

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan utama mendukung tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Alat bantu ini mencakup berbagai sarana, baik berupa teknologi modern seperti perangkat elektronik maupun metode tradisional seperti bahan cetak, yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, proses transfer pengetahuan menjadi lebih terarah, interaktif, dan mampu menjawab kebutuhan belajar peserta didik secara lebih optimal (Diahratri, 2022).

Selanjutnya, media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara materi yang dikembangkan oleh pengajar dengan para siswa. Secara umum, peran guru yang menggunakan media pembelajaran berbeda dengan peran guru pada umumnya. Dengan demikian, menurut Anderson, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang menghubungkan guru sebagai pengembang materi pelajaran dengan siswa (Nazhiroh, 2021).

Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk, sarana, bahan, alat, dan teknik yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Tujuan utama penggunaan media ini adalah untuk mempermudah dan meningkatkan efektivitas

komunikasi antara guru dan peserta didik, sehingga proses penyampaian materi dapat berlangsung dengan lebih tepat, efisien, dan terkontrol. Dengan menggunakan media yang sesuai, diharapkan interaksi pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik bagi siswa (Refiani, 2022).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, dengan tujuan utama meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan peserta didik. Alat bantu ini bisa berupa teknologi modern atau metode tradisional, yang dirancang untuk mempermudah transfer pengetahuan dan memperbaiki hasil belajar. Dengan memanfaatkan media yang tepat, interaksi antara pengajar dan siswa menjadi lebih terarah, efisien, dan terkontrol, sehingga membantu tercapainya pemahaman yang lebih baik dan memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal.

2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, terutama dengan perkembangan pesat di era teknologi modern. Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, media ini juga membantu pendidik dalam menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, proses belajar menjadi lebih menarik karena dapat merangsang pikiran, meningkatkan minat, dan motivasi peserta didik. Pada akhirnya,

penggunaan media pembelajaran ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan lebih bermakna bagi semua pihak yang terlibat (Hasan et al., 2021).

Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap proses belajar-mengajar. Media ini mempermudah peserta didik dalam memahami tujuan serta maksud dari materi yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu, dengan bantuan media pembelajaran, peserta didik dapat mengembangkan rasa ingin tahu yang lebih besar, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi materi yang dipelajari. Tidak hanya itu, media pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan relevan dengan situasi nyata, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat diaplikasikan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media yang tepat juga dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan mendukung perkembangan kognitif serta keterampilan peserta didik secara menyeluruh (Nurosiqin, 2024).

2.1.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely, media memiliki tiga karakteristik utama yang menjadi alasan penting dalam penggunaannya, terutama untuk mencapai tujuan yang sulit atau kurang efisien jika dilakukan langsung oleh guru tanpa bantuan media (Saffina, 2024). Ketiga karakteristik tersebut adalah:

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*):

Ciri fiksatif pada media menggambarkan kemampuannya untuk merekam, merekonstruksi, dan menyimpan peristiwa atau objek tertentu.

Media seperti fotografi, rekaman audio, rekaman video, film, dan disket komputer memungkinkan peristiwa atau objek diatur ulang dan diurutkan kembali. Karakteristik ini memberikan fleksibilitas bagi guru karena rekaman tersebut dapat disimpan dan diakses kapan saja sesuai kebutuhan.

Dengan adanya ciri ini, prosedur yang kompleks, seperti eksperimen laboratorium, dapat direkam untuk kemudian diputar ulang sesuai keperluan. Hal yang sama berlaku untuk aktivitas siswa, yang dapat didokumentasikan dan digunakan sebagai bahan evaluasi serta diskusi, baik secara individu maupun dalam kelompok. Ciri fiksatif media memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, tanpa terikat oleh keterbatasan waktu.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif pada media merupakan aspek penting yang mendukung efisiensi dalam proses pembelajaran. Media dengan ciri ini memungkinkan penyampaian informasi yang biasanya membutuhkan waktu lama, seperti sehari-hari, menjadi lebih singkat. Contohnya adalah penggunaan teknik perekaman *time-lapse*, yang dapat menyederhanakan peristiwa atau proses tertentu menjadi lebih mudah dipahami dalam waktu singkat.

Sebagai ilustrasi, proses pembuatan alat tepat guna yang biasanya memerlukan waktu panjang dan melibatkan berbagai jenis mesin dapat didokumentasikan melalui video. Rekaman video ini dapat menyajikan tahapan proses dengan urutan yang jelas, termasuk fitur untuk memutar

ulang kejadian sesuai kebutuhan. Fitur manipulatif ini memungkinkan guru untuk mengedit video agar hanya menampilkan bagian-bagian yang relevan, sehingga lebih fokus pada poin penting dalam pembelajaran.

Namun, meskipun karakteristik manipulatif memberikan fleksibilitas yang besar, penggunaannya memerlukan ketelitian. Kesalahan dalam menyusun kembali urutan kejadian atau menghapus bagian tertentu yang tidak sesuai dapat menyebabkan kesalahpahaman atau bahkan mengubah makna informasi menjadi tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, kehati-hatian sangat diperlukan dalam memanfaatkan fitur manipulatif media ini.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif media memungkinkan penyampaian objek atau peristiwa ke berbagai tempat secara serempak, sehingga dapat diakses oleh banyak siswa dengan pengalaman yang beragam. Informasi yang direkam dalam berbagai format dapat direproduksi dan digunakan kembali tanpa kehilangan keseragaman dengan kejadian aslinya.

Ketiga ciri utama media ini fiksatif, manipulatif, dan distributif mendukung penggunaan media dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, media diorama digunakan untuk memperlihatkan proses ekosistem beserta hubungannya, sehingga siswa dapat memahami konsep yang disampaikan dengan lebih mudah. Dengan berbagai sifatnya, media pembelajaran memiliki manfaat besar untuk mendukung ketercapaian tujuan pendidikan secara optimal.

2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2019) terdapat lima jenis media pembelajaran: media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer.

