

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia

2.1.1.1 Definisi Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Menurut Azan & Wong (Asmaka, 2019, hlm. 2) model GBL merupakan model yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar dan keterlibatan peserta didik, dengan tujuan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan yang diharapkan. Nur' Aini (2018, hlm. 251) mengutip pendapat Coffey juga mengartikan GBL sebagai model yang mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat saling berinteraksi melalui berbagai aktivitas permainan yang disediakan.

GBL adalah pemanfaatan permainan atau *game*, baik yang bersifat digital maupun tradisional, digunakan untuk mendukung peningkatan proses pengajaran, pembelajaran, maupun penilaian. Romana & Peyman juga menjelaskan permainan bisa menjadi sarana belajar yang baik untuk melatih kemampuan tertentu, mendorong semangat belajar siswa, serta mampu membuat siswa yang biasanya tidak aktif ikut terlibat dalam proses belajar (Wahyuning, 2022, hlm. 1). Model *GBL* adalah salah satu model pembelajaran interaktif karena pembelajaran ini lebih menyenangkan dan memacu keingintahuan siswa serta aktif melibatkan siswa dalam pembelajaran (Kusuma dkk., 2022, hlm. 35). Dalam penerapan *GBL* memiliki banyak makna yang berbeda beda, dalam perspektif siswa *GBL* maknanya belajar sekaligus bersenang

senang, tantangan dalam mendapatkan skor yang tinggi, *role playing*, eksperimen, dan pengungkapan perasaan dan refleksi. pembelajaran yang meningkatkan minat siswa, motivasi siswa, kesempatan belajar yang kompleks, dan cara baru dalam interaksi dan komunikasi (Wahyuning, 2022, hlm. 2). Sedangkan dalam perspektif guru *GBL* membantu guru dalam pengenalan teknologi kepada siswa, pengenalan topik Berdasarkan penjelasan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, *GBL* adalah model pembelajaran interaktif yang melibatkan permainan ke dalam pembelajaran baik digital maupun tradisional supaya membantu peningkatan pengajaran, pembelajaran, atau penilaian dan peserta didik lebih aktif karena terlibatkan dalam permainan yang digunakan dalam pembelajaran

A. Karakteristik Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Setiap jenis model pembelajaran memiliki ciri khasnya sendiri, yang menunjukkan bahwa setiap model berbeda satu sama lain. Model pembelajaran *GBL* memiliki ciri khusus yang dirancang agar siswa lebih tertarik, termotivasi, dan lebih mudah memahami materi melalui kegiatan yang seru dan menyenangkan. Menurut Wibawa dkk (2021, hlm. 20) beberapa karakteristik utama dari model ini adalah sebagai berikut.

1. Menarik dan Menyenangkan

GBL dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dan memudahkan mereka mencapai tujuan belajar. Hal ini karena rasa tertarik dan perasaan senang yang dialami siswa selama kegiatan belajar membuat mereka lebih antusias mempelajari materi secara sukarela, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif.

2. Interaktif dan Memberikan Umpan Balik

GBL mendorong terjadinya interaksi aktif antar siswa dalam menyelesaikan permainan. Misalnya, melalui diskusi untuk menentukan strategi, membuat keputusan, hingga menetapkan langkah yang tepat dalam permainan. Interaksi semacam ini melatih kemampuan berpikir kritis dan kerja sama siswa.

3. Berbasis Pengalaman

Penerapan *GBL* memerlukan perencanaan yang matang serta arahan yang jelas agar siswa memahami tujuan kegiatan. Model ini menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung, di mana siswa mencoba, melakukan kesalahan, lalu memperbaiki dengan strategi baru. Proses trial and error inilah yang melatih mereka untuk lebih mandiri dalam memahami materi hingga mencapai target pembelajaran.

4. Menantang

Pemberian tantangan dalam permainan dapat menumbuhkan semangat dan rasa kompetisi positif di antara siswa. Dengan begitu, motivasi belajar meningkat dan pemahaman terhadap materi pun berkembang lebih optimal.

5. Mengembangkan Kerja Sama Sosial

GBL menumbuhkan keterampilan sosial karena menuntut adanya kolaborasi dan komunikasi antar siswa. Melalui kerja sama intensif dalam menyelesaikan permainan, siswa belajar membangun solidaritas, keterampilan komunikasi, serta kemampuan bekerja dalam tim.

