

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Konsep dan Definisi Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Definisi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Dalam Kusuma (2020) dinyatakan bahwa bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sosial, budaya, dan pendidikan di Indonesia. Sebagai alat komunikasi, bahasa ini tidak hanya berfungsi dalam interaksi sehari-hari, tetapi juga berperan sebagai sistem penyampai informasi, gagasan, dan nilai-nilai budaya yang membentuk identitas bangsa. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia sejak dini, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD), menjadi suatu keharusan yang tidak dapat diabaikan, (Nurjanah et al., 2025)

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berbahasa siswa. pembelajaran ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan (Mubin & Aryanto, 2024).

Dengan kemampuan berbahasa yang dimiliki, peserta didik mampu menimba berbagai pengetahuan mengapresiasi sastra, serta mengembangkan diri secara berkelanjutan. Dengan kemampuan berbahasa yang dimiliki peserta didik, peserta didik akan mampu menimba berbagai ilmu pengetahuan yang terutama dan ditujukan dalam memahami materi bahasa Indonesia. Dengan bahasa orang dapat: menjadi makhluk sosial berbudaya, membentuk pribadi

yang baik, menjadi makhluk berpribadi, menjadi warganegara, serta untuk memahami dan berpartisipasi dalam proses pembangunan masyarakat, untuk masa sekarang dan yang akan datang, (Mubin & Aryanto, 2024).

2. Tujuan dan pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V.

Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V memiliki tujuan yang tidak hanya terbatas pada penguasaan keterampilan berbahasa, tetapi juga melibatkan pengembangan kemampuan berpikir kritis, berbicara, menulis, dan memahami budaya Indonesia. Pembelajaran ini membantu siswa untuk menjadi komunikator yang efektif, memahami dan menghargai bahasa serta budaya Indonesia, dan memiliki kemampuan untuk menulis dan berbicara dengan baik dalam konteks sosial dan akademik.

a. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V

1. Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Efektif: Siswa diharapkan mampu berkomunikasi secara lisan dan tulisan dengan efektif dan efisien, sesuai dengan etika yang berlaku.
2. Meningkatkan Kemampuan Literasi: Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan mengembangkan kemampuan literasi siswa, termasuk membaca dan menulis, yang merupakan keterampilan dasar dalam Pendidikan (Nurdiyanti & Suryanto, 2020).
3. Menumbuhkan Apresiasi terhadap Sastra dan Budaya Indonesia: Melalui pembelajaran sastra, siswa diharapkan dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan serta memperhalus budi pekerti. (R. dwi Susanti, 2015)

4. Menggunakan Bahasa sebagai Sarana Berpikir dan Bernalar: Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat untuk berpikir kritis dan analitis, membantu siswa dalam proses pembelajaran dan pemecahan masalah (Nurdiyanti & Suryanto, 2020).
 5. Memahami dan Menggunakan Bahasa dalam Berbagai Situasi: Siswa diharapkan mampu memahami konteks penggunaan bahasa dalam berbagai situasi sosial dan budaya, serta menggunakan bahasa dengan tepat sesuai konteks tersebut (R. dwi Susanti, 2015).
- b. Pentingnya Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V:
1. Dasar untuk Pembelajaran Mata Pelajaran Lain:
Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran lain, karena banyaknya teks yang harus dibaca dan dipahami.
 2. Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Emosional: Melalui pembelajaran bahasa, siswa dapat belajar berinteraksi dengan baik, menyampaikan pendapat, dan mendengarkan dengan penuh perhatian, yang penting untuk perkembangan sosial dan emosional mereka (Zahra, D, 2022).
 3. Menjaga dan Melestarikan Bahasa dan Budaya Nasional: Pembelajaran Bahasa Indonesia membantu siswa mengenal dan menghargai budaya Indonesia, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap bahasa negara.
 4. Meningkatkan Prestasi Akademik: Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, terutama dalam mata

pelajaran yang membutuhkan kemampuan membaca dan menulis yang baik.

3. Karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan usia dan perkembangan siswa kelas V.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan usia dan perkembangan siswa kelas V SD harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Mampu memahami dan menyampaikan pesan
- b. Mampu mengekspresikan perasaan dan gagasan
- c. Mampu berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi
- d. Mampu mengungkapkan gagasan secara lisan dan tulisan
- e. Mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru
- f. Mampu membaca dengan fasih dan lancar
- g. Mampu membuat kalimat yang lebih sempurna
- h. Mampu membuat kalimat majemuk
- i. Mampu menyusun atau mengajukan pertanyaan

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian motivasi belajar (teori motivasi menurut para ahli).