1. Media Berbasis Manusia

Media ini merupakan metode tertua dalam menyampaikan informasi dan berfungsi sebagai fasilitator untuk mendorong proses belajar melalui eksplorasi yang terarah. Meski efektif dalam pengajaran, dalam beberapa kasus siswa dapat mengalami pengalaman belajar negatif yang dianggap tidak menyenangkan.

2. Media Berbasis Cetakan

Media ini berupa bahan cetakan seperti buku teks, jurnal, majalah, dan lembaran kerja. Enam aspek penting dalam perancangannya adalah konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, serta penggunaan ruang kosong.

3. Media Berbasis Visual

Media ini membantu meningkatkan minat siswa dan menghubungkan materi dengan dunia nyata. Kelebihannya termasuk visualisasi yang menarik, mempermudah pemahaman, dan memperkuat ingatan siswa. Namun, kelemahannya mencakup kesulitan bagi siswa dengan masalah penglihatan atau gaya belajar tertentu.

4. Media Berbasis Audio-Visual

Media ini menggunakan perangkat mekanis dan elektronik seperti proyektor atau tape recorder untuk menyampaikan informasi secara simultan melalui suara dan gambar.

5. Media Berbasis Komputer

Media ini menggunakan teknologi digital untuk penyajian materi. Karakteristiknya meliputi fleksibilitas penggunaan, presentasi abstrak melalui simbol dan grafik, serta pembelajaran yang interaktif dan berorientasi pada siswa.

Selain itu menurut Saffina (2024) terdapat empat jenis utama media pembelajaran, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba aneka. Berikut penjelasan dan contoh dari masing-masing jenis:

1. Media Audio

Media ini melibatkan perangkat yang hanya mengandalkan suara, seperti tape recorder, radio, telepon, piringan hitam, dan pita audio.

2. Media Visual

Jenis media ini dibagi menjadi dua kategori:

a. Media visual diam:

Contohnya meliputi foto, ensiklopedia, buku referensi, surat kabar, majalah, poster, sketsa, gambar ilustrasi, film rangkai (film strip), transparansi, overhead proyektor, bagan, grafik, diagram, globe, dan peta.

b. Media visual gerak:

Contoh utama adalah film bisu.

3. Media Audio-Visual

Media ini menggabungkan elemen suara dan gambar, yang juga terbagi menjadi dua:

a. Media audio-visual diam:

Contohnya slide, televisi diam, film rangkai, serta kombinasi buku dan suara.

b. Media audio-visual gerak:

Contohnya meliputi film bersuara, video, CD, televisi, serta gabungan gambar dan suara.

4. Media Serba Aneka

Kategori ini mencakup berbagai bentuk media pembelajaran yang lebih beragam, seperti:

a. Papan dan *display*:

Termasuk papan pamer, papan tulis, whiteboard, dan mesin pengganda.

b. Media tiga dimensi:

Meliputi model, diorama, sampel, realia, artifact, dan *display*.

c. Media teknik dramatisasi:

Contohnya pantomim, drama, demonstrasi, bermain peran, pertunjukan wayang, pawai, dan simulasi.

d. Sumber belajar dari masyarakat:

Seperti kegiatan studi wisata, kerja lapangan, dan perkemahan.

e. Belajar terprogram komputer:

Memanfaatkan perangkat komputer untuk pembelajaran yang dirancang secara sistematis.

2.2 *Ice breaking*

2.2.1 Pengertian *Ice breaking*

Istilah *ice breaker* dalam konteks pendidikan, terutama pada pelatihan atau training, sebenarnya tidak memiliki hubungan langsung dengan penggunaan istilah yang sama dalam dunia teknik. Dalam dunia pendidikan, istilah ini lebih merujuk pada makna konotatif, yaitu "memecah kebekuan." Perbedaannya terletak pada objek yang dimaksud; dalam dunia teknik, *ice breaker* digunakan secara harfiah untuk memecahkan "es," sedangkan dalam pendidikan, istilah tersebut lebih diartikan sebagai upaya untuk mencairkan "suasana" yang kaku atau tegang (Rahmawati, 2023).

Ice breaking merujuk pada sebuah aktivitas sederhana yang dilakukan dalam suatu kegiatan untuk menghidupkan kembali semangat peserta didik. Aktivitas ini bertujuan mengatasi rasa bosan dan kantuk di kelas, sehingga peserta didik merasa lebih nyaman dengan lingkungan mereka. Selain itu, *Ice breaking* juga berfungsi meningkatkan motivasi serta semangat peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, yang pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka (Karmila, 2021).

Selain itu, *Ice breaking* adalah sebuah aktivitas yang dirancang untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan dapat menghilangkan

ketegangan yang ada di dalam kelas. Kegiatan ini sangat berguna untuk mengubah atmosfer pembelajaran yang awalnya pasif menjadi lebih aktif, mengubah suasana yang kaku menjadi lebih dinamis, dan meredakan ketegangan menjadi keceriaan. Melalui kegiatan ini, peserta didik diharapkan merasa lebih nyaman dan terbuka, yang akan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, *Ice breaking* juga berfungsi sebagai elemen penting dalam mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang lebih efektif, yang dapat mendorong motivasi dan memperlancar proses belajar mengajar (Akmalia, 2022).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Ice breaking* adalah aktivitas sederhana yang bertujuan untuk mencairkan suasana tegang dalam pembelajaran, mengubah atmosfer yang pasif menjadi aktif, dan meredakan ketegangan di kelas. Kegiatan ini membantu mengatasi rasa bosan dan kantuk peserta didik, sehingga mereka merasa lebih nyaman dan terbuka terhadap lingkungan belajar. Selain itu, *Ice breaking* dapat meningkatkan motivasi, semangat, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berpengaruh positif terhadap hasil belajar mereka. Kegiatan ini berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

2.2.2 Macam-macam *Ice breaking*

Ice breaking adalah aktivitas yang bertujuan untuk mencairkan suasana yang tegang, kaku, dan dingin menjadi lebih hangat dan rileks, sehingga dapat mengatasi kebakuan yang dapat menghambat proses belajar mengajar. Beberapa jenis *Ice breaking* antara lain (Akmalia, 2022).