B. Kelebihan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Dalam praktiknya penerapan *GBL* memiliki kelebihan menurut Wibawa dkk (2021) (1) Proses belajar berlangsung secara interaktif dan menyenangkan, mampu melatih kerja sama, serta mendorong munculnya pemikiran baru; (2) mempermudah tahapan pelaksanaan belajar mengajar; (3) memiliki daya tarik tersendiri yang menyenangkan sekaligus bermanfaat dalam kegiatan belajar; dan (4) dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman, melatih daya ingat, memberikan suasana rileks setelah pembelajaran, serta meningkatkan motivasi belajar. Maharani, dkk (2024) model pembelajaran *GBL* dapat (1) meningkatkan minat belajar siswa; (2) memberikan pemahaman mendalam terkait materi yang hendak dipelajari; (3) menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan; serta (4) memfasilitasi proses pembelajaran yang selaras dengan berbagai teori pembelajaran sosial yang relevan. Adapun Pratiwi, dkk (2025) menjelaskan *GBL* memiliki kelebihan (1) mendorong, mendukung, serta melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran; (2) melatih kemampuan dasar, seperti menulis dan membaca, selama kegiatan belajar berlangsung; (3) menuntut peserta didik untuk bersikap aktif, inovatif, serta berpikir secara logis; dan (4) menyajikan materi pembelajaran yang mudah dipahami serta mudah diingat.

Berdasarkan beberapa penjelasan dari para ahli dapat disimpulkan, bahwa penerapan model *GBL* dalam pembelajaran memiliki kelebihan (1) pembelajaran terasa lebih interaktif, menyenangkan, (2) pengalaman belajar yang lebih bermakna, (3) materi pembelajaran yang mudah dipahami, dan dimengerti, (4) peserta didik menjadi lebih aktif, dan inovatif, dan (5) dapat meningkatkan minat atau motivasi

belajar peserta didik.

C. Kekurangan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Tidak dapat dipungkiri *model* GBL terdapat kelemahan yang disimpan. Menurut Islam, dkk (2024, hlm. 624) model ini memiliki kekurangan (1) perlunya kurva pembelajaran yang relatif lebih lama dibandingkan model pembelajaran tradisional, (2) perlunya sumber daya dan media tambahan supaya menjamin keberhasilan penerapannya dan (3) kondisi kelas yang terlalu aktif atau ramai berpotensi menimbulkan kebisingan sehingga mengurangi kondusifitas lingkungan belajar. Wahyuning (2022, hlm. 3) juga menyampaikan pendapatnya model GBL memiliki kelemahan yaitu (1) kompleks dan memakan waktu dalam proses pembuatannya, (2) keterampilan yang diperlukan dalam pembuatan *game* nya tidak pasti dipunyai oleh semua guru sehingga diperlukan adanya kursus tambahan, (3) suasana kelas yang terlalu aktif dapat menimbulkan kegaduhan sehingga membuat kelas tidak kondusif, dan (4) butuhnya alat dan instrumen yang lebih banyak.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa GBL ternyata mempunyai kelemahan yaitu (1) waktu yang digunakan baik dalam pembuatan maupun penerapan *game* relatif lebih lama, (2) perlunya alat dan media yang lebih banyak agar terjamin keberhasilan penerapannya, (3) suasana kelas yang terlalu aktif yang dapat menimbulkan kegaduhan, dan (4) keterampilan guru atau sumber daya manusia yang masih perlu ditingkatkan juga.

D. Langkah langkah Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Dalam menerapkan model pembelajaran tidak dapat dilaksanakan sesuka sendiri. *GBL* memiliki enam langkah dalam penerapannya pada saat proses belajar mengajar sebagai berikut dalam tabel (Permana, 2022). Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) adalah pendekatan yang menggunakan permainan (edukatif) sebagai media utama untuk menyampaikan materi, melatih keterampilan, dan meningkatkan motivasi belajar. Berikut adalah 6 langkah utama dalam penerapan model pembelajaran GBL:

1. Penentuan Tujuan dan Pemilihan *Game*

Guru menetapkan capaian pembelajaran (*Learning Outcomes*) dan memilih *game* (digital, *board game*, atau permainan fisik) yang relevan dengan topik yang akan diajarkan.

2. Penyampaian Konsep Dasar

Guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi dan konsep inti sebagai landasan dasar sebelum siswa terjun langsung bermain.

3. Penyampaian Aturan Permainan

Guru menjelaskan tata cara, mekanisme, batas waktu, dan aturan *game* yang harus dipatuhi oleh seluruh siswa.

