

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris telah diakui sebagai bahasa global dan bahasa yang paling banyak digunakan di dunia. Kemampuan berbahasa Inggris kini menjadi salah satu kompetensi paling penting dan merupakan faktor penentu dalam meningkatkan daya saing individu. Hal ini dikarenakan penguasaan Bahasa Inggris mampu memperluas akses sosial dan akses ilmu serta literatur internasional, sehingga secara langsung dapat meningkatkan peluang karir dan mempermudah pemahaman terhadap teknologi (Lubis dkk, 2024). Walaupun memiliki urgensi yang tinggi, penguasaan Bahasa Inggris di Indonesia secara kolektif masih menghadapi tantangan yang signifikan. Berdasarkan laporan EF *English Proficiency Index* (EPI) tahun 2024, Indonesia masih menempati peringkat ke-80 dari 116 negara dan dikategorikan memiliki tingkat kemahiran rendah (*low proficiency*) (EF, 2025).

Permasalahan nasional tersebut sesuai dengan realitas yang ada di lapangan. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Jatiroto 02 melalui wawancara dengan guru kelas II, kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa masih tergolong rendah. Guru menjelaskan bahwa banyak siswa masih kesulitan mengingat kembali kosakata yang telah diajarkan sehingga proses pembelajaran memerlukan pengulangan secara berkala. Menurut Yusuf dkk (2025) penguasaan kosakata dasar menjadi fondasi krusial sebelum siswa melangkah ke struktur bahasa yang lebih kompleks.

Selain itu, dari perspektif teori pemerolehan bahasa, usia sekolah dasar (SD) merupakan periode emas (*critical period*) dalam pembelajaran bahasa kedua, di mana anak memiliki kemampuan alami yang lebih optimal dalam menyerap bahasa dibandingkan usia dewasa (Siahaan, 2022). Pada fase ini, struktur kognitif dan bahasa masih berkembang secara aktif sehingga proses internalisasi kosakata baru dapat berlangsung lebih efektif. Hal ini juga didukung oleh temuan neurosains yang menunjukkan bahwa otak anak memiliki tingkat neuroplastisitas yang tinggi, yaitu kemampuan otak untuk membentuk dan memperkuat koneksi saraf baru sebagai respons

terhadap stimulus pembelajaran (Korenar dan Pliatsikas, 2023). Kondisi ini menjadikan anak pada rentang usia 2 hingga 14 tahun sangat responsif terhadap pemerolehan bahasa baru apabila diberikan stimulasi yang tepat dan menarik. Namun, metode pembelajaran di kelas masih konvensional dan monoton. Pendekatan ini membuat peserta didik hanya fokus pada buku paket yang didominasi tugas menyalin materi, sehingga gagal menstimulasi fokus serta berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar anak pada rentang usia tersebut.

Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, peneliti mengusulkan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan game ular tangga. Pemilihan konsep *game* ular tangga dinilai sesuai untuk siswa kelas rendah karena merupakan permainan yang telah lama dikenal dan familiar di kalangan anak-anak Indonesia, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami aturan permainan dan beradaptasi dengan mekanisme pembelajaran yang diterapkan. Menurut Febriani dkk (2025), pemanfaatan permainan dalam proses pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna bagi anak. Melalui pengalaman tersebut, anak lebih mudah memahami serta mengingat informasi baru yang diperoleh selama kegiatan belajar. Selain itu, interaksi positif yang terjadi selama proses bermain juga dapat membantu siswa menyerap kosakata baru dengan lebih mudah. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penelitian ini berupaya mentransformasikan permainan ular tangga ke dalam bentuk aplikasi web interaktif agar dapat dimanfaatkan secara lebih optimal oleh guru dan siswa. Teknologi berbasis web dipilih karena adanya kebijakan sekolah yang melarang peserta didik membawa ponsel pintar. Selain itu, tersedia fasilitas Chromebook yang mendukung penggunaan aplikasi berbasis web tanpa memerlukan proses instalasi tambahan yang berpotensi menghambat kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis permainan telah banyak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Yusuf dkk (2025) mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan kartu flashcard dan papan