1. Pertama, *Ice breaking* tepuk tangan, di mana siswa melakukan tepuk tangan dengan pola tertentu, seperti tepuk tangan tiga kali setelah memegang kepala, dua kali setelah memegang hidung, dan seterusnya.
2. *Ice breaking* senam otak, di mana guru menyebutkan angka dan bagian tubuh yang harus dipegang, seperti angka 1 untuk kepala, angka 2 untuk mata, dan sebagainya.
3. Ketiga, *Ice breaking* audio-visual, yang menggunakan media elektronik seperti video animasi atau kartun untuk memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat dalam belajar. Jenis lainnya adalah *Ice breaking* humor, yang bertujuan menciptakan suasana yang cair dengan humor yang dapat membuat siswa merasa rileks tanpa ketegangan setelah berjam-jam serius dalam pembelajaran. Humor ini bisa berupa cerita lucu yang diambil dari pengalaman guru, buku, atau bahkan dari siswa itu sendiri.

Dengan berbagai jenis *Ice breaking* ini, rasa bosan, jenuh, dan tegang dapat hilang, serta suasana kegembiraan dan keakraban antar guru dan siswa tercipta, mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan *Ice breaking*

Ice breaking memiliki sejumlah kelebihan yang dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah dapat membuat waktu yang panjang terasa lebih singkat dan menyenangkan. Aktivitas ini juga bisa memberikan suasana yang lebih hidup dalam kelas, menjaga semangat dan fokus siswa, serta menciptakan suasana yang kompak

dan saling mendukung antar peserta didik. Selain itu, *Ice breaking* dapat dilakukan secara terstruktur atau spontan, tergantung pada kebutuhan situasi saat itu, sehingga memberikan fleksibilitas dalam implementasinya. Dengan demikian, *Ice breaking* membantu menciptakan atmosfer yang lebih dinamis dan mengurangi rasa jenuh selama proses pembelajaran (Lisra, 2024).

Namun, meskipun memiliki banyak manfaat, implementasi *Ice breaking* juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah teknik ini harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan karakteristik peserta didik. Artinya, jenis *Ice breaking* yang diterapkan tidak selalu cocok untuk semua situasi dan tempat. Jika jenis *Ice breaking* yang digunakan terlalu monoton dan tidak bervariasi, hal ini bisa menimbulkan kebosanan pada siswa, yang akhirnya dapat mengurangi efektivitas kegiatan tersebut. Siswa yang merasa tidak tertarik atau tidak terlibat aktif dalam *Ice breaking* mungkin akan enggan mengikuti kegiatan tersebut, sehingga tujuan dari *Ice breaking* tidak dapat tercapai secara maksimal (Lisra, 2024).

2.2.4 Manfaat *Ice breaking* dalam Kegiatan Pembelajaran

Menurut Rahmawati (2023) manfaat dari *Ice breaking* dalam pembelajaran ialah sebagai berikut.

1. Menghilangkan kebosanan, kejenuhan, kecemasan, dan kelelahan.
2. Memberikan kesempatan untuk keluar sementara dari rutinitas pelajaran dengan aktivitas gerak bebas dan ceria.
3. Melatih berpikir kreatif dan luas.
4. Mengembangkan dan mengoptimalkan otak serta kreativitas peserta didik.

5. Melatih peserta didik untuk berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim.
6. Melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah.
7. Meningkatkan rasa percaya diri.
8. Melatih strategi yang matang dalam menghadapi tantangan.
9. Melatih kreativitas dengan bahan yang terbatas.
10. Melatih konsentrasi, keberanian bertindak, dan tidak takut salah.
11. Merekatkan hubungan interpersonal yang renggang.
12. Melatih untuk menghargai orang lain.
13. Memantapkan konsep diri.
14. Melatih jiwa kepemimpinan.
15. Melatih sikap ilmiah.
16. Melatih pengambilan keputusan dan tindakan yang tepat.

2.2.5 Penerapan Teknik *Ice breaking* dalam Kegiatan Pembelajaran

Terdapat dua pendekatan dalam teknik *Ice breaking* dalam pembelajaran, yaitu (Lisra, 2024):

1. Teknik Spontan dalam Pembelajaran:

Teknik ini dilakukan secara tiba-tiba atau langsung saat pembelajaran berlangsung. Biasanya, teknik ini diterapkan ketika situasi yang tidak terduga terjadi, di mana siswa membutuhkan dorongan agar kembali fokus pada materi yang diajarkan.

2. Teknik Terencana dalam Pembelajaran:

Pendekatan ini melibatkan perencanaan *Ice breaking* sebelum pelajaran dimulai, sehingga dapat digunakan secara efektif untuk mendukung

tujuan pembelajaran dan membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

2.3 Kosakata Bahasa Inggris/*Vocabulary*

2.3.1 Pengertian Kosakata Bahasa Inggris/*Vocabulary*

Kosakata merupakan blok dasar yang sangat penting dalam perolehan bahasa, karena tanpa penguasaan kosakata yang memadai, seseorang akan kesulitan dalam menyampaikan maksud dan tujuan secara jelas dan tepat. Kosakata mencakup seluruh kata yang diketahui dan digunakan oleh seseorang dalam berkomunikasi dalam suatu bahasa tertentu. Hal ini menegaskan betapa pentingnya kosakata dalam memfasilitasi komunikasi yang efektif, karena penguasaan kosakata yang luas memungkinkan individu untuk mengungkapkan gagasan, memahami informasi, serta berinteraksi dengan lebih lancar dan efisien (Safitri, 2024).

