

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten telah menjalin kerja sama dengan *Association of Education Cultural International* (AECI) dalam program Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Internasional. Program ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengalaman Internasional dalam bidang pendidikan dan pengabdian masyarakat, serta meningkatkan hubungan bilateral antara negara-negara di Asia Tenggara, termasuk Indonesia dan Thailand. Dalam konteks ini, penulis ditempatkan di *Ban Khlongrua School*, sebuah sekolah dasar di Nuea Khlong Distrik, Krabi Thailand.

Sebagai bahasa Internasional, bahasa Inggris memiliki peran penting dalam dunia pendidikan dan komunikasi global. Penguasaan kosakata bahasa Inggris menjadi fondasi utama dalam pengembangan keterampilan berbahasa, seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengar. Keterampilan ini tidak hanya mendukung keberhasilan akademik siswa tetapi juga memperluas akses mereka terhadap sumber daya pendidikan dan informasi global.¹ Keterampilan bahasa Inggris memberikan peluang lebih besar bagi siswa untuk mengakses pengetahuan, berkolaborasi dalam bidang akademik, dan mengikuti

¹ Kurniawan Indra, "English Language And Its Importance As Global Communication." 2, No. 1 (30 Juni 2024): 51–57, <https://doi.org/10.25078/Ijoss.V2i1.3920>.

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini,² Namun, banyak siswa masih menghadapi tantangan dalam menguasai bahasa Inggris, antara lain keterbatasan dalam pemahaman kosakata, minimnya motivasi, dan dominasi penggunaan bahasa ibu yang mengurangi kesempatan siswa untuk berlatih dalam konteks yang lebih luas.³

Berdasarkan hasil pra-observasi, ditemukan bahwa siswa di Ban Khlongrua *School* mengalami kendala dalam memahami kosakata Bahasa Inggris. Faktor-faktor yang mempengaruhi antara lain metode pengajaran yang masih bersifat konvensional, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta dominasi penggunaan bahasa Thailand dalam kehidupan sehari-hari yang menyebabkan kurangnya paparan terhadap bahasa Inggris. Selain itu, rendahnya motivasi belajar siswa menjadi tantangan tersendiri dalam meningkatkan pemahaman kosakata mereka.

Menurut Ullah dan Anwar, terbatasnya media pembelajaran yang bervariasi mengurangi keterlibatan siswa, sementara media interaktif justru terbukti meningkatkan minat mereka, sehingga penting untuk mengintegrasikannya dalam pembelajaran.⁴ Dampak dari keterbatasan tersebut sangat jelas terlihat dalam kemampuan siswa memahami dan mengingat

² Noorman Rofiq, Muhammad Haryadi, Dan Aminuddin, "The Role Of English In Preparing Students To Face Global Challenges," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (Jiip)*, 2023, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.3167>.

³ Muhammad Janardhan, "The Quest For Fluency: English Language Challenges For Non-Native Learners.," *International Journal Of English, Literature And Social Science* 9, No. 3 (1 Januari 2024): 469–72, <https://doi.org/10.22161/ijels.93.59>.

⁴ Abrar Ullah Dan Sajid Anwar, "The Effective Use Of Information Technology And Interactive Activities To Improve Learner Engagement," *Education Sciences* 10, No. 12 (25 November 2020): 349, <https://doi.org/10.3390/Educsci10120349>.

kosakata Bahasa Inggris. Mengembangkan lingkungan kelas yang mendukung dapat membantu mengurangi kecemasan siswa serta meningkatkan rasa percaya diri mereka.⁵

Menurut Nisa Aldira Lubis, menyatakan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami kosakata karena kurangnya kebiasaan dan kesempatan berlatih, yang pada akhirnya membuat siswa kurang percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris.⁶ dan Mengandalkan pembelajaran berbasis teks dapat menghambat pengalaman belajar yang interaktif.⁷ Selain itu, pembelajaran yang terfokus pada buku teks saja juga mengurangi kesempatan berinteraksi secara aktif dan membatasi pengalaman langsung yang penting untuk memperkuat pemahaman bahasa. Oleh karena itu, diperlukan penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam guna meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa secara lebih efektif. Adapun menurut Olivo Camacho, mengungkapkan bahwa Inovasi pembelajaran seperti penggunaan media interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam berbahasa Inggris.⁸

⁵ Ramadhani Uswatun Khasanah Dan Patria Handung Jaya, "The Difficulties Of Elementary Teacher Education Students' Speaking Performance: A Comprehensive Analysis," *Jurnal Jpsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 10, No. 1 (23 Mei 2023): 8, <https://doi.org/10.26555/Jpsd.V10i1.A27274>.

⁶ Nisa Aldira Lubis Dkk., "The Students Ignorance In Practicing English Speaking," *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris* 2, No. 3 (13 Juli 2024): 205–11, <https://doi.org/10.61132/Fonologi.V2i3.903>.

⁷ Deitrick Elise, Lyons Maura, Dan Ball Joshua, "Breaking The Textbook Paradigm: Increasing Access By Removing Words," 2024, <https://doi.org/10.18260/1-2--48408>.

⁸ Priscila Mirellys Olivo Camacho, Jeniffer Estefania Palacio Intriago, Dan Maria Victoria Andrade Torres, "Innovative Technological Teaching Resources To Develop English Speaking

Media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media interaktif merupakan bentuk multimedia yang dilengkapi dengan kontrol operasional bagi pengguna, sehingga memungkinkan penerapan pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran. Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.⁹ Sejalan dengan hal ini Bacska-Károlyi & Fehérvári, menekankan bahwa penerapan metode gameful dalam pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung pengembangan keterampilan bahasa siswa.¹⁰

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah platform daring yang menyediakan beragam aktivitas interaktif, seperti permainan edukatif, kuis, dan teka-teki kata.¹¹ Platform ini berperan sebagai sarana pendukung pembelajaran dan evaluasi, yang secara signifikan meningkatkan pengalaman belajar siswa. Fitur interaktif pada *Wordwall* meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, yang berdampak pada

Skills,” *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar* 8, No. 1 (18 Juli 2024): 12185–200, https://doi.org/10.37811/CL_Rcm.V8i3.12052.

⁹ Tri Antika Indah Listiana Dkk., “Analisis Dalam Menerapkan Media Interaktif Wordwall Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sdn Wonotingal” 09 (2023).

¹⁰ Borbála Bacska-Károlyi Dan Anikó Fehérvári, “Teachers’ Views On Gameful Practices – A Scoping Review,” *Teaching And Teacher Education* 150 (November 2024): 104730, <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104730>.

¹¹ Fatma Ramanda, Firman, Dan Desyandri, “Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Pemahaman Belajar Ips Siswa Sd,” *Edu Research* 4, No. 4 (26 Januari 2024): 213–26, <https://doi.org/10.47827/Jer.V4i4.145>.

peningkatan partisipasi dan antusiasme siswa.¹² Dan *wordwall* dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan cara menyajikan materi dalam bentuk permainan yang menarik.¹³ Melalui berbagai template yang tersedia, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga dapat mengerjakan soal-soal yang disampaikan tanpa merasa bosan atau jenuh.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Samsul Arifin dan Sulistyaningsih, yang berjudul “*Enhancing Students' Vocabulary through Interactive Word Wall Learning at SMP Yanbu'ul Hikmah*” menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata siswa, dengan lebih dari 75% siswa melaporkan adanya peningkatan pemahaman kosakata.¹⁴

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Syamsidar, yang berjudul “*Wordwall on Mastery of Vocabulary in English Learning*” juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata siswa, dengan 73,5% siswa melaporkan peningkatan dalam pengucapan, ejaan, dan pemahaman makna kata, Penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik seperti *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi siswa dan efektivitas pembelajaran

¹² Raja Dkk., “Penerapan Media Interaktif Wordwall Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial,” *Journal Of Innovation And Teacher Professionalism* 2, No. 2 (2024): 117–23, <https://doi.org/10.17977/Um084v2i22024p117-123>.

¹³ Savira Dan Gunawan, “Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil

¹⁴ Samsul Arifin Dan Sulistyaningsih, “*Enhancing Students' Vocabulary Through Interactive Word Wall Learning At Smp Yanbu'ul Hikmah*,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, No. 2 (7 Mei 2024): 1789–96, <https://doi.org/10.58230/27454312.628>.

bahasa Inggris secara keseluruhan.¹⁵

Terdapat kebaruan dari penelitian ini dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa. Meskipun penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan penguasaan kosakata, penelitian ini lebih spesifik dalam mengukur peningkatan pemahaman kosakata dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Fokus utama penelitian ini adalah mengidentifikasi bagaimana penggunaan *Wordwall* dalam bentuk permainan interaktif dapat membantu siswa memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris dengan lebih efektif.

Selain itu, penelitian ini memperkenalkan konteks yang berbeda dengan mengimplementasikan *Wordwall* di Ban Khlongrua School, Thailand, yang memiliki tantangan tambahan, seperti perbedaan bahasa dan budaya dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang banyak dilakukan di Indonesia. Penggunaan desain *Pre-Experimental Design (One-Group Pretest-Posttest Design)* memungkinkan pengukuran perubahan pemahaman kosakata siswa sebelum dan setelah penggunaan media interaktif.