Sukmadinata 2009 dalam Rahadaniah dan Aly mengutip, motivasi berasal dari Bahasa Inggris *motive* dan Bahasa Latin *movere* yang artinya dorongan yang terarah kepada pemenuhan kebutuhan psikis dan rohani. Gares dkk menyebutkan bahwa motivasi adalah, suatu kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mengatur tindakannya dengan cara tertentu (Rahadaniah & Aly, 2023).

Islamuddin, dalam Arianti berpendapat bahwa motivasi belajar adalah sesuatu yang menimbulkan dorongan atau semangat belajar atau dengan kata lain sebagai pendorong semangat belajar. Sedangkan menurut Hermine Marshall, istilah motivasi belajar adalah kebermaknaan, nilai, dan keuntungan-keuntungan kegiatan belajar belajar tersebut cukup menarik bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar (Arianti, 2019).

Menurut Sukmadinata (2022) dalam Rahman menyatakan bahwa motivasi belajar adalah "suatu pendorong yang menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar agar tercapai hasil belajar yang optimal. Motivasi ini dapat bersumber dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) maupun dari faktor eksternal (motivasi ekstrinsik) (Rahman, 2021).

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah hal yang penting bagi setiap individu agar bisa mencapai hasil yang maksimal dalam melakukan sesuatu, begitu juga dengan siswa dalam proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas (Arianti, 2019).

Motivasi adalah "dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Motivasi intrinsik dianggap lebih penting karena memberikan dorongan dari dalam individu untuk mencapai prestasi tanpa ketergantungan pada faktor luar. Lanjut Aldha et al menjelaskan bahwa motivasi adalah "dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Motivasi intrinsik dianggap lebih

penting karena memberikan dorongan dari dalam individu untuk mencapai prestasi tanpa ketergantungan pada faktor luar (Adha et al., 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan individu untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Motivasi ini berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajar.

1. Jenis Motivasi Belajar

Berikut adalah uraian tentang jenis motivasi belajar untuk dapat lebih memahami tentang motivasi belajar (Masni, n.d.):

a. Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

Menurut Djamarah dalam Nidawati bahwa motivasi intrinsik adalah dorongan untuk belajar karena minat dan kesenangan terhadap materi yang dipelajari. "Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik karena memberi dampak jangka panjang pada keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan ketertarikan terhadap proses belajar itu sendiri" (Nidawati, 2024).

Sedangkan Sardiman (2021) dalam Rismayanti et al menyatakan hal yang sebaliknya, yaitu bahwa motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti hadiah, pujian, atau harapan untuk memperoleh nilai tinggi. menjelaskan, "Motivasi ekstrinsik dapat mendorong siswa untuk belajar, tetapi tidak sekuat motivasi intrinsik

dalam mendukung proses belajar yang berkelanjutan" (Rismayanti et al., 2023).

b. Motivasi Berdasarkan Pilihan Diri

Frandsen dalam Khodijah (2019) dalam Wibawa et all menulis, motivasi intrinsik berdasarkan determinasi diri mengacu pada keinginan siswa untuk belajar karena dorongan internal dan pilihan pribadi.

Menurut "Siswa yang memiliki pilihan untuk mengelola pembelajaran mereka sendiri lebih cenderung memiliki motivasi yang tinggi dan terlibat dalam tugas dengan rasa tanggung jawab"(Wibawa et al., 2022)

c. Motivasi Berdasarkan Pengalaman Optimal

Motivasi intrinsik berdasarkan pengalaman optimal terjadi ketika siswa merasa tertantang, namun tidak terlalu sulit atau mudah, yang menciptakan rasa kepuasan saat belajar. Khodijah (2021) mengutip teori Csikszentmihalyi tentang "flow," dalam Nafa & Astuti, di mana "motivasi belajar meningkat ketika siswa mengalami keterlibatan penuh dalam kegiatan yang menantang namun sesuai dengan kemampuannya" (Nafa Anurda & Nastiti, 2024).

