

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia pendidikan pada era modern telah memasuki tahap baru yang ditandai dengan pemanfaatan teknologi sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran. Pendidikan memegang peran penting dalam keberlangsungan bangsa dan negara, sebab menjadi fondasi utama untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas, berdaya saing, dan berkarakter. Peningkatan mutu sumber daya manusia harus diawali dari pembenahan pendidikan dasar, karena pada tahap inilah karakter, pengetahuan, dan keterampilan awal dibentuk sebagai bekal untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya.

Pendidikan merupakan proses terencana dan sistematis yang dilaksanakan secara sadar dengan tujuan utama mencetak generasi yang memiliki wawasan luas, keterampilan memadai baik *hard skill* maupun *soft skill*, serta berkepribadian positif. Fungsi pendidikan tidak terbatas pada penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga mencakup pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kolaborasi. Manongga (2022) menegaskan bahwa pendidikan sejak usia dini berperan sebagai bentuk pelatihan menyeluruh yang mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan masa depan.

Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Guru berperan strategis sebagai perancang sekaligus pelaksana pembelajaran yang efektif. Persiapan perangkat pembelajaran yang matang, pemilihan metode yang tepat, serta pemanfaatan media berbasis teknologi menjadi kunci keberhasilan proses belajar. Deswanti et al. (2020) menegaskan bahwa guru harus mempertimbangkan tujuan, materi, dan karakteristik siswa sejak tahap perencanaan hingga evaluasi. Namun, kesiapan guru sering kali tidak sepenuhnya menjamin tercapainya hasil pembelajaran optimal, salah satunya disebabkan rendahnya motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar dapat dimaknai sebagai kekuatan pendorong yang menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pembelajaran, motivasi menjadi faktor penting yang mempengaruhi keterlibatan aktif siswa, kemampuan bertahan menghadapi kesulitan, dan pencapaian hasil belajar yang optimal (Zuhaery et al., 2024). Motivasi yang tinggi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman, menjaga semangat siswa, dan membantu mengelola emosi ketika menghadapi tantangan akademik (Syachtiyani & Trisnawati, 2021).

Peran motivasi sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya di sekolah dasar. Bahasa Inggris diajarkan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi sekaligus menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya bahasa internasional sebagai bekal bersaing di era global. Salah satu komponen *fundamental* yang menentukan keberhasilan komunikasi adalah

penguasaan kosakata (Wiriawan et al., 2024). Siswa dengan kosakata yang kaya akan lebih mudah memahami materi, mengungkapkan ide, dan berinteraksi. Lotulung et al. (2021) menegaskan bahwa kosakata merupakan fondasi utama pembelajaran bahasa, sehingga penguasaannya sejak dini sangat diperlukan. Kosakata yang dikuasai dengan baik akan menunjang kemampuan berbicara, membaca, dan menulis, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Berdasarkan indikator capaian bahasa Inggris kelas IV yang disampaikan oleh Rikmasari & Riyanissani (2017), siswa diharapkan mampu menyebutkan nama benda di sekitar, merespons ungkapan meminjam, dan menghitung jumlah benda. Penguasaan kosakata yang kuat sejak sekolah dasar akan mempermudah siswa mempelajari struktur bahasa yang lebih kompleks pada jenjang berikutnya.

Hasil observasi awal di UPT SDN Wlingi 2 pada 10–14 Januari 2025 menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris, khususnya pada materi *My School Activity*, masih didominasi metode ceramah. Proses pembelajaran berlangsung satu arah, guru lebih banyak berbicara, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Media pembelajaran yang digunakan terbatas, hanya berupa papan tulis, buku paket, dan lembar kerja sederhana, sehingga suasana kelas cenderung monoton. Sebagian siswa terlihat aktif bertanya dan menjawab, namun mayoritas menunjukkan sikap pasif, cepat bosan, dan kurang fokus, terutama saat durasi pembelajaran berlangsung terlalu lama tanpa selingan aktivitas menarik.

