

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa sejak dini. Dalam proses tersebut, penguasaan kosakata menjadi aspek mendasar karena pemahaman terhadap kosakata akan memengaruhi kemampuan berbahasa lainnya, seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Namun dalam pembelajaran sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami serta mempertahankan kosakata baru yang telah dipelajari. Kondisi ini berkaitan dengan fungsi *Short-Term Memory* (STM) sebagai memori jangka pendek yang berperan dalam menerima, menyimpan, dan mengolah informasi sementara selama proses pembelajaran berlangsung.¹

Data rapor pendidikan Indonesia Tahun 2025 yang diperoleh dari Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran pada jenjang Pendidikan Keagamaan SD Setara memperoleh nilai 54,67% dan berada pada kategori kurang. Nilai rapor tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menciptakan keterlibatan aktif siswa serta mendukung perhatian

¹ Nursayani Maru'ao, "Penerapan Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.14, No. 2, 2020, 221.

dan pengulangan informasi secara optimal.² Kondisi ini berpotensi memengaruhi proses penerimaan dan penyimpanan informasi pada *Short-Term Memory* siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SDIT Avicenna Lasem, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kemampuan siswa dalam menghafal dan mempertahankan kosakata bahasa Inggris masih belum optimal, terutama ketika siswa diminta mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari sehingga kosakata tersebut tidak dapat bertahan lama dalam ingatan siswa.³ Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru bahasa Inggris kelas V SDIT Avicenna Lasem, diketahui bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat kembali kosakata bahasa Inggris yang telah dipelajari. Hal tersebut diperkuat dengan penuturan Ibu Rini yang menyebutkan bahwa:

“sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Inggris. Materi yang sudah diajarkan terkadang tidak bertahan lama dalam ingatan siswa sehingga mereka perlu mengulang kembali kosakata yang sama pada pertemuan berikutnya. Selain itu, perbedaan kemampuan belajar siswa serta pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal dalam melibatkan keaktifan siswa dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Inggris”.⁴

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pembentukan *Short-Term Memory* siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris belum berkembang secara optimal. Berdasarkan teori pemrosesan informasi

² Kemendikdasmen,” Rapor Pendidikan Indonesia” dalam <https://data.kemendikdasmen.go.id/publikasi/p/rapor-pendidikan-indonesia/rapor-pendidikan-indonesia-2025-indonesia-3>, (diakses pada tanggal 23 April 2026).

³ Prapenelitian, observasi di kelas V B, Lasem 20 Oktober 2025.

⁴ Rini (nama samaran), wawancara dengan guru bahasa Inggris, Lasem, 16 Desember 2025.

Atkinson dan Shiffrin informasi yang diterima individu akan melalui beberapa tahapan yaitu *Sensory Memory*, *Short-Term Memory*, dan *Long-Term Memory*.⁵

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif, salah satunya melalui gamifikasi. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang menerapkan unsur dan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif.⁶ Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Mislia menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.⁷ Selain itu, penelitian Tri Padila juga menemukan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai evaluasi berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui integrasi elemen permainan dalam aktivitas pembelajaran.⁸

⁵ Muhammad Akil Musi dan Nurjannah, *Neurosains: Menjiwai Saraf dan Otak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2021), 111.

⁶ Nisaul Barokati Seliro Wangi, dkk, *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*, (Lamongan: Penerbit Delsmedia, 2022), 33-34.

⁷ Mislia, dkk, "Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa", *Jurnal Edu Research*, Vol.6, No. 1, 2025, 462.

⁸ Tri Padila Rahmasari, "Wordwall: Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Mendukung Deep Learning" *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, Vol. 4, No. 1, 2025, 3842.

Salah satu implementasi gamifikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui penggunaan media digital seperti *Wordwall*.⁹ *Wordwall* merupakan platform berbasis *website* yang menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif.¹⁰ Aktivitas interaktif tersebut memungkinkan terjadinya pengulangan informasi secara aktif sehingga dapat membantu memperkuat pembentukan *Short-Term Memory* siswa dalam memahami kosakata bahasa Inggris. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Wordwall* memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Nisa dan Susanto hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.¹¹ Temuan tersebut diperkuat oleh Nur Mutmainnah menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.¹²

Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran telah dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan *Short-Term Memory*. Penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan *Short-Term Memory* pada anak usia 5–6 tahun dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Namun, penelitian yang mengkaji gamifikasi berbasis *Wordwall* dalam membentuk *Short-Term Memory* pada

⁹ Lovandri Dwanda Putra, dkk, “Pemanfaatan *Wordwall* Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar”, *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 12, No.01, 2024, 85.

