

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang cerdas dan berkompeten. Di era digital ini, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks dengan adanya perubahan cepat dalam teknologi dan informasi. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa. Model pembelajaran tradisional sering kali dianggap kurang menarik, sehingga mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam era digital yang semakin maju, pendekatan pembelajaran konvensional mulai ditinggalkan dan digantikan dengan metode yang lebih interaktif dan inovatif. Salah satu metode yang semakin populer adalah *Game Based Learning* (GBL), yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses belajar mengajar. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar.

Sekolah adalah sebuah sistem pembelajaran yang terstruktur dan mencakup berbagai komponen, termasuk kepala sekolah, guru, siswa, dan staf komite sekolah yang mendukung operasional sekolah. Guru dan siswa memiliki hubungan yang erat dalam menciptakan proses pembelajaran yang optimal. Hal ini sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan yang termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia

yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan melibatkan interaksi antara guru dan siswa di sekolah.

Guru yang menggunakan model pembelajaran yang inovatif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Dari beberapa pandangan tersebut, hasil pembelajaran bisa dipahami sebagai hasil dari proses belajar mengajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pendidikan yang diterapkan. Hasil belajar siswa memiliki pengaruh yang penting dalam pemahaman dan penguasaan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil belajar siswa meningkat melalui penerapan model pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

Bahasa Indonesia adalah bahasa pemersatu. Bahasa Indonesia adalah bahasa yang kita pakai sehari - hari dan bahasa resmi negara Indonesia . Dalam penggunaannya, bahasa Indonesia mempunyai beberapa aturan yang harus ditaati agar kita bisa menggunakannya dengan baik dan benar (Suminar, 2016: 116). Bahasa Indonesia adalah bahasa yang sangat penting karena digunakan dalam kehidupan sehari – hari. Bahasa Indonesia menjadi pemersatu hubungan komunikasi antara masyarakat di Indonesia. Masyarakat Indonesia harus tetap menjaga dan melestarikan bahasa Indonesia ini, misalnya menciptakan kata dan istilah baru baik

berupa penyerapan bahasa daerah atau bahasa asing yang ditingkatkan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini harus menggunakan model pembelajaran yang menarik dan kreatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena banyak siswa yang menganggap remeh pembelajaran bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia sering kali dianggap sebagai pelajaran yang membosankan oleh sebagian siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang variatif dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Padahal, kemampuan berbahasa Indonesia yang baik sangat penting, tidak hanya untuk keperluan akademis, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini.

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Ibadullah Malawi & Ani Kadarwati, 2017). Model tersebut menjadi panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merancang serta melaksanakan proses belajar-mengajar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* agar siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Metode *games based learning* dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan semangat belajar sehingga dapat memotivasi peserta didik lebih aktif. *Games based learning* ini merupakan salah satu metode pembelajaran

berbasis permainan yang dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang digunakan oleh guru serta memperbaiki kualitas pembelajaran secara menyenangkan dan efektif.

Ketika inovasi atau variasi dalam metode pembelajaran kurang, hal ini dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan dan jenuh selama proses belajar berlangsung. Beberapa siswa mungkin kehilangan minat dan mudah bosan saat memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru atau saat beraktivitas secara mandiri. Pembelajaran di dalam kelas sudah menggunakan fasilitas dari pemerintah untuk sekolah berupa televisi *Smart Board Interactive Flat Panel* (IFP) Merah Putih,. Namun, kurangnya inovasi guru dalam pemanfaatan teknologi tersebut menjadi masalah yang dihadapi di dalam kelas. Dalam mengatasi masalah tersebut, model pembelajaran *game based learning* diperlukan untuk mengatasi rasa jenuh dan kebosanan siswa, serta memulihkan minat mereka dalam proses belajar.

Salah satu inovasi terbaru yang tengah menjadi sorotan adalah *Smart Board Interactive Flat Panel* (IFP) Merah Putih, sebagai bagian dari program pemerintah untuk mendukung pembelajaran *Deep Learning* di sekolah. Di jenjang SDN dan SMP, *Smart Board* dimanfaatkan untuk menyajikan materi interaktif, video edukatif, hingga simulasi sains dan matematika. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah “Teman Belajar,” yang menghadirkan video pembelajaran, latihan soal, dan kuis interaktif berbasis Kurikulum Merdeka. Melalui integrasi dengan *Smart Board Interactive Flat Panel* (IFP), guru dapat menampilkan materi langsung dari aplikasi tanpa proyektor tambahan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien, menarik, dan kolaboratif.

Transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui *Smart Board Interactive Flat Panel* (IFP) juga terlihat dari perubahan sebelumnya pembelajaran bersifat monoton dengan metode ceramah dan buku teks, namun setelah menggunakan *Smart Board Interactive Flat Panel* (IFP), proses belajar menjadi lebih hidup dan interaktif. Pemanfaatan media elektronik dalam pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam berkonsentrasi pada materi-materi yang berkaitan dengan materi yang membutuhkan ilustrasi, sehingga para peserta didik dapat mengetahui gambaran atau reka kejadian yang nyata dan dapat membayangkan secara tepat di dalam imajinasi mereka. Pemanfaatan media elektronik dipandang lebih menarik dalam prestasi belajar siswa.

Meskipun GBL menawarkan potensi signifikan dalam memprogres hasil belajar siswa, implementasinya masih menghadapi tantangan substansial terkait kompetensi pedagogis guru dan ketersediaan sarana pendukung. Bertolak dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran berbasis gim terhadap capaian belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini diproyeksikan mampu menyumbang kontribusi teoretis dan praktis bagi para pendidik serta otoritas kebijakan dalam merumuskan strategi pembelajaran yang inovatif.

Penelitian mengenai Implementasi Metode *Game Based Learning* (GBL) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas V SD se-Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo ini diinisiasi untuk menjawab tantangan kesiapan guru dan keterbatasan infrastruktur sekolah, sekaligus memberikan rekomendasi strategi pembelajaran yang efektif bagi pendidik dan pembuat kebijakan

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah dari latar belakang yang telah dipaparkan bahwa masalah yang ditemui yaitu:

1. Rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa;
2. Kurangnya inovasi dan kompetensi pedagogis guru;
3. Siswa kelas merupakan peserta didik yang perlu perhatian lebih karena kemampuan konsentrasinya tergolong rendah;
4. Model pembelajaran dinilai guru kurang efektif dalam menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran;
5. Media pembelajaran dinilai kurang menarik bagi siswa yang lebih menyukai media yang interaktif dan permainan. Belum optimalnya pemanfaatan aplikasi pendukung.;
6. Model GBL yang masih kurang eksplorasi dalam menggunakan *Smart Board Interactive Flat Panel (IFP)*;
7. Adanya tantangan substansial terkait kesiapan guru dan keterbatasan infrastruktur sekolah dalam mengimplementasikan metode *Game Based Learning (GBL)* secara efektif;

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti melakukan pembatasan masalah mengenai penelitian eksperimen yang akan dilaksanakan yaitu terbatas pada dari Implementasi Metode *Game Based Learning*

(GBL) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas V SD se-Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo.

1.4 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari Implementasi Metode *Game Based Learning* (GBL) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas V SD se-Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo?
2. Bagaimana efektivitas penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) dalam membantu guru kelas V mengatasi materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang cenderung teoretis dan membosankan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari makalah ini adalah sebagai berikut:

1. Menguji pengaruh pengaruh yang positif dan signifikan dari Implementasi Metode *Game Based Learning* (GBL) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas V SD se-Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo.
2. Menguji efektivitas penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) dalam membantu guru kelas V mengatasi materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang cenderung teoretis dan membosankan.

1.6 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan model *Game Based Learning* (GBL) dan penerapannya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya referensi dalam bidang pendidikan Bahasa Indonesia dan teknologi pembelajaran berbasis aplikasi.

Manfaat Praktis:

1. Bagi Guru

Sebagai alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran membaca permulaan, serta memberikan inspirasi dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya aplikasi Sekolah Enuma.

2. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui permainan edukatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca permulaan secara lebih efektif.

3. Bagi Sekolah

Memberikan masukan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang berbasis digital dan interaktif, sehingga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai acuan atau rujukan untuk melakukan penelitian lanjutan yang terkait dengan penggunaan model GBL dan aplikasi edukatif lainnya dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia atau mata pelajaran lain.