permainan ular tangga fisik yang terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa, di mana peserta didik dapat mengingat 10–15 kosakata baru setelah permainan. Namun, media yang dikembangkan masih berbentuk fisik sehingga pengelolaan materi dan soal relatif terbatas serta kurang fleksibel untuk disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang berbeda. Syifa'uz dkk (2024) mengembangkan aplikasi ular tangga berbasis Android yang terbukti efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Meskipun demikian, penggunaan platform Android mengharuskan siswa memiliki dan menggunakan telepon pintar, sementara banyak SD menerapkan kebijakan yang membatasi atau melarang penggunaan perangkat tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian lain oleh Setiawan dkk (2024) menghasilkan *game* edukasi bertema hewan menggunakan Construct 2 yang terbukti meningkatkan nilai post-test siswa secara signifikan. Akan tetapi, konten pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi bersifat tetap sehingga guru tidak memiliki keleluasaan untuk menyesuaikan materi maupun soal dengan kebutuhan pembelajaran yang terus berkembang. Demikian pula, Saputri dkk (2024) mengembangkan *game* ular tangga berbasis web untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak dan memperoleh hasil yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa. Namun, fokus penelitian tersebut masih terbatas pada penyampaian materi tertentu dan belum menyediakan fitur yang memungkinkan guru melakukan pengelolaan soal dan materi secara mandiri.

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga telah terbukti efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Akan tetapi, sebagian besar penelitian masih memiliki keterbatasan berupa konten yang bersifat statis, kurang fleksibel untuk diperbarui oleh guru, serta penggunaan platform yang belum sepenuhnya sesuai dengan kondisi SD. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *game* ular tangga berbasis web yang dilengkapi fitur manajemen soal dinamis. Melalui fitur tersebut, guru dapat menambah, mengubah, maupun menghapus soal sesuai kebutuhan pembelajaran. Selain itu, penggunaan platform web memungkinkan aplikasi diakses melalui komputer laboratorium, laptop, maupun Chromebook

tanpa memerlukan instalasi khusus, sehingga lebih sesuai dengan lingkungan sekolah yang membatasi penggunaan telepon pintar oleh siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, diperlukan rumusan masalah sebagai fokus penelitian ini. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan *game* Ular Tangga berbasis web yang dinamis dan interaktif untuk siswa kelas II SDN Jatiroto 02?
2. Seberapa efektif penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar (penguasaan kosakata) Bahasa Inggris siswa kelas II SDN Jatiroto 02?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa kelas II SDN Jatiroto 02 setelah menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa hal sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan *game* Ular Tangga berbasis web yang dinamis dan interaktif untuk siswa kelas II SDN Jatiroto 02.
2. Menganalisis efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar (penguasaan kosakata) Bahasa Inggris siswa kelas II SDN Jatiroto 02.
3. Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap minat belajar siswa kelas II SDN Jatiroto 02 pada pembelajaran Bahasa Inggris.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup penelitian, diperlukan batasan agar penelitian tetap terfokus. Adapun batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian: Subjek penelitian terbatas pada 31 siswa kelas II SDN Jatiroto 02 Tahun Ajaran 2025/2026 yang menempuh mata pelajaran Bahasa Inggris dengan Kurikulum Merdeka.
2. Objek Penelitian: Objek penelitian adalah media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan *game* Ular Tangga berbasis web. Penelitian difokuskan pada fitur gamifikasi dinamis, yaitu kemampuan guru dalam menyesuaikan bank soal kuis. Materi dibatasi pada 23 kosakata buah-buahan (*fruits*) Semester 1 sesuai buku My Next Words Grade 2.
3. Variabel Hasil Belajar: Terbatas pada penguasaan kosakata (*vocabulary*) Bahasa Inggris, tidak mencakup *grammar*, *speaking*, atau *listening*.
4. Aspek Non-Akademis: Terbatas pada minat belajar siswa selama penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan *game* Ular Tangga berbasis web yang dinamis dan fleksibel bagi guru dalam mengelola materi pembelajaran.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris.
3. Meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris.
4. Menyediakan alat bantu pembelajaran yang interaktif untuk mengatasi metode pembelajaran yang monoton.