

BAB 1

LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena berfungsi sebagai sarana utama untuk berkomunikasi, mengekspresikan gagasan, serta menyampaikan perasaan kepada orang lain. Menggunakan bahasa, manusia dapat membangun interaksi sosial, menyampaikan informasi, dan mengembangkan pengetahuan. Oleh sebab itu, pendidikan Bahasa Indonesia di sekolah bawah ditunjukan buat membekali siswa dengan keahlian berbahasa yang baik serta benar semenjak dini. Tujuan utama pendidikan Bahasa Indonesia merupakan meningkatkan empat keahlian berbahasa, ialah menyimak, berdialog, membaca, serta menulis (Mubin & Aryanto, 2023). Keterampilan menyimak membantu siswa memahami informasi secara lisan, sedangkan keterampilan berbicara melatih siswa mengungkapkan pendapat secara runtut dan santun. Sementara itu, keterampilan membaca berperan dalam memperluas wawasan dan pemahaman, dan keterampilan menulis menjadi sarana menuangkan ide secara tertulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan menjadi fondasi penting bagi siswa dalam menggunakan bahasa secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Pada umumnya, kurikulum Bahasa Indonesia dirancang secara sistematis dengan memuat komponen tujuan pembelajaran, materi, metode

media, dan evaluasi yang saling berkaitan untuk mengembangkan kompetensi berbahasa dan literasi siswa secara menyeluruh (Goliah et al., 2022). Setiap komponen tersebut disusun agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu materi yang ada dalam kurikulum Bahasa Indonesia adalah kata berimbuhan yang termasuk dalam aspek tata bahasa atau kaidah kebahasaan. Menurut Bunga & Munajah (2024), Materi kata berimbuhan memiliki peran strategis dalam membantu siswa memahami pembentukan kata dalam bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran kata berimbuhan, siswa dapat mengetahui perubahan makna yang terjadi akibat penambahan imbuhan pada kata dasar. Pemahaman ini mendukung kemampuan siswa dalam menyusun kalimat dengan tepat, baik secara lisan maupun tertulis. Dengan demikian, penguasaan materi kata berimbuhan menjadi dasar penting bagi siswa untuk menggunakan bahasa Indonesia secara efektif dan sesuai kaidah.

Kata berimbuhan mempunyai peran yang sangat penting dalam proses berbahasa karena memungkinkan penutur mengekspresikan gagasan, keinginan, dan perasaan secara lebih jelas, tepat, dan variatif. Melalui penggunaan kata berimbuhan, makna suatu kata dasar dapat mengalami perubahan sesuai dengan konteks yang diinginkan. Penguasaan kata berimbuhan membantu siswa memahami perbedaan makna kata serta fungsi kata dalam berbagai susunan kalimat. Hal ini penting agar siswa tidak hanya memahami kata secara leksikal, tetapi juga secara gramatikal. Oleh sebab

itu, pemahaman morfologi dasar jadi bagian berarti dalam pendidikan Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Secara spesial, siswa butuh menguasai jenis- jenis imbuhan semacam awalan, sisipan, akhiran, serta konfiks beserta gunanya. Kemampuan kompetensi ini hendak menunjang keahlian siswa dalam berbicara secara efisien, baik lisan ataupun tulisan, sesuai kaidah bahasa Indonesia (Qulub et al., 2020).

Kondisi pembelajaran yang monoton dan minim variasi metode dapat menyebabkan dampak yang signifikan terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari data nilai ulangan harian yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan. Rendahnya capaian tersebut menyebabkan proses pembelajaran belum berjalan dengan optimal. Salah satu kesulitan utama yang dialami siswa adalah dalam memahami materi kata berimbuhan, khususnya dalam mengidentifikasi jenis imbuhan dan membentuk kata baru sesuai kaidah bahasa Indonesia. Kesalahan dalam penggunaan imbuhan juga sering muncul baik dalam latihan tertulis maupun tugas harian. Kondisi ini menjadi faktor utama penyebab rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa (Tyaningsing et al., 2022). Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional cenderung menimbulkan kejenuhan belajar dan menurunkan motivasi siswa akibat kurangnya variasi aktivitas dalam proses pembelajaran (Hamdani et al., 2021).

Dalam proses pendidikan, guru butuh memilah metode yang tepat supaya modul yang di informasikan bisa dimengerti dengan baik oleh siswa. Metode pembelajaran pendidikan ialah serangkaian cara, strategi, ataupun langkah yang digunakan oleh guru buat memfasilitasi aktivitas belajar mengajar sehingga tujuan pendidikan yang sudah diresmikan bisa tercapai secara maksimal (Tondang, et al, 2024). Pemilihan metode pendidikan jadi salah satu aspek berarti yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar sebab tiap siswa mempunyai ciri, keahlian, serta style belajar yang tersendiri. Oleh sebab itu, guru dituntut buat sanggup mempraktikkan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan ciri modul yang diajarkan. Bersamaan dengan pertumbuhan ilmu pengetahuan serta teknologi, bermacam metode pendidikan terus dikembangkan untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efisien serta bermakna. Sebagian metode yang sering digunakan dalam pendidikan antara lain *Problem Based Learning*(PBL), *Project Based Learning*(PjBL), pendidikan kooperatif, pendidikan kontekstual, pendidikan berbasis inkuiri, dan metode gamifikasi. Setiap metode mempunyai keunggulan tersendiri serta bisa digunakan buat menggapai tujuan pendidikan tertentu. Tetapi, dalam masa digital ini, metode yang dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa jadi terus menjadi diperlukan supaya proses pendidikan tidak cuma berpusat pada guru, namun mengharuskan siswa buat berpartisipasi secara aktif.