Jadi berdasarkan uraian beberapa pendapat di atas maka jenis utama motivasi belajar, yaitu intrinsik, ekstrinsik, dan bagaimana kedua jenis motivasi tersebut memengaruhi keterlibatan dan hasil belajar siswa.

2. Indikator Motivasi Belajar

Uno Indikator motivasi belajar adalah aspek-aspek yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi seseorang dalam proses pembelajaran. Adapun indikator motivasi belajar yang diamati yaitu:

- a. Hasrat dan keinginan untuk berhasil: Dorongan internal yang mendorong individu untuk mencapai kesuksesan dalam belajar.
- b. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar: Kebutuhan yang dirasakan individu untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan tertentu.
- c. Harapan dan cita-cita masa depan: Tujuan jangka panjang yang ingin dicapai melalui proses belajar.
- d. Penghargaan dalam belajar: Pengakuan atau apresiasi yang diterima individu atas prestasi belajarnya.
- e. Kegiatan belajar yang menarik: Aktivitas pembelajaran yang mampu menarik minat dan perhatian individu.
- f. Lingkungan belajar yang kondusif: Suasana atau kondisi lingkungan yang mendukung proses belajar secara optimal (Ahmad Farhan Sagara et al., 2023).

Dengan memahami indikator-indikator tersebut maka para pendidik dapat mengidentifikasi tingkat motivasi belajar siswa dan merancang strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Djamarah (2021) dalam Elvita dan Neni mengungkapkan bahwa "motivasi belajar tercermin dalam ketahanan siswa dalam menghadapi

kesulitan." Siswa yang termotivasi akan lebih ulet dalam mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi dalam proses belajar (Elvira, Neni Z, 2022).

Khodijah (2021) mengutip Frandsen (2019) dalam Rismayanti, et al menyatakan bahwa salah satu indikator motivasi intrinsik adalah "minat terhadap materi yang dipelajari." Siswa yang tertarik dengan pelajaran akan lebih aktif dalam mengikutinya dan berusaha menguasai materi tersebut (Rismayanti et al., 2023).

Berdasarkan uraian beberapa pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar tidak hanya terkait dengan perilaku aktif siswa, tetapi juga berkaitan dengan minat, ketekunan, dan kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan belajar.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

a. Motivasi Intrinsik

Menurut Sukmadinata (2022) dalam Herwati, et al, motivasi intrinsik sangat penting dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik belajar karena rasa tertarik dan ingin tahu tentang materi pelajaran. Faktor ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman dan prestasi mereka (Herwati et al., 2019).

b. Dukungan Sosial

Sardiman (2021) dalam Nafa dan Nastiti menjelaskan bahwa dukungan sosial dari orang tua, teman, dan guru sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar. Ketika siswa merasa dihargai dan didorong

oleh orang-orang di sekitarnya, mereka merasa lebih termotivasi untuk mencapai tujuan akademik mereka. Dukungan ini menciptakan rasa percaya diri dan memberi siswa dorongan untuk terus belajar (Nafa Anurda & Nastiti, 2024).

c. Lingkungan Belajar

Djamarah (2021) dalam Rahman menekankan bahwa lingkungan belajar yang kondusif, baik itu di rumah maupun di sekolah, sangat mempengaruhi motivasi belajar. Fasilitas yang memadai, suasana kelas yang positif, serta cara pengajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan belajar (Rahman, 2021).

d. Tujuan dan Harapan

Khodijah (2021) mengutip Frandsen (2019) dalam Rismayanti, et all mengungkapkan bahwa motivasi belajar memiliki tujuan yang jelas dan harapan terhadap hasil belajar dapat menjadi faktor motivasi yang kuat. Siswa yang memahami manfaat jangka panjang dari pembelajaran mereka, seperti pencapaian karir atau prestasi pribadi, cenderung lebih termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh (Rismayanti et al., 2023).

e. Penghargaan dan Pujian

Sukmadinata (2022) dalam Muharrir Syahrudin, et all juga menyoroti bahwa penghargaan dan pujian dari guru atau orang tua dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa. Penghargaan yang diberikan

atas pencapaian belajar memberi dorongan untuk mempertahankan atau meningkatkan prestasi belajar mereka (Muharrir Syahrudin et al., 2022).