4. Pelaksanaan Bermain (*Play Game*)

Siswa memainkan *game* yang telah disiapkan secara individu maupun berkelompok. Pada tahap ini, siswa belajar memecahkan masalah (*problem solving*) dan berinteraksi dengan tantangan yang ada di dalam *game*.

5. Diskusi dan Perangkuman

6. Guru dan siswa bersama-sama merangkum pengalaman belajar yang didapatkan, mengaitkan apa yang terjadi di dalam *game* dengan konsep materi akademis.

7. Evaluasi dan Refleksi

Guru mengevaluasi pemahaman siswa serta menilai pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa juga melakukan refleksi terkait kesulitan, strategi, dan nilai yang mereka pelajari selama bermain.

2.1.2 Hasil Belajar Peserta Didik

Ilmu pendidikan merupakan upaya penerapan akal budi, nilai-nilai, norma, etika, dan moral dengan cara yang paling bernalar yang bertujuan membentuk watak dan karakter individu, bukan sekedar pengembangan aspek kognitif melainkan juga mencakup ketajaman olah rasa dan keterampilan (Salim, 2007). Hal ini terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah yang dipandang sebagai suatu proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar (bahasa Indonesia) dalam suatu lingkungan belajar. Apabila sumber belajar dipilih berdasarkan pertimbangan prinsip pengembangan, maka pembelajaran bahasa Indonesia dapat berfungsi sebagai pengembang potensi siswa dan bahasa Indonesia.

Pembelajaran di kelas dengan menggunakan bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi sekaligus menjadi pendekatan yang menekankan aspek kemahiran dan fungsi bahasa. Peserta didik telah diajari keterampilan suatu bahasa baik bahasa daerah maupun bahasa Indonesia, hanya saja tak jarang terjadi "kesalahan berbahasa" dengan mencampur, bahkan menyederhanakan ragam baku akibat pengaruh bahasa non baku sehari-hari (Sumarsono, 2009: 148). Untuk itu, pragmatik

diperlukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V, sehingga “kesalahan ragam baku” tersebut dapat hilang setelah peserta didik mengetahui cara menyampaikan maksud dengan bahasa yang baik dan benar sekaligus santun.

Pada dasarnya tujuan akhir pembelajaran bahasa adalah peserta didik memiliki keterampilan berbahasa. Prestasi belajar berbahasa peserta didik merupakan hasil akhir dari suatu rangkaian proses kegiatan yang merupakan interaksi sejumlah komponen belajar-mengajar dengan diri peserta didik. Kemudian dihubungkan dengan norma tertentu yang distandarisasi serta terukur sesuai tujuan pembelajaran berbahasa. Secara singkat, seseorang dikatakan terampil berbahasa apabila ia terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Terkhusus untuk keterampilan berbicara, Slamet (2008: 35) menjelaskan bahwa keterampilan ini merupakan tingkah laku yang harus dipelajari terlebih dahulu, kemudian baru bisa dikuasai.

Guru menjadi komponen pembelajaran yang penting untuk contoh konkret berbahasa peserta didik kelas V yang tercermin dalam delapan keterampilan mengajar yaitu keterampilan bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membimbing diskusi kecil, mengelola kelas, serta mengajar kelompok kecil dan perorangan. Aspek nonlinguistik yang harus diperhatikan guru saat bertutur dalam pembelajaran bahasa yaitu sosial (jenis kelamin, umur dan status sosial), ideologi (agama dan kepercayaan), latar belakang kultural (kebiasaan dan adat istiadat), partisipan dan pendidikan (Markhamah, 2004: 61). Guru seharusnya dapat mengarahkan peserta didik untuk menyadari adanya faktor-faktor penentu tersebut saat tindak berbahasa. Dalam hal ini, Richard (1995: 31) menegaskan jika terjadi kesalahan penggunaan kemampuan gramatika

ilokusioner dan sosial dalam komunikasi maka akan menimbulkan kesalahpahaman atau konflik komunikasi. Heslin (2006: 44) juga mengungkapkan bahwa ketidaktahuan tentang faktor penentu bahasa akan mengakibatkan penutur tidak berhasil mencapai kesederhanaan komunikasi sekaligus berisiko menyinggung perasaan mitra tutur.