Agar penerapan metode gamifikasi bisa berjalan secara maksimal, dibutuhkan media yang menunjang, salah satunya merupakan aplikasi digital *Baamboozle*. *Baamboozle* ialah platform pendidikan berbasis game yang dirancang buat menghasilkan suasana belajar yang interaktif serta menyenangkan. Aplikasi ini dilengkapi dengan bermacam fitur pendukung, semacam sistem *point*, *badges*, *leaderboard*, serta umpan balik praktis. Fitur- fitur tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendesak partisipasi aktif sepanjang proses pembelajaran. Lewat kompetisi yang sehat, siswa jadi lebih bersemangat dalam menjajaki aktivitas belajar. Tidak hanya itu, pemakaian *Baamboozle* bisa menolong siswa menguasai modul pendidikan dengan metode yang lebih menarik serta gampang dimengerti. Elemen game dalam *Baamboozle* tidak cuma berperan selaku hiburan, namun pula dirancang buat menguatkan uraian modul cocok dengan tuntutan kurikulum yang berlaku (Tsurayya & Sukmawati, 2023).

Metode Gamifikasi berbantuan aplikasi digital *Baamboozle* ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi kata berimbuhan yang bersifat konseptual. Melalui suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, siswa diharapkan lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses belajar. Unsur kompetisi yang sehat dalam gamifikasi juga dapat mendorong siswa untuk berusaha memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat membantu siswa memahami konsep imbuhan secara lebih mudah dan bermakna. Penerapan metode ini memungkinkan

siswa untuk mempraktikkan penggunaan kata berimbuhan secara langsung dalam berbagai konteks kalimat. Dengan demikian, metode gamifikasi berbantuan *Baamboozle* diharapkan mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa secara signifikan (Srimuliyani, 2023).

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berfokus pada penerapan metode pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini mengangkat judul “Pengaruh Metode Gamifikasi Berbantuan Aplikasi Digital *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar.” Pemilihan judul tersebut didasarkan pada kebutuhan akan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai pengaruh penggunaan metode gamifikasi terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memilih strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa abad ke-21.

B. Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada penerapan metode Gamifikasi berbantuan media digital *Baamboozle*.

2. Pada penelitian ini difokuskan pada materi kata berimbuhan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.
3. Subjek pada penelitian ini hanya pada siswa kelas IV SDN Sirapan Kabupaten Madiun.
4. Aspek kemampuan yang dikaji yaitu aspek kognitif siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh metode gamifikasi berbantuan media digital *bamboozle* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kata berimbuhan?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui adanya pengaruh metode gamifikasi berbantuan media digital *bamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmiah dan referensi teoritis dalam bidang pendidikan dasar, khususnya mengenai penerapan metode gamifikasi berbantuan aplikasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Secara Praktis

- a) Bagi Siswa: Dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.
- b) Bagi Guru: Dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Baamboozle*.
- c) Bagi Peneliti Selanjutnya: Memberikan dasar dan acuan bagi penelitian yang sejenis di masa depan.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Metode Gamifikasi Berbantuan Aplikasi Digital *Baamboozle*

Metode gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan (game elements) seperti poin, tantangan, skor, dan penghargaan ke dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dalam penelitian ini, gamifikasi dilakukan dengan menggunakan aplikasi digital *Baamboozle* yaitu platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat permainan kuis interaktif untuk kegiatan belajar di kelas.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif). Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diukur difokuskan pada aspek kognitif, khususnya pemahaman siswa terhadap capaian belajar membaca dan memirsa serta menulis dimana siswa mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari serta menuliskannya dengan tepat.

3. Materi Kata Berimbuhan

Materi kata berimbuhan dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa kelas IV sekolah dasar dalam memahami dan menggunakan kata yang diberi imbuhan sesuai dengan aturan bahasa Indonesia. Imbuhan yang dipelajari meliputi awalan, sisipan, akhiran, dan konfiks. Kemampuan siswa dilihat dari kemampuannya mengenali jenis imbuhan, menentukan kata dasar, membentuk kata berimbuhan, serta menggunakan kata berimbuhan dengan benar dalam kalimat. Penguasaan materi ini diukur melalui tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda atau isian. Hasil tes tersebut menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi kata berimbuhan.