4. Pentingnya motivasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam proses pendidikan yang dapat memengaruhi bagaimana siswa berinteraksi dengan materi pelajaran, keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar, serta pencapaian akademis mereka. Berikut ini adalah beberapa alasan mengapa motivasi belajar itu penting,.

a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Motivasi yang tinggi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa termotivasi, mereka cenderung lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi, menyelesaikan tugas, dan terlibat dalam kegiatan belajar lainnya.

b. Meningkatkan Kinerja Akademik

Ada hubungan positif antara motivasi belajar dengan pencapaian akademik. Siswa yang termotivasi untuk belajar cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang kurang termotivasi.

c. Mendorong Pembelajaran Mandiri

Motivasi intrinsik yang tinggi berkontribusi pada pembelajaran mandiri. Siswa yang memiliki keinginan untuk mengeksplorasi dan

memahami materi lebih dalam cenderung mengembangkan strategi pembelajaran yang baik dan berusaha lebih keras.

d. Mempengaruhi Sikap terhadap Pembelajaran

Motivasi belajar juga memengaruhi sikap siswa terhadap pendidikan dan proses belajar secara keseluruhan. Siswa yang termotivasi cenderung memiliki pandangan positif terhadap materi pelajaran dan pengalaman belajar mereka.

e. Menumbuhkan Ketahanan dan Kemandirian

Motivasi belajar yang kuat membantu siswa untuk mengatasi tantangan dan hambatan dalam belajar. Ini juga berkaitan dengan ketahanan siswa dalam menghadapi kesulitan akademik.

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

1. Pengertian dan karakteristik model *Game Based Learning*

Menurut Prasetya, dkk (2013) dalam Hermawan menjelaskan bahwa *Games based learning* adalah jenis *serious game* yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pebelajar yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. *Game-based learning* adalah teknik pembelajaran aktif yang menggunakan permainan untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Dalam hal ini, pembelajaran terjadi melalui bermain, yang mendorong keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Hermawan, 2024).

Proses pembelajaran berbasis *game* memanfaatkan permainan *digital* sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan (Maulidina et al., 2018).

Jadi pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan elemen dan prinsip permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran. Metode ini menggabungkan tujuan pembelajaran dengan mekanisme permainan, memungkinkan siswa belajar melalui interaksi dan tantangan yang menyenangkan.

2. Langkah-Langkah Penerapan model Pembelajaran *Game Based Learning*

Implementasi merupakan sebuah penerapan atau pelaksanaan suatu hal yang memiliki tujuan. Berikut implementasi *Game Based Learning* pada saat kegiatan belajar :

- 1) Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran.
- 3) Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran.

- 5) Guru menentukan berapa lama proses permainan berlangsung. Prinsip dasar dalam penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran.
 - 6) Guru membagi siswa menjadi kelompok atau individu.
 - 7) Selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya.
 - 8) Ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan kemudian siswa melaporkan hasil permainan kepada guru.
 - 9) Guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.
3. Prinsip dasar Penerapan model *Game Based Learning*
 - a. Interaktivitas dan Keterlibatan

Game Based Learning memberikan pengalaman belajar yang interaktif, di mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian oleh Chen dan Wang (2021), interaktivitas dalam game membantu meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar, daripada hanya menerima informasi secara pasif.

- b. Penguatan Umpan Balik

Salah satu prinsip dasar dari GBL adalah memberikan umpan balik yang cepat dan efektif. Dalam konteks permainan, siswa menerima informasi tentang performa mereka secara real-time, yang memudahkan mereka untuk memperbaiki kesalahan dan belajar dari pengalaman. Menurut Yan dan Zhang (2020), umpan balik yang tepat waktu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan keterampilan mereka secara bertahap.

c. Penerapan Elemen Permainan

GBL mengintegrasikan elemen permainan seperti tantangan, level, poin, dan penghargaan dalam proses belajar. Elemen-elemen ini memberikan motivasi intrinsik kepada siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Sebuah studi oleh Huang et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan dalam pendidikan dapat memicu rasa kompetisi positif dan kolaborasi antar siswa, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

d. Kontekstualisasi Materi Pelajaran

GBL efektif dalam menghubungkan konsep-konsep pelajaran dengan situasi yang relevan dalam dunia nyata. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam konteks permainan, siswa dapat lebih mudah memahami aplikasi praktis dari apa yang mereka pelajari. Menurut penelitian oleh Farahani dan Rihanah (2023), pembelajaran kontekstual mengurangi kesenjangan antara teori dan praktik, membuat siswa lebih termotivasi dan siap menghadapi tantangan nyata.

e. Kolaborasi dan Pembelajaran Sosial

Game sering kali mendorong kerja sama dan interaksi antara siswa. GBL memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama. Penelitian oleh Li et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja dalam kelompok, membangun keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan mereka.

f. Adaptabilitas dan Personalisasi

GBL juga memberikan kesempatan untuk personalisasi pengalaman belajar. Dengan menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, game dapat disesuaikan dengan tingkat keterampilan dan gaya belajar individu. Menurut Yuen dan Ma (2025), personalisasi ini meningkatkan keefektifan pembelajaran, karena siswa dapat belajar dengan cara yang paling sesuai untuk mereka tanpa merasa tertekan.

g. Motivasi dan Keterikatan Emosional

Prinsip dasar terakhir adalah menciptakan motivasi dan keterikatan emosional. GBL menghadirkan tantangan yang dapat memicu rasa ingin tahu dan kepuasan saat siswa berhasil menyelesaikan tugas. Penelitian oleh Rahman dan Syamsudin (2022) menunjukkan bahwa keterlibatan emosional dalam pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

4. Manfaat dan keuntungan penggunaan GBL dalam meningkatkan motivasi belajar

a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

GBL dirancang untuk membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan game, siswa merasa lebih terlibat dan tergerak untuk berpartisipasi. Menurut Widiastuti (2021), penerapan GBL dalam pembelajaran dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa, di mana siswa lebih aktif berinteraksi dengan materi ajar dan teman sekelasnya.

b. Memperkuat Motivasi Intrinsik

Game memberikan tantangan dan penghargaan yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Saadiyah (2022), ditemukan bahwa siswa yang belajar melalui metode GBL menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh sifat kompetitif dan tantangan dalam permainan yang membuat siswa ingin mencapai prestasi.

c. Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah

GBL sering kali melibatkan skenario yang menuntut siswa untuk berpikir kritis dan mencari solusi. Menurut penelitian oleh Pratama (2023), siswa yang menggunakan GBL dalam pembelajaran matematika menunjukkan peningkatan keterampilan pemecahan masalah dibandingkan dengan siswa yang belajar secara tradisional. Dengan cara ini, GBL tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga kemampuan akademis siswa.

d. Pembelajaran yang Menyenangkan dan Interaktif

Pembelajaran yang menyenangkan dapat mengurangi stres dan kebosanan siswa. GBL menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan penuh warna, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Rani dan Handayani (2020) mencatat bahwa penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran membuat siswa merasa lebih rileks dan terbuka untuk belajar, yang secara langsung meningkatkan motivasi mereka.

e. Fleksibilitas dan Personalisasi

GBL dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan dan gaya belajar siswa. Hal ini memungkinkan setiap siswa untuk belajar sesuai dengan ritme mereka sendiri. Menurut Faisal dan Rizki (2024), dengan fleksibilitas GBL, siswa yang memiliki kecepatan belajar berbeda dapat mengeksplorasi materi sesuai dengan kebutuhan mereka, yang berujung pada peningkatan motivasi untuk belajar dengan cara yang lebih efektif.

f. Peningkatan Keterampilan Sosial

Banyak permainan dalam GBL yang melibatkan kerja sama dan interaksi dengan siswa lain. Dengan demikian, GBL dapat membantu siswa membangun keterampilan sosial yang penting. Istiqomah dan Nugraha (2022) mengemukakan bahwa pembelajaran yang diintegrasikan dengan elemen kolaboratif dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka belajar dari satu sama lain, membangun lingkungan sosial yang positif di kelas.

g. Umpan Balik Instan dan Pembelajaran yang Adaptif

GBL memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa, sehingga mereka dapat segera mengetahui apa yang perlu diperbaiki. Ini membantu siswa dalam mengidentifikasi kelemahan mereka dan bekerja untuk memperbaikinya. Dalam penelitian oleh Taufik dan Sari (2023), ditemukan bahwa umpan balik instan dari lingkungan game mendukung siswa dalam belajar lebih efektif dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam belajar.

D. Video Animasi Interaktif dalam Pembelajaran

1. Pengertian dan karakteristik video animasi interaktif.

Video animasi interaktif adalah media pembelajaran berbasis visual yang melibatkan elemen interaksi, seperti pilihan pengguna, tantangan, atau tugas di dalam video. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang dinamis (Purwati, 2021).

Video animasi interaktif adalah jenis media yang memiliki ketertarikan tersendiri sebab media pembelajaran ini dapat menyerap suatu informasi lebih dari satu indera yaitu mendengar dan melihat. Sehingga ketika video animasi interaktif dilihat secara berulang, maka kemampuan berfikir peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan media video animasi interaktif berisi materi pembelajaran yang disusun ulang sehingga menjadi sebuah sajian produk yang menarik untuk peserta didik dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran (Pratiwi & Kasriman, 2022).

Djamarah dan Zain, 2013 dalam Purwati menyatakan bahwa media video interaktif adalah media berupa video yang mampu merangsang indra penglihatan dan indra pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Dalam Purwati Arsyad mengutip pendapat Seels dan Glasgow (2014) mengemukakan bahwa media video interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (mahasiswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Darmawan (2014)

dalam Purwati menyatakan bahwa esensi dari media informasi elektronik adalah akurat, mutakhir, cepat, daya jangkau, komprehensif dan selektif (Purwati, 2021).

Jadi dari beberapa pandangan di atas disimpulkan bahwa media video animasi interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen animasi, visual dinamis, dan fitur interaktif untuk menyampaikan informasi atau materi secara menarik dan efektif. Media ini memungkinkan penggunaan berinteraksi langsung melalui tombol, pilihan, atau aktivitas tertentu, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik. Dengan perpaduan animasi dan interaktivitas, media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan retensi materi oleh penggunaan.

2. Keunggulan Video Animasi Interaktif

Video animasi interaktif memiliki banyak keunggulan dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berikut akan dipaparkan beberapa keunggulan dari video animasi interaktif yang diungkapkan oleh beberapa ahli sebagai berikut: video animasi interaktif adalah jenis media pembelajaran yang mempunyai daya tarik tersendiri karena merupakan media pembelajaran yang memungkinkan penyerapan informasi melalui berbagai indera pendengaran dan visual (Pratiwi & Kasriman, 2022).

3. Peran video animasi dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa

Media video animasi interaktif sangat tepat digunakan untuk sekolah dasar karena kecocokan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai gambar serta menganggapnya menarik. Selain itu, animasi

mempunyai kemampuan untuk menjelaskan hal-hal kompleks hanya dengan gambar dan kata-kata, sertadapat mengungkapkan makna melalui visualisasi. Adanya media informasi yang memanfaatkan animasi membuat proses penyampaian informasi lebih mudah dipahami dan dipahami dibandingkan dengan kata-kata lisan atau tulisan (I. T. Susanti & Sari, 2024).

- a) Meningkatkan Keterlibatan Siswa: "Penggunaan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, menjadikan mereka lebih aktif dan partisipatif."
- b) Memfasilitasi Pemahaman Materi yang Kompleks: "Video animasi interaktif membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami melalui teks atau gambar statis, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang kompleks."
- c) Meningkatkan Motivasi Belajar: "Penggunaan media video animasi interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena penyajian materi yang menarik dan interaktif."
- d) Mendukung Gaya Belajar yang Beragam: "Video animasi interaktif dapat mendukung berbagai gaya belajar siswa, baik visual maupun auditori, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif."

Berdasarkan uraian tentang keunggulan video animasi interaktif di atas dapat disimpulkan bahwa video animasi interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peningkatan keterlibatan, pemahaman, motivasi, dan adaptasi terhadap berbagai gaya belajar siswa

E. Integrasi antara Game Based Learning dan video animasi interaktif dalam pembelajaran.

1. Kolaborasi model pembelajaran dan media pembelajaran

Penggunaan video animasi interaktif dalam model *Game Based Learning* menciptakan pengalaman belajar yang kaya dengan:

a. Peningkatan Keterlibatan:

Video animasi interaktif membuat proses pembelajaran lebih menarik, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan mempertahankan minat mereka terhadap materi yang dipelajari. Animasi dapat menyajikan informasi secara interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Melati et al., 2023).

b. Pengembangan Keterampilan:

Melalui video animasi interaktif, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan dalam konteks yang relevan dan praktis. *Game-Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran, di mana siswa dituntut belajar dengan pendekatan bermain (Wibawa et al., 2022).

