

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Belajar Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku (Ali, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif dan santun, baik secara lisan maupun tulisan. Tujuan tersebut meliputi penguasaan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang didukung oleh pemahaman kaidah kebahasaan (Tarigan et al., 2023).

Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga menekankan pada penguasaan kaidah kebahasaan, seperti penggunaan kosakata, struktur kalimat, serta pemahaman terhadap bentuk-bentuk kata, termasuk kata berimbuhan. Penguasaan kaidah ini sangat penting karena akan memengaruhi kemampuan peserta didik dalam memahami makna dan menyusun kalimat secara benar. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan dan sikap berbahasa yang

mencerminkan penggunaan bahasa yang baik, benar, dan santun (Ali, 2020).

Pada penelitian ini berfokus pada keterampilan membaca dan memirsa serta menulis yaitu peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih dan menuliskannya dengan tepat. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan menumbuhkan sikap apresiatif terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan sarana pembentukan karakter. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan mampu mengungkapkan gagasan, perasaan, dan informasi secara runtut serta menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari.

Selain membaca dan memirsa, keterampilan menulis juga menjadi fokus penting dalam penelitian ini. Peserta didik dilatih untuk menuliskan kata-kata baru dengan benar sesuai kaidah kebahasaan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan kata berimbuhan. Kegiatan menulis ini tidak hanya menekankan pada ketepatan bentuk kata, tetapi juga pada kemampuan menyusun kata menjadi kalimat yang runtut, jelas, dan mudah dipahami. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mampu mengenali dan memahami kata, tetapi juga mampu menggunakannya secara aktif dalam bentuk tulisan. (Tarigan et al., 2023).

2. Keterampilan Bahasa Indonesia

Keterampilan berbahasa Indonesia merupakan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi secara lisan maupun tertulis (Tarigan et al., 2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa agar mampu memahami, mengungkapkan, dan menyampaikan gagasan secara tepat sesuai kaidah kebahasaan. Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Keterampilan menyimak menjadi dasar dalam memahami informasi lisan, keterampilan berbicara melatih siswa mengungkapkan pendapat secara lisan, keterampilan membaca membantu siswa memahami teks tertulis, sedangkan keterampilan menulis berfungsi untuk menuangkan gagasan secara tertulis dengan bahasa yang runtut dan benar.

Penguasaan keempat keterampilan berbahasa tersebut sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui keterampilan berbahasa yang baik, siswa dapat memahami materi pembelajaran, memperluas kosakata, serta menerapkan struktur bahasa secara tepat dalam berbagai konteks. Keterampilan berbahasa juga berperan dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan literasi siswa. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang secara efektif dan

menarik agar mampu mengembangkan keterampilan berbahasa siswa secara optimal dan berkelanjutan.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang mencerminkan tingkat penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan. Capaian tersebut tidak hanya ditunjukkan melalui nilai ujian atau tugas tertulis, tetapi juga melalui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, seperti kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelas. Dalam kajian akademis, sering muncul pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak semata-mata diukur dari nilai yang tercantum dalam rapor atau ijazah. Namun demikian, dalam ranah kognitif, hasil belajar tetap menjadi indikator penting untuk menilai sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran (Dakhi, 2020).

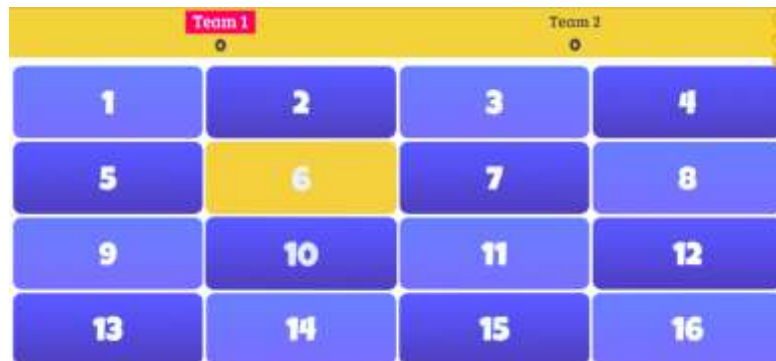
Menurut Fernando et al., (2024) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, hasil belajar siswa dapat dilihat dari kemampuan memahami isi materi, menggunakan kosakata dan struktur bahasa secara tepat, serta menerapkan keterampilan berbahasa menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam berbagai konteks. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa siswa mampu mengolah informasi, membangun makna, dan mengekspresikan gagasan secara efektif sesuai kaidah bahasa. Sebaliknya, hasil belajar yang rendah mengindikasikan adanya

kendala dalam proses pembelajaran, baik dari segi metode, media, maupun keterlibatan siswa. Kondisi ini menuntut guru untuk melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap strategi pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif, variatif, dan menarik menjadi sangat penting guna meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa secara optimal.