Kosakata adalah elemen dasar dalam bahasa yang diperlukan seseorang dalam mempelajari bahasa, terutama untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Selain itu, berdasarkan berbagai definisi mengenai kosakata yang telah dijelaskan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kosakata mencakup seluruh kata dalam bahasa tertentu yang diketahui atau digunakan oleh seseorang untuk berkomunikasi dengan efektif. Penguasaan kosakata yang luas memungkinkan individu untuk menyampaikan pesan dengan lebih jelas, memahami informasi dengan lebih baik, dan berinteraksi dalam berbagai konteks secara lancar (A. N. Utami, 2015).

Kosakata pada dasarnya mencakup setiap kata dalam suatu bahasa yang memiliki makna dan definisi yang spesifik. Kosakata memegang peranan penting dalam perkembangan keterampilan bahasa siswa, terutama dalam berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan. Penguasaan kosakata yang baik dapat memperkaya kemampuan berkomunikasi siswa, memungkinkan mereka untuk mengungkapkan ide-ide dengan lebih jelas dan tepat. Selain itu, pengembangan kosakata juga mendukung pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dibaca, kemampuan menulis yang lebih terstruktur, serta keterampilan mendengarkan yang lebih efektif, yang semuanya sangat penting dalam proses belajar bahasa secara menyeluruh (Afrizal, 2023).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan elemen dasar yang sangat penting dalam perolehan bahasa, karena tanpa penguasaan kosakata yang memadai, seseorang akan kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif. Kosakata mencakup seluruh kata yang diketahui dan digunakan dalam suatu bahasa untuk menyampaikan pesan, memahami informasi, serta berinteraksi dengan lebih lancar. Penguasaan kosakata yang luas sangat mendukung perkembangan keterampilan bahasa, terutama dalam berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan. Dengan kosakata yang cukup, individu dapat mengungkapkan gagasan secara jelas, memahami materi dengan lebih baik, dan berkomunikasi secara efisien dalam berbagai konteks.

2.3.2 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris/*Vocabulary*

Agar seseorang dapat menghindari kesalahan dan kesalahpahaman dalam komunikasi, penguasaan kosakata sangat penting. Hal ini karena kosakata memegang peranan dasar dalam menyusun gagasan yang akan disampaikan melalui komunikasi. Cameron dalam (Afrizal, 2023) menyatakan bahwa kosakata adalah salah satu aspek bahasa yang perlu dipelajari. Pembelajaran kosakata sangat penting karena pelajar harus menguasai kosakata terlebih dahulu agar dapat menulis, berbicara, dan mendengarkan dengan baik. Ini berarti bahwa dalam pembelajaran kosakata, penting bagi pelajar untuk memahami makna dan konteks dari kata-kata yang dipelajari.

2.3.3 Jenis-jenis Kosakata Bahasa Inggris/*Vocabulary*

Kosakata yang digunakan dalam konteks ini merujuk pada kata-kata yang muncul dalam teks bacaan, namun tidak digunakan dalam percakapan. Menurut Thornbury (2002), kosakata dapat dikelompokkan dalam kategori-kategori berikut:

1. Kata Benda (*Nouns*):

Kata benda adalah kata yang merujuk pada orang, tempat, atau benda. Hampir setiap kalimat mengandung setidaknya satu kata benda. Terdapat dua jenis kata benda, yaitu kata benda yang dapat dihitung dan kata benda yang tidak dapat dihitung. Contoh kata benda antara lain: kucing, Manchester, Harry, dan lain-lain.

2. Kata Kerja (*Verbs*):

Kata kerja adalah kata yang menunjukkan aksi. Terdapat dua jenis kata kerja, yaitu kata kerja leksikal atau kata kerja utama seperti: berlari, melompat, duduk, bermain. Jenis lainnya adalah kata kerja bantu atau kata kerja penghubung yang digunakan untuk tujuan tata bahasa, seperti: akan, boleh, bisa, dan seterusnya.

3. Kata Sifat (*Adjectives*):

Fungsi kata sifat adalah untuk menonjolkan kualitas atau atribut. Kata sifat umumnya digunakan untuk menggambarkan kata benda tertentu, contohnya: malas, pintar, gelap, terang, hitam, putih, dan lain-lain.

4. Kata Keterangan (*Adverbs*):

Fungsi kata keterangan adalah untuk mengubah atau memodifikasi makna dari kata kelas lain atau frasa, kecuali kata sifat dan penentu yang secara langsung mengubah kata benda.

5. Preposisi (*Prepositions*):

Preposisi adalah kata atau kelompok kata yang digunakan sebelum kata benda, frasa benda, atau kata ganti untuk menunjukkan arah, waktu, tempat, atau untuk memperkenalkan objek. Beberapa contoh preposisi antara lain: di, pada, ke, dan seterusnya.

6. Konjungsi (*Conjunctions*):

Konjungsi adalah kata yang digunakan untuk menghubungkan kata, frasa, atau klausa. Contoh konjungsi yang umum termasuk dan, tetapi, atau.

7. Kata Ganti (*Pronouns*):

Kata ganti adalah kata yang dapat berfungsi sendiri sebagai frasa kata benda dan merujuk pada peserta dalam diskursus atau pada seseorang atau sesuatu yang disebutkan di tempat lain dalam diskursus. Contohnya: saya, kamu, dia, itu, ini, dan lain-lain.

8. Penentu (*Determiners*):

Penentu adalah kata yang memodifikasi, menggambarkan, atau memperkenalkan kata benda. Contoh penentu yang umum adalah a dan an.

2.4 Wordwall

2.4.1 Pengertian Wordwall

Wordwall merupakan salah satu *platform* berbasis web yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan penggunanya untuk merancang beragam media pembelajaran, seperti kuis, permainan menjodohkan, memasang pasangan, mengacak kata, pencarian kata, serta pengelompokan konsep. Selain itu, *Wordwall* juga menawarkan fleksibilitas dalam menyajikan materi ajar secara menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran (Dinah, 2023).