Wawancara dengan guru kelas IV mengungkapkan adanya kendala dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan kemampuan siswa yang

beragam, terlebih dengan kebijakan sekolah yang tidak memperbolehkan siswa tinggal kelas. Guru berupaya mengatasi hambatan ini melalui penerapan metode berbasis permainan seperti *role playing*, *Number Head*, dan media digital seperti *Kahoot*. Selain itu, *Ice breaking* diterapkan untuk memulihkan semangat siswa ketika mulai jenuh, baik di awal maupun pertengahan pembelajaran.

Hasil angket yang disebarkan kepada siswa kelas IV di SDN Wlingi 1 dan SDN Wlingi 2 menunjukkan bahwa 61% siswa lebih tertarik belajar bahasa Inggris apabila materi disampaikan melalui metode yang menarik, misalnya dengan permainan edukatif. Selain itu, 77% siswa menyatakan bahwa kegiatan *Ice breaking* membuat mereka lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan 68% menilai bahwa *Ice breaking* membantu mereka lebih mudah memahami kosakata baru. Guru juga menilai bahwa *Ice breaking* berperan penting dalam membangkitkan keberanian siswa untuk mencoba berbicara bahasa Inggris secara sederhana.

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi ,wawancara dan angket dapat disimpulkan bahwa kegiatan *Ice breaking* selalu disesuaikan dengan materi yang dianggap sulit bagi siswa, seperti melalui permainan interaktif berbasis digital atau aktivitas fisik yang melibatkan kelompok. Selain itu, siswa kelas IV SD Wlingi 2 cenderung lebih antusias belajar bahasa Inggris ketika media pembelajaran yang digunakan relevan dengan kebutuhan mereka. Sebagai contoh, dalam pembelajaran *tenses*, guru menggunakan permainan seperti *Number Head* atau *role-playing* yang diintegrasikan dengan sistem hukuman ringan untuk menjaga motivasi siswa. Pendekatan ini tidak hanya membuat

pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membantu siswa menguasai kosakata sekaligus meningkatkan pemahaman materi bahasa Inggris secara keseluruhan. Sehingga peneliti memfokuskan penelitian ini terhadap penggunaan *Ice breaking*.

Ice breaking merupakan permainan atau kegiatan sederhana yang bertujuan untuk mengubah suasana pembelajaran yang kaku, membosankan, atau membuat peserta mengantuk menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan penuh semangat (Khoerunisa & Amirudin, 2020). Dalam konteks pendidikan, *Ice breaking* berfungsi memecah kebakuan suasana belajar yang tidak menarik perhatian siswa menjadi situasi yang dinamis, rileks, dan penuh perhatian. Kegiatan ini bersifat spontan, tidak memerlukan persiapan khusus, namun efektif untuk menarik kembali fokus peserta didik yang mulai kehilangan konsentrasi (Zuhaery et al., 2024).

Ice breaking yang digunakan dalam pembelajaran ini **bukan berupa permainan tradisional**, melainkan berbentuk teknik aktivitas belajar yang tetap menarik dan interaktif. Teknik *Ice breaking* yang diterapkan meliputi **cocok gambar, susun kata, susun kalimat, dan lengkapi kalimat**. Kegiatan **cocok gambar** dilakukan dengan cara siswa mencocokkan gambar dengan kata yang sesuai, sehingga meningkatkan kemampuan pengamatan dan pemahaman kosakata. **Susun kata** mengajak siswa menyusun huruf menjadi kata yang benar, melatih kreativitas, ketelitian, dan pemahaman bahasa. **Susun kalimat** menuntut siswa menyusun kata menjadi kalimat yang logis dan sesuai konteks, sehingga melatih kemampuan berpikir kritis serta struktur bahasa. Sedangkan **lengkapi**

kalimat memberikan kesempatan kepada siswa menambahkan kata atau frasa yang tepat pada kalimat yang belum lengkap, sehingga melatih imajinasi dan kemampuan menyusun bahasa yang baik

Bentuk kegiatan *Ice breaking* ini hanya memakan waktu sekitar 2–3 menit dan bertujuan menciptakan peralihan suasana dari yang tegang, pasif, dan membosankan menjadi lebih rileks, santai, dan ceria (Trisnaningtyas & Setiyaningsih, 2024). Selain memberikan hiburan sesaat, *Ice breaking* juga menjadi strategi pedagogis yang meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi partisipasi aktif, mempererat interaksi antara guru dan peserta didik, serta memfasilitasi terciptanya lingkungan belajar yang kondusif.

Karakteristik utama *Ice breaking* adalah kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) namun tetap memiliki nilai pembelajaran, sering disebut serius tapi santai (*sersan*). Aktivitas ini mampu mengubah kondisi belajar dari pasif menjadi aktif, dari kaku menjadi bergerak, dan dari jenuh menjadi riang (Widianti & Suryaman, 2020). Dengan demikian, *Ice breaking* menjadi salah satu metode penting dalam proses pembelajaran yang tidak hanya menghidupkan suasana, tetapi juga menjaga keberlangsungan konsentrasi, motivasi, dan antusiasme siswa sepanjang kegiatan belajar.

Kajian penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas berbagai media pembelajaran dalam mendukung penguasaan kosakata. Penelitian Setiawan et al. (2024) berjudul "*Peningkatan Kemampuan Kosakata Dasar Bahasa Inggris pada Anak Sekolah Dasar Berbasis Budaya di Dukuh Sambung, Kelurahan Rowosari*", menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* berpengaruh

positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris. *Flashcard* membantu siswa menghubungkan kata dengan objek secara visual, sementara pengulangan yang dilakukan secara rutin memperkuat daya ingat. Lagu yang disertai kosakata juga memberikan pengaruh yang signifikan dalam menciptakan suasana belajar menyenangkan dan mendorong interaksi aktif. Meskipun Penelitian tersebut membuktikan adanya pengaruh media *flashcard* terhadap peningkatan kosakata, pendekatan yang digunakan masih terbatas pada penyajian media visual dan lagu. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengkaji pengaruh teknik *Ice breaking* berbasis *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris. Teknik ini memadukan aktivitas interaktif dengan permainan digital, sehingga diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus meningkatkan pemahaman kosakata siswa secara lebih bermakna.

Selanjutnya, penelitian pendukung yang kedua oleh Magdalena et al. (2020) berjudul, "Analisis Keefektifan Metode Belajar *Song* dan *Ice breaking* dengan Materi "*Family*" kepada Siswa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah". Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi metode lagu dan *Ice breaking* dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan kognitif siswa sekaligus mendorong mereka untuk berpikir lebih kreatif. Keberhasilan pelaksanaan penelitian ini juga ditunjang oleh kerja sama yang baik antara tim pelaksana dan mitra, sehingga kegiatan berjalan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Meskipun penelitian tersebut membuktikan bahwa *Ice breaking* berpengaruh positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris, fokus kajiannya masih terbatas pada penerapan secara umum dalam konteks

kelas, tanpa adanya uji kuantitatif yang lebih rinci terkait hasil belajar kosakata siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan teknik *Ice breaking* berbasis media *Wordwall* yang dirancang khusus untuk mengukur pengaruhnya terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Media digital interaktif ini tidak hanya berfungsi mencairkan suasana, tetapi juga menjadi sarana evaluasi yang dapat menunjukkan peningkatan pemahaman siswa secara lebih terukur dan sistematis.

Selanjutnya, penelitian pendukung yang ketiga oleh Zahra (2020) berjudul, "*The Influence of Ice breaking What's in My Back? On Young Learners' Vocabulary Mastery at The Fifth Grade of SDIT Multazam Buddih Pamekasan*". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pre-eksperimental, yang termasuk dalam *One-Group Pretest Post-test Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *Ice breaking* memberikan pengaruh signifikan terhadap pencapaian *vocabulary* siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai t yang lebih besar dibandingkan t -tabel pada tingkat signifikansi 5% ($2,034 < 11,466$) dan 1% ($2,733 < 11,466$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, sementara hipotesis alternatif (H_a) diterima. Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi teknik *Ice breaking Wordwall* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa Kelas IV SD. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam penggunaan metodologi kuantitatif dan desain eksperimen untuk menguji pengaruh *Ice breaking* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris. Namun, perbedaan terletak pada bentuk teknik yang digunakan. Zahra memfokuskan pada

permainan *What's in My Back?* sebagai strategi *Ice breaking*, sedangkan penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan media digital *Wordwall* sebagai bentuk *Ice breaking*. *Wordwall* dipilih karena menyediakan aktivitas interaktif yang tidak hanya mencairkan suasana kelas, tetapi juga sekaligus berfungsi sebagai media evaluasi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam memperlihatkan pengaruh teknik *Ice breaking* berbasis *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar secara lebih terukur.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang mengangkat *Ice breaking* bukan sekadar sebagai jeda hiburan dalam pembelajaran, tetapi sebagai strategi pedagogis yang dirancang secara terstruktur untuk membangun motivasi, menjaga konsentrasi, dan meningkatkan interaksi positif siswa di kelas. Selama ini, sebagian besar penelitian hanya membahas fungsi *Ice breaking* dalam mencairkan suasana, sedangkan penelitian ini memposisikannya sebagai bagian integral dari desain pembelajaran yang selaras dengan prinsip pembelajaran aktif pada Kurikulum Merdeka. Urgensi penelitian ini muncul dari permasalahan umum di kelas, yaitu menurunnya perhatian, partisipasi, dan semangat siswa seiring berjalannya proses belajar yang monoton.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penerapan teknik *Ice breaking* berbasis media *Wordwall* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV sekolah dasar. Media *Wordwall* dipilih karena menawarkan aktivitas interaktif yang dapat dikombinasikan dengan permainan dan tantangan singkat, sehingga suasana belajar lebih menyenangkan. Penerapan metode ini

diharapkan mampu meningkatkan penguasaan kosakata, memperkuat motivasi, dan menumbuhkan keberanian siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif dan sesuai kebutuhan siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keterlaksanaan Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SD berbasis Teknik *Ice breaking Wordwall*
2. Bagaimana Pengaruh teknik *Ice breaking* berbasis *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan Keterlaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SD berbasis teknik *Ice breaking Wordwall*
2. Mengetahui pengaruh teknik *Ice breaking Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki berbagai manfaat yang berfokus pada tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan

kontribusi yang bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis bagi berbagai pihak, meliputi aspek-aspek berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan bahwa implementasi dan hasil penelitian ini dapat memperdalam pemahaman serta menjadi alat untuk mengembangkan pengetahuan tentang penanaman informasi, sekaligus mendorong peningkatan sikap peduli lingkungan siswa terhadap perbaikan kualitas lingkungan di sekitar mereka. Fokus utama penelitian ini terletak pada materi kosakata Bahasa Inggris untuk kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti di masa depan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru bagi guru tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran *Ice breaking* dalam proses belajar-mengajar. Temuan-temuan yang dihasilkan dapat dijadikan referensi dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efisien dan menarik, khususnya pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas IV SD.

Kedua, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam membantu siswa menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran *Ice breaking* untuk memahami kosakata dalam pelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Ketiga, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti yang tertarik untuk melakukan studi serupa atau yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran *Ice breaking* dalam pengajaran kosakata Bahasa Inggris. Temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan dalam merumuskan hipotesis atau pertanyaan penelitian untuk studi-studi berikutnya.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang perlu diperhatikan. Pertama, subjek penelitian terbatas pada siswa kelas 4 SDN Wlingi 2, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk semua tingkat sekolah dasar atau wilayah yang berbeda. Kedua, penelitian ini hanya akan mengevaluasi capaian pembelajaran yang berkaitan dengan kosakata Bahasa Inggris kelas 4 semester 2, tanpa mencakup aspek lain seperti tata bahasa, pengucapan, atau keterampilan berbicara. Dengan elemen menyimak sebagai berikut, "Pada akhir Fase B, peserta didik memahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisan dengan bantuan visual, serta menggunakan kosakata sederhana. Mereka mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar dengan bantuan visual".

Ketiga, penelitian ini akan fokus pada teknik *Ice breaking Wordwall* yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan tahapan model PBL. Keempat, pengukuran penguasaan kosakata akan dilakukan menggunakan instrumen tes yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Dengan asumsi dan

batasan-batasan ini, diharapkan penelitian dapat fokus dan memberikan hasil yang relevan serta bermanfaat mengenai implementasi teknik *Ice breaking* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris siswa.