2. Umpan Balik Langsung:

Video animasi interaktif sering kali menyediakan umpan balik real-time, memungkinkan siswa memahami kesalahan mereka dan memperbaikinya secara langsung.

Multimedia interaktif berperan dalam meningkatkan pemahaman dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. (Panjaitan et al., 2020)

- a) Aspek Intrinsik: Siswa merasa tertarik karena pembelajaran bersifat menyenangkan dan interaktif.
- b) Aspek Ekstrinsik: Elemen permainan memberikan penghargaan yang memacu semangat belajar.

3. Integrasi Media Animasi dalam *Game Based Learning*

Video animasi dapat digunakan sebagai bagian dari elemen permainan dalam *Game Based Learning*, seperti menyampaikan cerita, memberikan tantangan, atau memberi petunjuk dalam permainan. Hal ini dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa..

4. Manfaat Penerapan *Game Based Learning* Berbantuan Video animasi interaktif:.

a. Peningkatan Motivasi Belajar

Penerapan GBL dengan video animasi interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fatimah dan Ardianto (2021), siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan video animasi interaktif melaporkan peningkatan keterlibatan dan minat terhadap materi yang diajarkan. Video animasi memberikan elemen visual yang menarik, sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar.

b. Efektivitas dalam Memahami Materi

Hasil penelitian oleh Suhari dan Sari (2022) menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui GBL dengan video animasi interaktif menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep pelajaran dibandingkan dengan metode konvensional. Animasi yang

diperlihatkan membantu siswa memvisualisasikan dan memahami materi dengan lebih jelas, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

c. Pengembangan Keterampilan Kritis dan Kreatif

Penerapan model GBL berbantuan video animasi interaktif juga berimplikasi pada pengembangan keterampilan kritis dan kreatif siswa. Penelitian oleh Hidayati et al. (2023) menunjukkan bahwa siswa tidak hanya didorong untuk menyelesaikan tantangan dalam game, tetapi juga diajak untuk berfikir kritis dalam mencari solusi masalah, serta berkreasi dalam menghasilkan output dalam bentuk proyek yang relevan. Hal ini memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

d. Umpan Balik yang Menarik

Penggunaan video animasi interaktif dalam GBL memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan balik yang lebih menarik dan interaktif. Aditya dan Muslimah (2022) menyoroti bahwa umpan balik yang diberikan melalui elemen animasi memberikan respon yang lebih cepat dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengoreksi kesalahan dan terus mencoba hingga berhasil.

e. Kolaborasi dan Pembelajaran Sosial

GBL yang berbantuan video animasi interaktif seringkali melibatkan elemen kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan. Nuraini dan Lestari (2024) menyatakan bahwa

pembelajaran kolaboratif ini meningkatkan interaksi sosial di antara siswa, memperkuat kemampuan mereka untuk bekerja sama, serta saling mendukung satu sama lain dalam mencapai tujuan pembelajaran.

f. Fleksibilitas dalam Pembelajaran

Penelitian oleh Zahra dan Handayani (2023) menunjukkan bahwa GBL berbantuan video animasi interaktif memberi fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Siswa dapat mengulangi video animasi hingga mereka benar-benar memahami materi, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar.

g. Tingkat Kepuasan yang Tinggi

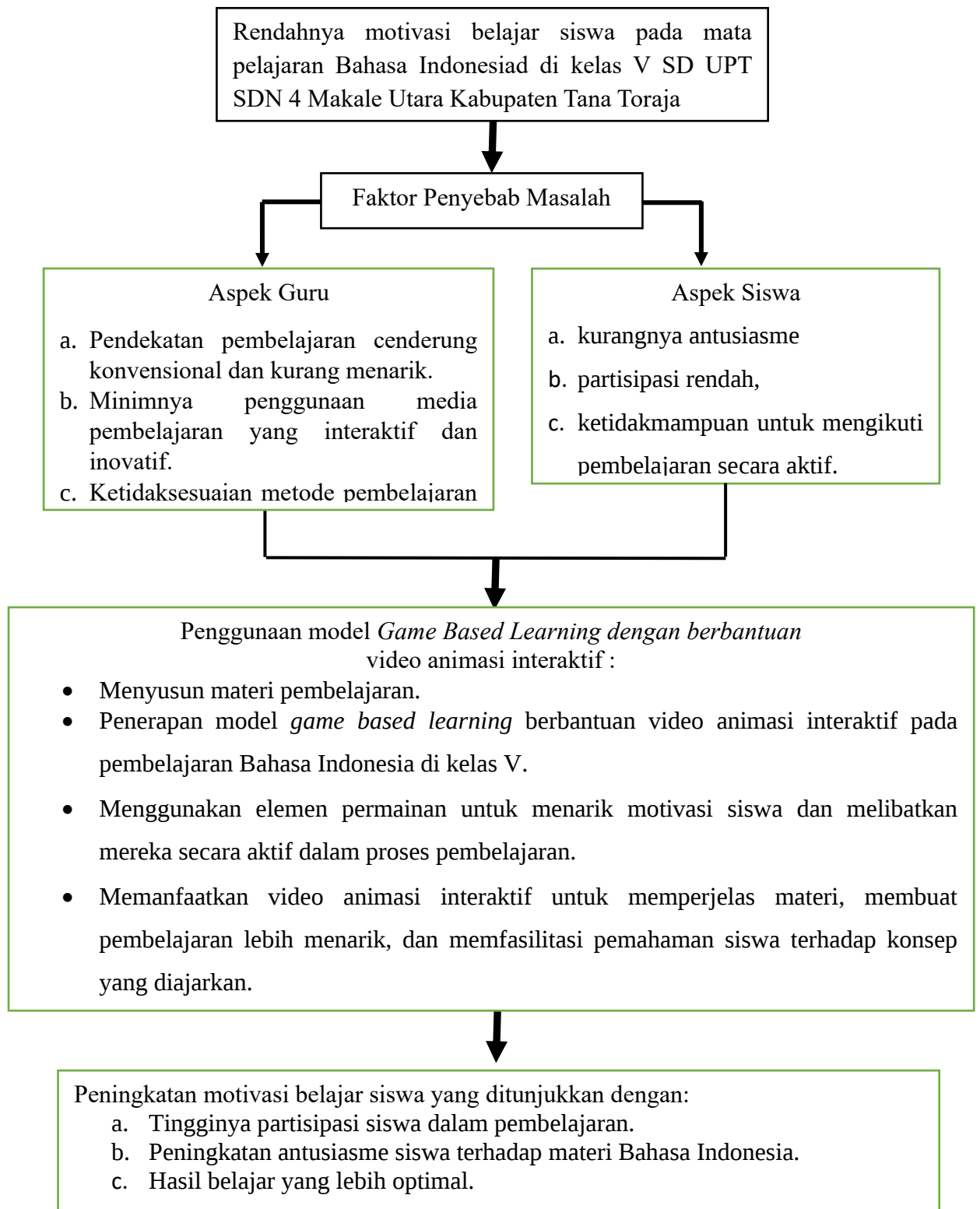
Terakhir, hasil penelitian dari Pramudito (2025) menunjukkan bahwa siswa merasa lebih puas dengan pengalaman belajar mereka ketika menggunakan model GBL berbantuan video animasi interaktif. Kepuasan ini berhubungan dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif, yang membuat siswa merasa dihargai dan diakomodasi dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas video animasi interaktif dan *Game Based Learning* dalam pembelajaran:

1. Hasil Penelitian Video Animasi Interaktif: Studi oleh Setiawan (2020) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 40% dibandingkan metode konvensional.

2. Penelitian oleh Sunarti (2020) menunjukkan bahwa penerapan media animasi dalam pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 30% dibandingkan metode konvensional.

F. Kerangka Pikir



G. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan di atas, maka hipotesis sebagai jawaban sementara terhadap masalah yang diajukan dan dirumuskan sebagai berikut: “Jika pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V UPT SDN Makale Utara menerapkan model *game based learning* berbantuan video animasi interaktif maka motivasi belajar siswa akan meningkat.