Wordwall merupakan sebuah *platform* berbasis web yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara interaktif. Aplikasi ini berfungsi sebagai sarana pembelajaran, media pengajaran, serta alat evaluasi

yang dirancang agar lebih menarik bagi siswa. Pada dalam situs *Wordwall*, tersedia berbagai contoh kreasi dari para pendidik, yang dapat menjadi inspirasi bagi pengguna baru dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran mereka sendiri. Selain itu, *platform* ini menawarkan beragam pilihan permainan edukatif yang tidak hanya berperan sebagai alat asesmen, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik (Wafiqni & Putri, 2021).

Wordwall merupakan salah satu *platform* pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur permainan dan kuis yang dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi. Selain berfungsi sebagai media penilaian, *Wordwall* juga berperan dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik melalui pendekatan yang lebih menarik, di dalamnya, tersedia beragam template yang dapat digunakan oleh para pengajar untuk menyusun aktivitas pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan. Dengan fitur-fitur yang fleksibel dan mudah diakses, *Wordwall* membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif serta mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* merupakan *platform* berbasis web yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur permainan edukatif dan kuis yang dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi serta media pembelajaran yang menarik. Dengan beragam template yang tersedia, pengajar dapat dengan mudah merancang aktivitas pembelajaran yang variatif dan engaging, seperti

kuis, permainan menjodohkan, pencarian kata, serta pengelompokan konsep. Selain berperan dalam asesmen, *Wordwall* juga membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan interaktif..

2.4.2 Kelebihan *Wordwall*

Ratnasari et al. (2022) mengungkapkan beberapa keunggulan dari aplikasi *Wordwall*, diantaranya:

1. Memiliki potensi dalam menyediakan sistem pembelajaran yang sesuai, mudah digunakan, serta dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, baik tingkat dasar maupun lanjutan.
2. Dapat diakses dengan mudah dari berbagai lokasi menggunakan perangkat *smartphone*, sehingga memberikan fleksibilitas bagi penggunanya.
3. Merupakan aplikasi inovatif yang menawarkan beragam template menarik, yang tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Menurut Pratiwi (2022) *Wordwall* memiliki sejumlah keunggulan sebagai media pembelajaran, di antaranya mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, mudah diingat, serta mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, *platform* ini dilengkapi dengan fitur penugasan yang memungkinkan siswa untuk mengakses dan menyelesaikan tugas secara mandiri melalui *smartphone* mereka.

Penggunaan program *Wordwall* memberikan manfaat dalam menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, relevan, dan mudah

diterapkan bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara fleksibel melalui ponsel cerdas mereka kapan saja dan di mana saja. Hal ini mencerminkan implementasi metode belajar abad ke-21, di mana proses pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu (Ardinata & Pujosusanto, 2025).

2.4.3 Kekurangan *Wordwall*

Beberapa keterbatasan dalam penggunaan aplikasi *Wordwall* antara lain (Savira & Gunawan, 2022):

1. Proses pembuatan aktivitas dalam *Wordwall* memerlukan waktu yang cukup panjang.
2. Ukuran teks pada tampilan terkadang terlalu kecil dan tidak dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pengguna.
3. Aplikasi ini bergantung pada koneksi internet, sehingga tidak dapat diakses tanpa jaringan atau kuota data.

Menurut Pratiwi (2022) terdapat beberapa kelemahan dalam penggunaan *Wordwall*, di antaranya adalah potensi terjadinya kecurangan dalam pengisian formulir atau kuis yang disediakan. Selain itu, keterbatasan dalam pengaturan tampilan juga menjadi salah satu kendala, di mana ukuran font pada aplikasi ini tidak dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pengguna. Hal ini dapat menjadi tantangan bagi siswa atau pengguna yang membutuhkan tampilan teks yang lebih besar atau lebih kecil untuk kenyamanan membaca dan memahami materi pembelajaran.

2.4.4 Langkah Penggunaan *Wordwall*

Menurut Pratiwi (2022) langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* adalah sebagai berikut:

1. Buka peramban Google Chrome, lalu cari *Wordwall* melalui kolom pencarian.
2. Setelah itu, halaman utama *Wordwall* akan muncul.
3. Login menggunakan akun Gmail yang telah dimiliki.
4. Setelah berhasil masuk, klik tombol "Buat Aktivitas" untuk mulai membuat materi pembelajaran.
5. Pilih template yang tersedia sesuai dengan jenis soal atau aktivitas yang ingin dibuat.
6. Tentukan template yang paling sesuai dengan kebutuhan.
7. Setelah template dipilih, masukkan judul, pertanyaan, serta jawaban yang diperlukan.
8. Setelah semua pertanyaan selesai dibuat, klik tombol "Selesai" untuk menyimpan aktivitas.
9. Setelah siswa menyelesaikan kuis yang telah dibuat, pilih opsi "Bagikan".
10. Salin dan bagikan tautan URL kepada kelompok belajar siswa agar mereka dapat mengakses kuis tersebut.

2.5 Penelitian yang Relevan

Data pendukung yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari sumber-sumber referensi yang merujuk pada studi-studi sebelumnya.

Penelitian terdahulu dijadikan acuan agar peneliti dapat menghindari pengulangan pembahasan pada topik yang serupa. Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan dengan topik penelitian ini (Nisa & Susanto, 2022).