¹⁰ Nur Mustika, *Belajar Platform Wordwall Dan Canva Untuk Pendidik*, (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2024), 1.

¹¹ Mahwar Alfian Nisa dan Ratnawati Susanto, “Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar”, *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, Vol. 7, No. 1. 2022, 140.

¹² Nur Mutmainnah, “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Journal PGSD*, Vol. 5, No. 1. 2025, 95.

vocabulary comprehension siswa sekolah dasar dengan pendekatan kualitatif masih terbatas. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Gamifikasi Berbasis *Wordwall* Dalam Membentuk *Short-Term Memory* (STM) Pada *Vocabulary Comprehension* Siswa Kelas V SDIT Avicenna Lasem”.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada gamifikasi berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas V semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SDIT Avicenna Lasem pada materi *clothes*. Selain itu, kajian dalam penelitian ini berfokus pada pembentukan *Short-Term Memory* siswa dalam *vocabulary comprehension*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gamifikasi berbasis *Wordwall* dalam membentuk *Short-Term Memory* pada *vocabulary comprehension* siswa kelas V SDIT Avicenna Lasem?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan gamifikasi berbasis *Wordwall* dalam membentuk *Short-Term Memory* pada *vocabulary comprehension* siswa kelas V SDIT Avicenna Lasem.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi manfaat akademis dan manfaat pragmatis.

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat ditujukan untuk memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan dalam penulisan karya tulis ilmiah, khususnya pada kajian pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar yang berkaitan dengan *Short-Term Memory* dan *vocabulary comprehension*. Hasil penelitian ini dapat menambah keilmuan mengenai pemanfaatan gamifikasi berbasis *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang mendukung pembentukan *Short-Term Memory* siswa dalam memahami dan mempertahankan kosakata.

2. Manfaat Pragmatis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran bahasa Inggris yang lebih variatif dan menarik. Guru juga dapat memanfaatkan gamifikasi berbasis *Wordwall* sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung *Short-Term Memory* siswa dalam memahami kosakata bahasa Inggris.

b. Bagi Siswa

- 1) Diharapkan dapat membantu siswa dalam mempertahankan dan memahami kosakata bahasa Inggris melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.
- 2) Siswa diharapkan menjadi lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga memperkuat *Short-Term Memory* dalam menyimpan dan mengingat kembali kosakata serta materi bahasa Inggris.

c. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian ilmiah di bidang pendidikan.
- 2) Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam mengeksplorasi pembentukan *Short-Term Memory* siswa melalui gamifikasi berbasis *Wordwall* pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan proposal ini bertujuan untuk memudahkan pembaca memahami gambaran umum penelitian yang dipaparkan dalam beberapa bab dan sub bab, meliputi:

BAB I yaitu, pendahuluan, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Bagian pendahuluan menguraikan latar belakang masalah yang berkaitan dengan *Short-Term Memory* dalam

vocabulary comprehension melalui penerapan gamifikasi berbasis *Wordwall*. Berdasarkan latar belakang tersebut, dirumuskan permasalahan penelitian yang diteliti, fokus penelitian, tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II mencakup tinjauan pustaka atau penelitian-penelitian terdahulu, serta kajian teori yang berkaitan dengan tema penelitian yaitu *Short-Term Memory* dalam *vocabulary comprehension* melalui penerapan gamifikasi berbasis *Wordwall*.

BAB III berisi metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data serta analisis data.

BAB IV meliputi hasil penelitian serta pembahasan yang diuraikan berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan teori yang telah ditetapkan.

BAB V yaitu, kesimpulan yang disusun berdasarkan proses penyajian dan pembahasan data. Selain itu, saran dari peneliti yang ditunjukkan sebagai bahan evaluasi bagi subjek penelitian maupun peneliti selanjutnya. Penelitian ini juga dilengkapi daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang relevan sebagai pendukung.