Kesenjangan penelitian yang ada berkaitan dengan penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Inggris di luar Indonesia, terutama dalam konteks Internasional seperti Thailand. Penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti hasil belajar secara umum, sedangkan penelitian ini

¹⁵ Syamsidar Syamsidar Dkk., "Wordwall On Mastery Of Vocabulary In English Learning," *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 15, No. 2 (30 Mei 2023): 1801–6, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3466>.

berfokus secara spesifik pada pemahaman kosakata sebagai aspek dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, meskipun ada penelitian yang menggunakan desain *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman kosakata, belum banyak yang membahas penerapannya di lingkungan sekolah dasar dengan perbedaan budaya dan bahasa yang signifikan.

Penerapan media *Wordwall* di Ban Khlongrua *School* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kosakata siswa dalam bahasa Inggris, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek pemahaman kosakata bahasa Inggris.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media interaktif *Wordwall* terhadap peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa di Ban Khlongrua, Thailand.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi dalam pengajaran Bahasa Inggris di Ban Khlongrua *School*:

1. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata Bahasa Inggris, yang berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam memahami materi pembelajaran.

2. Siswa cenderung lebih nyaman menggunakan bahasa Thailand dalam kehidupan sehari-hari, yang mengakibatkan rendahnya motivasi untuk belajar Bahasa Inggris dan keterbatasan dalam pemahaman kosakata.
3. Pembelajaran yang hanya bergantung pada buku teks membuat siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran.
4. Kurangnya interaksi dan pengalaman langsung dalam pembelajaran menghambat pemahaman kosakata siswa secara lebih efektif.
5. Metode pengajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Identifikasi masalah ini menunjukkan tantangan nyata dalam pengajaran Bahasa Inggris di sekolah tersebut dan menjadi dasar untuk menerapkan metode pembelajaran interaktif, seperti media *Wordwall*, guna meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui penerapan media pembelajaran interaktif *Wordwall*. Batasan penelitian ini meliputi:

1. Fokus pembelajaran terbatas pada aspek pemahaman kosakata bahasa Inggris, tidak mencakup keterampilan lain seperti berbicara, menulis, membaca, atau mendengarkan secara menyeluruh.
2. Media pembelajaran yang digunakan hanya *Wordwall*, yaitu platform

pembelajaran berbasis permainan interaktif, tanpa membandingkannya dengan media interaktif lainnya.

3. Subjek penelitian dibatasi pada seluruh siswa Ban Khlongruea School, Thailand, yang terdiri dari enam kelas.
4. Durasi penelitian terbatas selama program KKN-PPL Internasional berlangsung, yaitu sekitar satu bulan.
5. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka perlu adanya suatu rumusan masalah yang akan memberikan arah pada penelitian ini:

Bagaimana pengaruh penerapan media interaktif *Wordwall* terhadap peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa di Ban Khlongruea School?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: Untuk Mengetahui pengaruh penerapan media interaktif *Wordwall* terhadap peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa di Ban Khlongruea School.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi ke dalam dua jenis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori mengenai penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini akan memperkaya khazanah literatur pendidikan, khususnya dalam konteks pemanfaatan media *Wordwall* sebagai alat bantu pengajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan upaya peningkatan pemahaman kosakata dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan untuk penyusunan program pembelajaran oleh pemegang kebijakan, seperti guru dan pengelola sekolah, guna meningkatkan efektivitas pengajaran Bahasa Inggris di *Ban Khlongrua School*. Dengan penerapan media interaktif *Wordwall*, diharapkan terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman kosakata siswa serta meningkatnya minat dan keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran. Penelitian ini juga akan memberikan rekomendasi bagi pihak sekolah dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

G. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini memiliki signifikansi yang penting baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini memperkaya kajian literatur mengenai efektivitas media interaktif, seperti *Wordwall*, sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Temuan dari penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi interaktif.
2. Secara Praktis, penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi pendidik dan pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris. Implementasi media interaktif *Wordwall* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman kosakata siswa serta mendorong keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan bagi guru dan pengelola sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi dalam lima bab yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: terdiri atas dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, signifiknasi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori: terdiri atas pembelajaran bahasa Inggris, media interaktif, kosakata, wordwall. Serta terdiri dari kajian hasil penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian: terdiri atas jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan penelitian: terdiri atas Uji Statistik Deskriptif, Uji Normalitas, Uji *Paired Sample T test*, Uji *Effect Size* dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup: terdiri atas kesimpulan dan saran-saran.