Kemampuan mengkaji hal-hal di luar bahasa akan sangat membantu peserta didik kelas V dalam mengaplikasikan kompetensi berbahasa yang dimiliki secara praktis dalam kondisi senyatanya. Komunikasi kelas yang terjadi saat di sekolah perlu diorientasikan pada pencapaian kualitas yang bersifat pragmatis yaitu pengguna (dalam hal ini guru dan peserta didik) dapat menggunakan bahasa sesuai dengan konteksnya. Dengan demikian, diharapkan peserta didik akan lebih dapat mengaktualisasikan kemampuan berbahasa yang sopan dalam kehidupan sehari-hari dalam masyarakat.

2.1.3 Hasil Belajar Peserta Didik

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar ialah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Owan *et al.*, 2022). Hasil belajar merupakan hasil akhir setelah menjalankan aktivitas belajar, perubahan itu terlihat dari perbuatan yang bisa diamati serta bisa diukur (Oktaviana & Prihatin, 2018; Wildaniati, 2020). Hasil belajar bisa dipakai sebagai ukuran keberhasilan aktivitas belajar mengajar atau ukuran keberhasilan dari suatu program pembelajaran. Pada dasarnya hasil belajar

merupakan perubahan perilaku baik pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif (Guo *et al.*, 2020). Hal ini sejalan dengan teori belajar Bloom yang mengungkapkan bahwa hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar yang diperoleh seorang individu ialah hasil yang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal peserta didik (Syafi'i *et al.*, 2018). Penilaian hasil belajar ialah salah satu aspek dari proses pembelajaran yang dapat menunjukkan keberhasilan belajar peserta didik (Suardipa & Primayana, 2020). Penilaian ini tidak hanya berfungsi untuk menilai kemampuan akademis, tetapi juga untuk memberikan umpan balik yang konstruktif kepada peserta didik, sehingga mereka dapat memahami kekuatan dan kelemahan mereka dalam proses belajar (Dinh & Nguyen, 2022).

Sintesa yang bisa diambil dari uraian yang telah dijelaskan ialah bahwa hasil belajar merupakan kompetensi atau keahlian tertentu yang dicapai oleh para peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Adapun aktivitas penilaian hasil belajar menghasilkan informasi bagi guru mengenai perkembangan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.4 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wiseza & Andini (2023) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa di kelas. Persamaan penelitian tersebut dengan

penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran yang sama, yaitu *Game Based Learning*. Adapun perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan, mata pelajaran dan materi yang dikaji, serta jenjang subjek penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sakdah et al. (2021) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Kahoot dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran yang sama. Perbedaannya terdapat pada jenis media pembelajaran, mata pelajaran dan materi yang dibahas, serta jenjang subjek penelitian.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur 'Aini (2018) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa pada jenjang sekolah menengah. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran yang sama. Sementara itu, perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan, mata pelajaran dan materi pembelajaran, serta jenjang subjek penelitian.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Tangkui & Choon Keong (2020) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media digital mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada materi pecahan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran yang sama, penggunaan media digital, serta

materi pembelajaran yang berkaitan. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan, indikator materi yang dikaji, serta subjek penelitian.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ullly & Dewi (2022) menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran yang sama. Adapun perbedaannya terletak pada jenis media pembelajaran, mata pelajaran dan materi yang dibahas, serta jenjang subjek penelitian.

2.2 Kerangka Berpikir

1. Kondisi Awal: Dunia pendidikan saat ini menuntut pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun di lapangan, mata pelajaran Bahasa Indonesia masih diajarkan secara konvensional. Padahal sekolah sudah memiliki fasilitas canggih berupa *Smart Board IFP Merah Putih*, tetapi guru belum maksimal mengintegrasikannya, sehingga siswa merasa bosan dan hasil belajar tidak maksimal.
2. Tindakan: Peneliti memberikan solusi berupa penerapan model *Game Based Learning (GBL)* yang memaksimalkan fitur interaktif *Smart Board IFP*. Pembelajaran ini dirancang menggunakan prinsip *Deep Learning (Mindful, Meaningful, dan Joyful)* agar materi terserap secara mendalam melalui ekosistem digital yang menyenangkan.

3. Kondisi Akhir: Melalui transisi metode ini, kebosanan siswa dapat diredam. Proses belajar menjadi lebih hidup dan kolaboratif, yang pada akhirnya secara signifikan mendongkrak capaian hasil belajar Bahasa Indonesia siswa

2.3 Hipotesis

1. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari implementasi metode *game-based learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia oleh guru kelas V SD se-Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo.

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari implementasi metode *game-based learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia oleh guru kelas V SD se-Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo.