

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena menjadi sarana utama dalam berkomunikasi. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik akan lebih mudah menjalin hubungan sosial serta memahami informasi yang mereka terima dalam proses belajar. Sebaliknya, kesulitan dalam berkomunikasi dapat berdampak pada proses sosialisasi anak di lingkungannya (Na'imah, 2022). Oleh sebab itu, pengembangan keterampilan berbahasa perlu diberikan perhatian sejak dini karena kemampuan bahasa sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak. Anak-anak yang terbiasa berkomunikasi cenderung memiliki daya pikir yang lebih terstruktur dan lebih mudah diterima di lingkungan sekitarnya (Lestari & Handayani, 2023).

Seiring meningkatnya arus globalisasi dan interaksi antar bangsa, kemampuan berbahasa asing menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari. Salah satu bahasa yang banyak digunakan secara internasional adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris berfungsi sebagai alat komunikasi global dalam berbagai bidang seperti pendidikan, teknologi, dunia kerja, hingga sosial budaya. (Hasan dkk., 2021). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris sejak jenjang sekolah dasar menjadi langkah strategis untuk membangun fondasi keterampilan komunikasi global yang kuat. Penguasaan bahasa ini juga mendukung akses terhadap sumber informasi digital serta membuka kesempatan akademik yang lebih luas.

Namun demikian, menurut laporan indeks kecakapan bahasa Inggris 2021 yang dirilis oleh *Education First* (EF), Indonesia berada di peringkat kelima di Asia Tenggara dalam hal kemampuan berbahasa Inggris. Laporan ini mengukur keterampilan bahasa Inggris dari 112 negara dan wilayah. EF menggolongkan kecakapan bahasa Inggris dalam lima tingkat, yaitu Sangat Tinggi (di atas 600), Tinggi (550-599), Sedang (500-549), Rendah (450-499), dan Sangat Rendah (di bawah 450). Singapura memimpin dengan indeks 635, menunjukkan kecakapan sangat tinggi. Filipina dan Malaysia mengikuti dengan skor masing-masing 592 dan

562, keduanya termasuk kategori kecakapan tinggi. Vietnam berada di peringkat keempat dengan skor 486, dan Indonesia memperoleh skor 466, yang masuk kategori rendah. Skor ini mengindikasikan bahwa perlu adanya upaya peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di berbagai jenjang, termasuk sekolah dasar.

Sayangnya, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Guru cenderung masih mengandalkan metode ceramah dan penggunaan buku teks serta Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai media belajar. Media interaktif belum banyak dimanfaatkan, sementara jumlah siswa dalam satu kelas yang relatif besar membuat pendekatan individual sulit diterapkan. Kondisi ini diperburuk dengan rendahnya motivasi siswa dan keterbatasan waktu yang dialokasikan untuk pelajaran Bahasa Inggris (Yuliasari & Dwidarti, 2024). Padahal, siswa usia sekolah dasar memiliki rentang konsentrasi yang pendek dan cenderung cepat kehilangan minat jika pembelajaran tidak disajikan secara menarik.

Hasil observasi pada tanggal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Sumpersari 03 Jember turut memperkuat gambaran tersebut. Proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas III masih berlangsung secara konvensional, dengan dominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah. Guru sudah berusaha mengaktifkan siswa melalui kegiatan seperti bernyanyi dan tanya jawab, namun tidak semua siswa menunjukkan partisipasi aktif. Sebagian terlihat pasif, kurang fokus, bahkan ada yang meninggalkan kelas tanpa izin. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu menarik minat dan perhatian siswa secara menyeluruh.

Tidak hanya itu, keterlambatan dalam mengenalkan Bahasa Inggris sejak dini juga berdampak pada minimnya penguasaan kosakata siswa. Kosakata adalah fondasi utama untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yakni mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writin*). Jika pembelajaran kosakata diajarkan secara monoton, siswa akan mudah merasa jenuh dan tidak termotivasi untuk belajar lebih lanjut (Priyastuti dkk., 2020). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendekatan gamifikasi menjadi salah satu solusi yang potensial. Gamifikasi menggabungkan elemen-elemen

permainan seperti sistem skor, tantangan, dan hadiah ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. (Wulandari, 2021). Dengan pendekatan ini, siswa akan merasa lebih tertantang dan terlibat secara aktif dalam proses belajar

Selain pendekatan metode pengajaran, dukungan teknologi juga menjadi kunci penting dalam inovasi pembelajaran Bahasa Inggris. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis *Android* menjadi salah satu alternatif yang dinilai efektif. Media berbasis *Android* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memungkinkan proses belajar berlangsung secara fleksibel dan berkelanjutan. Aplikasi jenis ini dapat diakses kapan saja, serta dilengkapi dengan fitur interaktif yang mempermudah siswa, guru, dan orang tua dalam memantau perkembangan belajar anak (Ruswan dkk., 2024).

Beberapa aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang telah tersedia di pasaran antara lain *Duolingo*, *Lingokids*, *Quizizz*, dan *ABC Kids*. *Duolingo* dikenal luas karena sistem level dan latihan harian berbasis skor serta sistem reward, namun target utamanya adalah pengguna remaja hingga dewasa, bukan anak usia sekolah dasar. *Lingokids* memang ditujukan untuk anak-anak, namun sebagian besar fiturnya hanya dapat diakses secara berbayar dan memerlukan koneksi internet secara terus-menerus. *Quizizz* merupakan *platform* berbasis kuis interaktif yang banyak digunakan guru di kelas, namun lebih berfungsi sebagai alat evaluasi, bukan sebagai media belajar kosakata dasar secara mandiri. Sedangkan *ABC Kids* menampilkan permainan mengenal huruf dan kata dalam bentuk *tracing* dan *matching*.

Sementara itu, aplikasi SpellFun dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas III SD dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, khususnya tema kosakata yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Materi disusun berdasarkan referensi buku pelajaran dan LKS resmi yang digunakan oleh guru di sekolah, sehingga kontennya selaras dengan target pembelajaran kurikulum merdeka. Selain itu, SpellFun dirancang sepenuhnya *offline*, tanpa ketergantungan internet, agar dapat diakses oleh siswa secara fleksibel di berbagai kondisi.

SpellFun menyajikan materi pembelajaran melalui Mode Materi, Mode Berlatih dan Mode Quiz yang dilengkapi dengan elemen gamifikasi seperti poin, kesempatan, bintang, apresiasi performa, *timer*, dan level, yang dirancang untuk mendorong motivasi belajar secara bertahap dan menyenangkan. Aplikasi ini juga menampilkan sistem *reward* progresif yang tidak dimiliki oleh aplikasi lain, dan penggunaannya difokuskan pada penguasaan kosakata tematik, bukan sekadar permainan edukatif biasa. Dengan pendekatan ini, diharapkan SpellFun mampu mengisi kekosongan media pembelajaran Bahasa Inggris yang ditujukan untuk anak sekolah dasar, dengan alur belajar yang terstruktur, menarik, dan sesuai dengan kemampuan serta kebutuhan mereka..

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ditentukan rumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana proses pengembangan aplikasi gamifikasi pembelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)?
- b. Bagaimana tingkat penerimaan aplikasi gamifikasi pembelajaran Bahasa Inggris dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap kosakata Bahasa Inggris?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengembangkan aplikasi gamifikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)
- b. Mengukur tingkat penerimaan aplikasi gamifikasi terhadap motivasi dan pemahaman siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

## 1.4 Manfaat

Manfaat dalam penelitian ini adalah:

- a. Memberikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran gamifikasi.
- b. Membantu guru dalam memantau dan mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui aplikasi.