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Magdalena et al. (2023)	Analisis Keefektifan Metode Belajar Song dan <i>Ice breaking</i> dengan Materi “Family” Kepada Siswa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah	Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, tes tertulis, dokumentasi, dan catatan lapangan. Populasi yang menjadi fokus penelitian adalah siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah di Kota Tangerang Selatan. Sampel yang diambil terdiri dari 28 siswa, yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan.	Kegiatan penelitian mengenai implementasi media lagu dan <i>Ice breaking</i> dalam bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan merangsang kreativitas telah dilaksanakan dengan baik. Kerjasama yang efektif antara pelaksana dan mitra membuat kegiatan ini berjalan sesuai harapan. Diharapkan, guru dapat menerapkan media lagu dan <i>Ice breaking</i> dalam pembelajaran bahasa Inggris, sementara siswa dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan kognitif mereka dalam bahasa Inggris di kelas III Sekolah Dasar MI Raudhatul Jannah 2022/2023.	Persamaan dalam penelitian ini ialah penggunaan <i>Ice breaking</i> sebagai <i>platform</i> penyajian materi kosakata bahasa Inggris di sekolah.	Perbedaan dalam penelitian ini ialah terdapat di metodologi penelitian berupa kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Selain itu, situs peneltitian terletak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) bukan di SD dan subjek yang disasar adalah siswa kelas 3 MI.
2	Nasution et al. (2024)	Perspektif Guru terhadap Teknik <i>Ice breaking</i> dalam Pembelajaran Bahasa	Peneliti menerapkan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan instrumen observasi, wawancara, dan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru bahasa Inggris terhadap teknik <i>Ice breaking</i> sudah sesuai	Persamaan dalam penelitian ini ialah <i>Ice breaking</i> sebagai pendalaman topik penelitian dalam	Perbedaan dalam penelitian ini ialah terdapat di metodologi penelitian berupa

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
		Inggris di MTs Tembung	dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan dua guru di MTs Tembung. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.	dengan indikator keterampilan mengajar. Implementasi metode ini membantu guru dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana kelas yang lebih santai dan menyenangkan, serta meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam belajar. Teknik <i>Ice breaking</i> terbukti efektif dalam mendukung proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris.	pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.	kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Selain itu, situs penelitian terletak di Madrasah Tsanawiyah (MTs) bukan di SD dan subjek yang disasar adalah guru dan siswa MTs.
3	Prabowo et al. (2024)	Pendampingan Pembelajaran dan Implementasi (Studi Kasus: Siswa Kelas 3 dan 4 SDN Sarirogo)	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, fokus pada siswa kelas 3 dan 4 SDN Sarirogo serta para guru yang terlibat dalam pendampingan pembelajaran <i>vocabulary</i> . Pendekatan ini bertujuan untuk menganalisis praktik pendampingan dan dampaknya terhadap penguasaan kosakata siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengeksplorasi pengalaman, strategi, serta	Pembelajaran <i>vocabulary</i> melalui pengisian pohon cita-cita meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 3 dan 4 SDN Sarirogo. Kegiatan ini membantu pemahaman <i>vocabulary</i> profesi, meskipun memerlukan keterampilan kognitif tinggi yang belum dimiliki semua siswa. Fokus pada tujuan karir jangka panjang juga kurang relevan untuk pembelajaran praktis. Oleh karena itu, perlu pengembangan dengan	Persamaan dalam penelitian ini ialah pembelajaran <i>vocabulary</i> sebagai pendalaman topik penelitian dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Serta, situs penelitian terletak di Sekolah Dasar (SD).	Perbedaan dalam penelitian ini ialah terdapat di metodologi penelitian berupa kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
			tantangan yang dihadapi siswa dan guru dalam meningkatkan kemampuan <i>vocabulary</i> .	lagu dan permainan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif.		
4	Nafsiyah (2021)	<i>The Effect Of Using Ice breaking on Students' Vocabulary Achievement in Learning English at Eight Grade of Mts. Al-Hasan Proppo Pamekasan</i>	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menjelaskan kedua variabel. Peneliti menggunakan desain eksperimen, yaitu desain pre-eksperimental. Penelitian ini termasuk dalam desain One-Group Pretest Post-test, karena peneliti menggunakan pre-test dan post-test sebagai instrumen untuk mengetahui pengaruh penggunaan <i>Ice breaking</i> terhadap pencapaian <i>vocabulary</i> siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan uji "t".	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Ice breaking</i> berpengaruh terhadap pencapaian <i>vocabulary</i> siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di MTS Al-Hasan Proppo Pamekasan dan pengaruh tersebut signifikan secara statistik. Buktinya adalah nilai t lebih tinggi dari t-tabel baik pada 5% maupun 1% (5% adalah $2,034 < 11,466$ atau 1% adalah $2,733 < 11,466$). Artinya, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Secara keseluruhan, siswa yang diajarkan dengan menggunakan <i>Ice breaking</i> memiliki pengaruh terhadap pencapaian <i>vocabulary</i> mereka.	Penelitian ini memiliki kesamaan pada pemilihan metodologi berupa kuantitatif dengan pendekatan eksperimen atas implementasi <i>Ice breaking</i> dalam pembelajaran Bahasa Inggris.	Perbedaan penelitian ini terletak pada desain yang dipilih berupa <i>pre-experimental one group pre test post test</i> . Situs yang disasar adalah Madrasah Tsanawiyah (MTS) dan subjek yang disasar adalah siswa kelas VIII MTS.
5	Zahra, (2020)	<i>The Influence of Ice breaking What's in My Back? On Young Learners' Vocabulary Mastery at The Fifth</i>	Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pre-eksperimental, khususnya One-Group	Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh teknik <i>Ice breaking</i> "What's in My Back?" terhadap	Penelitian ini memiliki kesamaan pada pemilihan metodologi berupa kuantitatif dengan	Perbedaan penelitian ini terletak pada desain yang dipilih berupa <i>pre-experimental</i>

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	Multazam Pamekasan	<i>Grade of SDIT Buddih</i>	<i>Pretest-Posttest Design</i> , untuk menguji pengaruh teknik <i>Ice breaking</i> “ <i>What’s in My Back?</i> ” terhadap penguasaan kosakata pada pembelajar muda. Data dianalisis menggunakan uji “t”.	penguasaan kosakata pada pembelajar muda di kelas lima SDIT Multazam Buddih Pamekasan. Hal ini dibuktikan dengan nilai uji t (2,911) yang lebih tinggi dibandingkan t tabel pada taraf signifikan 5% (2,23). Dengan demikian, hipotesis alternatif dalam penelitian ini diterima, yang berarti penggunaan teknik <i>Ice breaking</i> dapat mempengaruhi penguasaan kosakata siswa.	pendekatan eksperimen atas implementasi <i>Ice breaking</i> dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan menysar siswa Sekolah Dasar (SD).	<i>one group pre test post test</i> . Subjek yang disasar adalah siswa kelas V SD.