4. Metode Gamifikasi

Gamifikasi merupakan metode pembelajaran inovatif yang mengadaptasi unsur-unsur atau karakteristik permainan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Metode ini berfungsi mengubah konteks non-permainan, seperti kegiatan belajar mengajar, menjadi lebih menarik melalui penerapan konsep game thinking, game design, dan game mechanics. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat memengaruhi minat dan keterlibatan siswa dalam mempelajari materi, dengan tetap mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Tyaningsih et al., 2022). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih aktif, antusias, dan terlibat secara emosional selama proses pembelajaran. Selain itu, gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Metode gamifikasi sangat sesuai diterapkan pada siswa sekolah dasar karena karakteristik mereka yang menyukai aktivitas bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.

5. Aplikasi Digital *Baamboozle*



Gambar 2. 1 Media *Baamboozle*

Sumber: Benner, 2021

Baamboozle merupakan salah satu aplikasi digital berbasis permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas. Aplikasi ini memungkinkan guru menyajikan soal-soal pembelajaran dalam bentuk permainan kelompok yang kompetitif dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. (Yanti & Caska, 2025). Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan Baamboozle membantu siswa memahami materi melalui konsep bermain sambil belajar, seperti menjawab soal kebahasaan, memahami teks, atau melatih kosakata secara menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan mampu meningkatkan minat belajar siswa, meminimalkan kejenuhan, serta menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, kondusif, dan menyenangkan.

Selain itu, Baamboozle juga berperan sebagai platform pembelajaran digital yang mampu memicu jiwa kolaborasi dan kompetitif siswa. Penggunaan media ini melibatkan permainan tim, sehingga mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas atau soal yang diberikan. Melalui interaksi antarsiswa dalam kelompok, keterampilan sosial dan komunikasi dapat berkembang secara alami. Sebagaimana dikemukakan oleh Yanti dan Caska (2025), media Baamboozle efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memperkuat kerja kolaboratif dalam tim, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

6. Penerapan Metode Gamifikasi Berbantuan Media Digital *Baamboozle*

Penerapan metode gamifikasi berbantuan media digital *Baamboozle* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan mengintegrasikan materi kata berimbuhan ke dalam aktivitas permainan edukatif. Pada kelas IV sekolah dasar, guru menyajikan materi imbuhan seperti awalan (me-, ber-, di-, ter-), akhiran (-an, -kan, -i), serta gabungan imbuhan melalui soal-soal interaktif di Baamboozle. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan secara bergiliran memilih nomor soal yang berisi pertanyaan, misalnya menentukan kata dasar dari kata berimbuhan, mengidentifikasi jenis imbuhan, atau menggunakan kata berimbuhan yang tepat dalam sebuah kalimat. Melalui aktivitas ini,

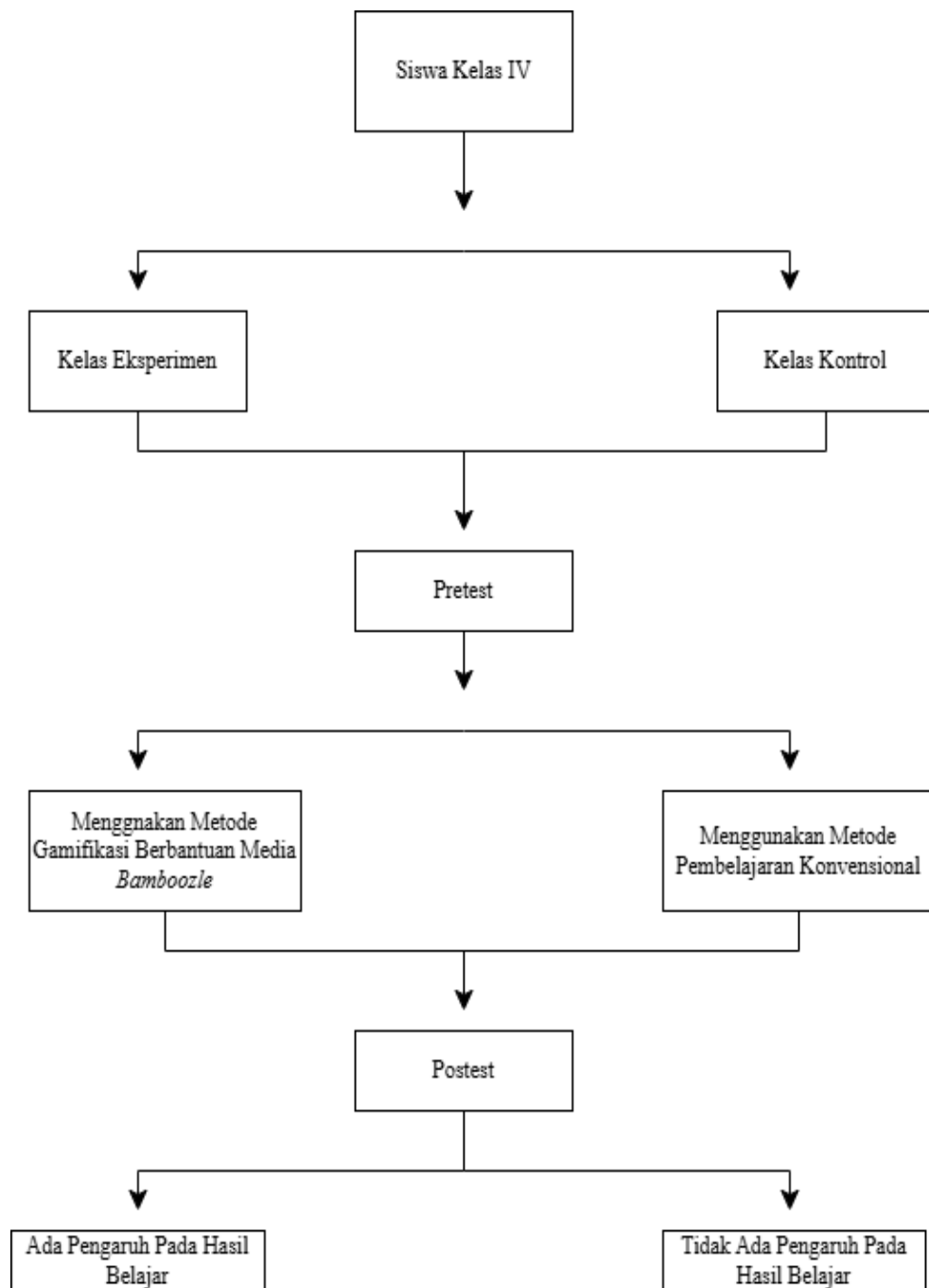
siswa belajar memahami konsep kata berimbuhan secara aktif melalui diskusi dan kerja sama kelompok (Widyawati & Purnomo, 2025)

Menurut Bungga & Munajah (2024), penggunaan unsur gamifikasi dalam *Baamboozle*, seperti pemberian poin, tantangan antarkelompok, dan suasana kompetitif yang sehat, mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran kata berimbuhan. Siswa menjadi lebih antusias dalam menjawab soal karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Keterlibatan aktif tersebut membantu siswa memahami fungsi dan penggunaan kata berimbuhan dengan lebih baik, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, metode gamifikasi berbantuan aplikasi digital Baamboozle dinilai efektif untuk diterapkan pada materi kata berimbuhan di kelas IV sekolah dasar.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini didasarkan pada permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional. Metode tersebut cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Tyaningsih et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik, salah satunya adalah metode gamifikasi berbantuan aplikasi digital Bamboozle. Metode ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan

keterlibatan siswa. Peningkatan motivasi dan keaktifan belajar tersebut diharapkan dapat membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih baik, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan metode gamifikasi berbantuan aplikasi digital Bamboozle dipandang memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar.



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang disusun berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir peneliti (Tsurayya & Sukmawati, 2023). Dugaan awal dari penelitian ini berdasarkan pertanyaan penelitian yang masih harus diuji serta didasarkan pada teori atau hasil penelitian sebelumnya disebut sebagai hipotesis, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₁: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode gamifikasi berbantuan aplikasi digital Bamboozle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar.

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode gamifikasi berbantuan aplikasi digital Bamboozle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar