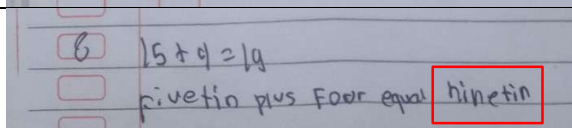
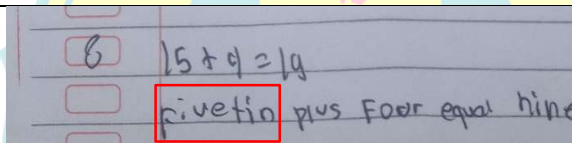
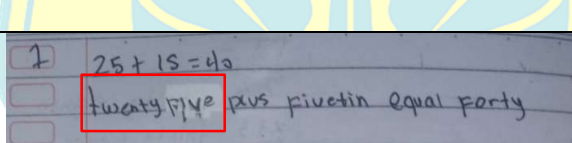
Salah satu keterampilan yang menjadi tantangan utama bagi peserta didik kelas IV adalah keterampilan menulis (*writing*), terutama dalam penulisan kosakata dasar. *Writing* merupakan keterampilan produktif yang kompleks karena menuntut kemampuan mengorganisasi ide, memilih kosakata, serta menerapkan aturan ejaan secara tepat (Harmer, 2015).³ Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, kemampuan menulis yang dikembangkan masih berada pada tahap dasar, salah satunya melalui penguasaan penulisan kosakata (*vocabulary writing*). Penguasaan keterampilan ini menjadi fondasi bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan menulis yang lebih kompleks pada jenjang berikutnya. Oleh karena itu, peserta didik memerlukan kesempatan berlatih secara berulang melalui media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Cipinang Besar Utara 08 Pagi pada tanggal 16 Desember 2024, peneliti menyebarkan angket pra-penelitian kepada 25 peserta didik kelas IV untuk mengidentifikasi kendala yang mereka alami dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil angket menunjukkan bahwa

³ Ana Fabiola Sáenz García, *The Practice of English Language Teaching* (Pearson Education Limited, 2015).

sebanyak 17 peserta didik mengaku masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris.

Tabel 1. 1. Tabel Kesalahan Penulisan Kosakata Bahasa Inggris

No	Dokumentasi Tugas Peserta Didik	Analisis
1		Kesalahan penulisan kata <i>fifteen</i> menjadi <i>fivetin</i> .
2		Kesalahan penulisan kata <i>thirteen</i> menjadi <i>thretin</i> .
3		Kesalahan penulisan kata <i>Nineteen</i> menjadi <i>Ninetin</i> .
4		Kesalahan penulisan kata <i>Fifteen</i> menjadi <i>Fivetin</i>
5		Kesalahan penulisan kata <i>Twenty-Five</i> yang tidak menggunakan tanda hubung (-)

Berdasarkan hasil analisis terhadap pekerjaan peserta didik pada Tabel 1, ditemukan bahwa sebagian peserta didik masih melakukan kesalahan dalam menuliskan kosakata angka dalam Bahasa Inggris. Kesalahan yang muncul tidak hanya berupa kekeliruan ejaan (*spelling*), tetapi juga menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV belum mampu mengingat pola penulisan kosakata angka secara tepat. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa

keterampilan menulis kosakata angka masih perlu mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran.

Kesulitan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SDN Cipinang Besar Utara 08 Pagi, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan *teacher-centered learning*. Guru berperan sebagai sumber utama informasi, sedangkan peserta didik lebih banyak menerima penjelasan tanpa memperoleh kesempatan yang cukup untuk melakukan latihan secara mandiri. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif berlatih, mudah kehilangan fokus, dan belum memiliki kesempatan yang memadai untuk mengulang materi yang telah dipelajari. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga belum mampu memfasilitasi latihan menulis kosakata secara berulang maupun memberikan umpan balik secara langsung terhadap kesalahan penulisan yang dilakukan peserta didik.

Padahal, peserta didik sekolah dasar cenderung lebih menyukai media yang bersifat visual, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar langsung (Desmita, 2017).⁴ Minimnya media pembelajaran interaktif juga berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam latihan

⁴ Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)* (Bandung: Pustaka Setia, 2018).

menulis (Falah,dkk 2023).⁵ Akibatnya, penggunaan media yang belum sesuai dengan karakteristik tersebut berpotensi menurunkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Akibatnya, kesempatan peserta didik untuk melatih keterampilan menulis kosakata secara berulang menjadi terbatas sehingga kesalahan penulisan masih sering ditemukan.

Dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, keterampilan menulis tidak cukup dikembangkan melalui pemberian materi semata, tetapi memerlukan latihan yang dilakukan secara berulang dan konsisten. Melalui proses latihan tersebut, peserta didik dapat membangun kebiasaan menulis kosakata secara benar sekaligus memperkuat daya ingat terhadap pola ejaan setiap kata. Menurut Suprijono (2017), *drill and practice* merupakan metode yang efektif untuk membentuk keterampilan dasar melalui pengulangan terstruktur sehingga terjadi penguatan memori jangka panjang.⁶

Penelitian terbaru oleh Sari & Widyastuti (2022) menunjukkan bahwa latihan berulang melalui media interaktif dapat meningkatkan kemampuan spelling peserta didik sekolah dasar secara signifikan.⁷ Kebutuhan akan latihan yang dilakukan secara berulang menjadi semakin penting karena materi kosakata angka (*numbers*) dalam Bahasa Inggris memiliki karakteristik yang menuntut ketepatan ejaan

⁵ Irfan Fajrul Falah, Yanuarti Apsari, and Rita Kusumah, 'The Challenges of English Teachers in Teaching English at Primary Schools', *Journal of English Education and Teaching*, 7.4 (2023), 832–46 .

⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi PAIKEM* (Pustaka Pelajar, 2024).

⁷ S. Sari, N., & Widyastuti, 'Interactive Media to Improve Students' Spelling Skills in Elementary Schools', *Journal of Basic Education Research*, 2022.

(*spelling*) serta kemampuan mengingat pola penulisan setiap kosakata. Kesalahan yang ditemukan pada peserta didik, seperti penulisan *nineteen* menjadi *ninetin* atau *thirteen* menjadi *thretin*, menunjukkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya menguasai pola penulisan kosakata tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran memerlukan media yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan latihan secara berulang disertai umpan balik langsung sehingga kesalahan penulisan dapat segera diperbaiki.

Hal ini membuktikan bahwa pendekatan *drill* relevan untuk mengatasi kesalahan penulisan kosakata yang sering terjadi pada peserta didik kelas IV. Selain itu, kemampuan belajar mandiri juga menjadi aspek penting dalam pembelajaran modern. Media digital memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri melalui feedback otomatis dan aktivitas interaktif. Menurut Arifin & Kusuma (2021), media interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan self-directed learning pada peserta didik sekolah dasar karena memberikan rasa kontrol, motivasi intrinsik, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.⁸ Dengan demikian, media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berlatih secara mandiri sangat dibutuhkan dalam keterampilan menulis kosakata.

⁸ A. P Arifin, Z., & Kusuma, 'Interactive Game-Based Media to Promote Self-Directed Learning among Elementary School Students', *Teknologi Pendidikan*, 2021.

Game edukasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan unsur visual, audio, interaksi, serta mekanisme permainan sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Selain meningkatkan motivasi belajar, karakteristik game edukasi juga memungkinkan peserta didik melakukan latihan secara berulang (*drill*) disertai pemberian umpan balik (*feedback*) secara langsung terhadap setiap jawaban yang diberikan. Menurut Octaviano et al. (2023) menyatakan bahwa game edukasi interaktif terbukti meningkatkan motivasi dan konsentrasi peserta didik dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris.⁹ Selain itu, Zahra (2024) juga menegaskan bahwa game edukasi dapat memperkuat daya ingat peserta didik terhadap kosakata melalui latihan berulang yang diberikan dalam bentuk tantangan permainan.¹⁰ Dengan karakteristik tersebut, game edukasi dinilai sesuai untuk memfasilitasi pembelajaran keterampilan menulis kosakata yang memerlukan latihan secara berulang dan konsisten.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris, diketahui bahwa guru belum memiliki media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk memfasilitasi latihan menulis kosakata angka secara berulang serta

⁹ Atha Narentha Octaviano, Faza Abdillah Ramadhani, and Yogiek Indra Kurniawan, 'Game Edukasi "Adventure of English" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Peserta didik Sekolah Dasar', *Jurnal Komputer Dan Teknik Informatika*, 1.1 (2023), 31–38 .

¹⁰ Defita Nabila Zahra, 'Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris', *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 6.1 (2024)

memberikan umpan balik langsung terhadap kesalahan penulisan peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik belum memperoleh kesempatan berlatih secara mandiri sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi latihan menulis kosakata secara berulang, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media pembelajaran tersebut dikembangkan dalam bentuk game edukasi berbasis *drill and practice* agar peserta didik dapat berlatih menulis kosakata angka secara bertahap, memperoleh umpan balik secara langsung, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis terhadap kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta keterbatasan media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi latihan menulis kosakata secara berulang, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada **“Pengembangan Game Edukasi untuk Keterampilan Menulis Kosakata Angka 1-100 pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris bagi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Mengapa peserta didik kelas IV masih mengalami kesulitan dalam menulis kosakata angka Bahasa Inggris?
2. Mengapa latihan menulis kosakata yang dilakukan peserta didik belum memberikan hasil yang optimal?
3. Mengapa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum mampu memfasilitasi latihan menulis kosakata secara mandiri, berulang, dan memberikan umpan balik langsung terhadap kesalahan penulisan?
4. Mengapa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV untuk melatih keterampilan menulis kosakata angka Bahasa Inggris?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka pengembang memfokuskan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Batasan Masalah

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa game edukasi interaktif. Penelitian ini dibatasi pada tahap pengembangan dan

uji coba terbatas untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan, tanpa mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik secara luas.

2. Produk

Produk dikembangkan menggunakan Microsoft PowerPoint dan iSpring Suite sebagai game edukasi yang selanjutnya dikompilasi ke dalam format APK untuk memudahkan distribusi dan penggunaan pada perangkat Android.

3. Materi

Materi pembelajaran dalam media yang dikembangkan dibatasi pada kosakata angka (*numbers*) dalam Bahasa Inggris untuk kelas IV Sekolah Dasar. Materi mencakup pengenalan kosakata angka, penulisan, serta latihan ejaan (*spelling*) angka 1-100 sesuai dengan capaian pembelajaran yang berlaku.

4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah peserta didik kelas IV SDN Cipinang Besar Utara 08 Pagi pada tahun ajaran berjalan. Karakteristik peserta didik pada rentang usia sekolah dasar menjadi dasar pertimbangan dalam perancangan tampilan, interaksi, dan tingkat kesulitan latihan dalam media pembelajaran.

5. Lingkup Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri melalui latihan menulis kosakata angka dengan pendekatan *drill and practice* serta pemberian umpan balik otomatis terhadap kesalahan penulisan. Media ini difokuskan untuk melatih keterampilan menulis kosakata angka Bahasa Inggris dan tidak mencakup pengembangan keterampilan berbahasa lainnya secara menyeluruh.

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan menghasilkan game edukasi berbasis drill and practice yang dinilai layak dan siap digunakan sebagai media pembelajaran mandiri pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV Sekolah Dasar dalam melatih keterampilan menulis kosakata angka

E. Kegunaan Pengembangan

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian Teknologi Pendidikan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi yang berfungsi sebagai sarana

pembelajaran mandiri dalam melatih keterampilan menulis kosakata angka Bahasa Inggris bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu guru Bahasa Inggris Sekolah Dasar dalam menyediakan alternatif media latihan menulis kosakata angka yang dapat dimanfaatkan peserta didik secara mandiri di luar kegiatan pembelajaran klasikal.

2) Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi sarana belajar mandiri yang memungkinkan peserta didik kelas IV untuk berlatih menulis kosakata angka Bahasa Inggris secara berulang, interaktif, dan disertai umpan balik langsung terhadap kesalahan penulisan.

3) Bagi Sekolah

Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi

yang mendukung pembelajaran mandiri peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi dengan fokus pada keterampilan menulis kosakata Bahasa Inggris atau melakukan penelitian lanjutan pada tahap uji efektivitas media pembelajaran.