Pertama, Magdalena et al. (2023) dalam penelitiannya mengenai keefektifan metode belajar melalui media lagu dan *Ice breaking* dengan materi ”*Family*” kepada siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes tertulis, dokumentasi, dan catatan lapangan. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah di Kota Tangerang Selatan, dengan sampel yang terdiri dari 28 siswa, yaitu 13 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media lagu dan *Ice breaking* dalam pembelajaran bahasa Inggris berhasil meningkatkan kemampuan kognitif siswa serta merangsang kreativitas mereka. Kerjasama yang baik antara pelaksana dan mitra juga memastikan bahwa kegiatan ini berjalan sesuai dengan harapan. Diharapkan, metode ini dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Inggris sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan kognitif mereka, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas III MI Raudhatul Jannah 2022/2023. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan *Ice breaking* sebagai *platform* untuk menyampaikan materi kosakata bahasa Inggris di sekolah. Namun, terdapat beberapa perbedaan, yaitu pada metodologi penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Selain itu, lokasi penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan subjek yang menjadi fokus adalah siswa kelas 3 MI, bukan siswa sekolah dasar (SD).

Kedua, Nasution et al. (2024) dalam penelitiannya mengenai perspektif guru terhadap teknik *Ice breaking* dalam pembelajaran bahasa Inggris di MTs

Tembung menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan instrumen observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan dua guru di MTS Tembung. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru terhadap teknik *Ice breaking* sesuai dengan indikator keterampilan mengajar. Implementasi metode ini membantu menciptakan suasana kelas yang santai, menyenangkan, dan meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar, menjadikannya efektif dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan *Ice breaking* sebagai strategi untuk mendalami topik pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Namun, terdapat perbedaan pada metodologi penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Selain itu, lokasi penelitian dilakukan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) dengan subjek yang meliputi guru dan siswa MTs, bukan di SD.

Ketiga, Prabowo et al. (2024) dalam penelitiannya mengenai pendampingan pembelajaran *vocabulary* menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang berfokus pada siswa kelas 3 dan 4 SDN Sarirogo serta guru yang terlibat dalam proses pendampingan. Penelitian ini bertujuan menganalisis praktik pendampingan yang diterapkan dan dampaknya terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menggali pengalaman, strategi, serta tantangan yang dihadapi siswa dan guru dalam

meningkatkan kemampuan *vocabulary*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *vocabulary* melalui pengisian pohon cita-cita dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami *vocabulary* profesi. Namun, metode ini memerlukan keterampilan kognitif tinggi yang belum dimiliki semua siswa dan fokus pada tujuan karir jangka panjang kurang relevan untuk pembelajaran kosakata praktis. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut melalui penggunaan lagu dan permainan agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam fokus pada pembelajaran *vocabulary* sebagai pendalaman topik dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah, dengan lokasi penelitian yang sama-sama berada di SD. Perbedaannya terletak pada metodologi penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus.

Keempat, Nafsiyah (2021) dalam penelitiannya mengkaji pengaruh penggunaan teknik *Ice breaking* terhadap pencapaian *vocabulary* siswa kelas VIII di MTs. Al-Hasan Proppo Pamekasan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pre-eksperimental, yang termasuk dalam *One-Group Pretest Post-test Design*. Instrumen penelitian berupa pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur dampak teknik *Ice breaking* terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Analisis data dilakukan menggunakan uji "t". 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 ini memiliki kesamaan dalam pemilihan metodologi kuantitatif dengan pendekatan eksperimen untuk implementasi *Ice breaking* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Perbedaannya terletak pada desain penelitian yang menggunakan *pre-experimental one group pre-test post-test*. Lokasi penelitian dilakukan di Madrasah Tsanawiyah (MTs), dengan subjek yang difokuskan pada siswa kelas VIII MTs.

Kelima, Zahra (2020) meneliti pengaruh teknik *Ice breaking What's in My Back?* Terhadap penguasaan kosakata pada pembelajar muda di kelas lima SDIT Multazam Buddih Pamekasan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pre-eksperimental, yang termasuk dalam *One-Group Pretest Post-test Design*. Instrumen penelitian berupa pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur dampak teknik *Ice breaking* terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Analisis data dilakukan menggunakan uji "t". 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 ini memiliki kesamaan dalam pemilihan metodologi kuantitatif dengan pendekatan eksperimen untuk implementasi *Ice breaking* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Perbedaannya terletak pada desain penelitian yang menggunakan *pre-experimental one group pre-test post-test*. Lokasi penelitian dilakukan di Madrasah Tsanawiyah (MTs), dengan subjek yang difokuskan pada siswa kelas VIII MTs.

2.6 Kerangka Berpikir

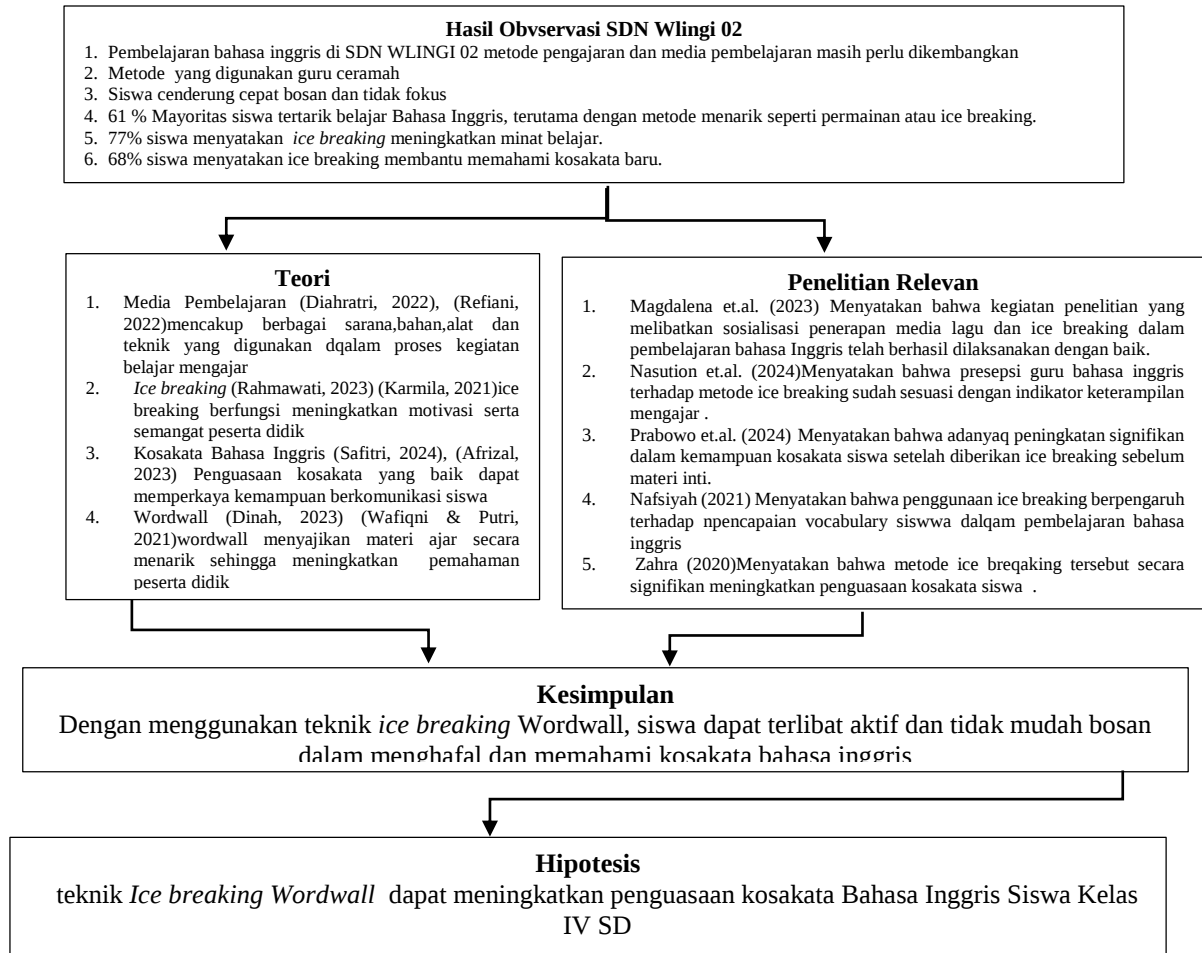
Peneliti melaksanakan observasi dan wawancara di SDN Wlingi 1 dan SDN Wlingi 2 untuk mendapatkan informasi terkait pembelajaran Bahasa Inggris. Atas temuan wawancara terhadap guru kelas IV SDN Wlingi 2 didapati bahwa guru menghadapi tantangan dalam mengajar siswa dengan kemampuan beragam, termasuk satu siswa yang naik kelas meski kurang memenuhi kriteria. Kesulitan lainnya adalah ketidaksesuaian bahan ajar antar kecamatan dalam Kurikulum Merdeka, yang menyebabkan siswa kesulitan saat ujian. Hal ini menekankan perlunya penyesuaian metode dan materi pembelajaran agar lebih fleksibel dan sesuai kebutuhan siswa dalam Bahasa Inggris.

Namun, pada hasil angket menunjukkan mayoritas siswa tertarik belajar bahasa Inggris jika menggunakan metode menarik seperti permainan atau *Ice breaking*. Sebanyak 77% siswa merasa *Ice breaking* berbasis *Wordwall*

meningkatkan minat belajar, dan 68% menyatakan metode ini membantu memahami kosakata baru. Guru juga menyebutkan bahwa permainan atau *Ice breaking* berbasis *Wordwall* tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga melatih keberanian siswa menggunakan bahasa Inggris sederhana. Media pembelajaran yang variatif sesuai kebutuhan siswa turut mendukung minat dan kepercayaan diri mereka.

Media pembelajaran berbasis *Ice breaking* adalah aktivitas untuk mencairkan suasana, mengubah kelas pasif menjadi aktif, serta mengatasi bosan dan kantuk, sehingga siswa lebih nyaman dan terbuka belajar. Menurut Rahmawati (2023), *Ice breaking* dalam pembelajaran bermanfaat untuk menghilangkan kejenuhan, melatih kreativitas, berpikir sistematis, kerjasama tim, kepercayaan diri, konsentrasi, kepemimpinan, serta mempererat hubungan interpersonal dan sikap ilmiah siswa.

Penelitian ini dirancang dengan pendekatan *pre-experimental design* (Sugiyono, 2017) untuk mengevaluasi implementasi teknik *Ice breaking Wordwall* dalam pengajaran Bahasa Inggris. Pemilihan subjek dilakukan melalui metode *purposive sampling*, yang bertujuan menjadikan siswa SDN Wlingi 2 sebagai fokus penelitian. Diharapkan, Teknik *Ice breaking* berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran *vocabulary* dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

2.7 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) hipotesis adalah suatu dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang didasarkan pada data empiris yang dikumpulkan melalui proses pengumpulan data. Adapun hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0):

Tidak Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan teknik *Ice breaking* berbasis *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SD.

2. Hipotesis Alternatif (H_a):

Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan teknik *Ice breaking* berbasis *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SD.