

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sering kali menghadapi tantangan dalam menarik perhatian dan minat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Metode pengajaran konvensional seperti ceramah dan latihan tertulis kurang mampu membuat siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia.. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan, tidak terlibat aktif, dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia (Cahyaningtias & Ridwan, 2021).

Motivasi belajar yang rendah di kalangan siswa dapat menjadi penghambat utama dalam proses pembelajaran. Menurut peneliti seperti Setyawan et al. (2022), salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang digunakan. Pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif cenderung membuat mereka tidak terlibat penuh dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif dan berusaha lebih keras dalam memahami materi. Oleh karena itu sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam hal inilah penelitian ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V UPT SDN 4 Makale Utara.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan pada hari Senin, 21 Oktober 2024 di kelas V UPT SDN 4 Makale Utara diperoleh informasi dan data bahwa masih banyak siswa yang cenderung pasif, sulit berkonsentrasi, dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia., banyak siswa yang kurang menunjukkan motivasi yang tinggi dalam belajar. Mereka cenderung kurang aktif dalam diskusi kelas, tidak antusias dalam membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Indonesia. Kurangnya variasi metode pembelajaran dan kurangnya penggunaan teknologi yang menarik juga dapat menjadi penyebab utama dari rendahnya motivasi belajar siswa.

Rendahnya motivasi ini bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya adalah pendekatan model pembelajaran yang kurang menarik dan tidak lebih monoton. Guru masih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penugasan tanpa melibatkan variasi media atau aktivitas interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. Padahal, siswa kelas V SD berada pada tahap perkembangan yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang menyenangkan, dinamis, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran bahasa Indonesia masih cenderung menggunakan metode ceramah dan diskusi. Kualitas penggunaan bahasa Indonesia masih sangat minim, bahkan masih terkontaminasi dengan bahasa daerah yaitu bahasa Toraja.

Dari data yang diperoleh diketahui bahwa secara khusus di kelas V yang terdiri dari 22 orang siswa yang tuntas nilai mata pelajaran bahasa Indonesia baru 12 orang atau ketuntasannya baru 55%. Siswa yang belum tuntas 9 orang dengan

$KKTP \geq 75$. Hal tersebut dimungkinkan karena (1) Siswa kurang termotivasi dalam untuk belajar, (2) Siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran; (3) Kurangnya kefokusannya siswa di dalam kelas saat guru menerangkan pelajaran di kelas. Sedangkan faktor yang menyebabkan dari pihak guru, seperti: guru sering menggunakan model atau metode yang sama dan berulang seperti ceramah, pemberian tugas yang melelahkan dan tanya jawab.

Kondisi tersebut di atas tidak dapat dibiarkan dan harus dilakukan langkah-langkah perbaikan yang bertujuan untuk peningkatan motivasi belajar siswa demi pencapaian hasil belajar yang optimal. Hal terpenting yang harus dilakukan adalah menemukan metode, model, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga mereka memiliki minat yang besar dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus kreatif untuk dapat menemukan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan konteks mata pelajaran dan materinya.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai pendekatan dan inovasi dalam pembelajaran telah muncul untuk menanggulangi masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan *Game Based Learning* (GBL). Model pembelajaran berbasis permainan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *Game Based Learning* dapat menciptakan situasi yang melibatkan siswa secara aktif, memberi tantangan, serta memberikan penghargaan yang dapat memotivasi siswa untuk terus belajar.

Meskipun penggunaan *game based learning* (GBL) terbukti efektif dalam berbagai mata pelajaran, masih terdapat tantangan dalam implementasinya, terutama dalam mengintegrasikan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks dan materi pelajaran. Salah satu inovasi yang dapat mendukung GBL adalah penggunaan video animasi interaktif, yang dapat menambah daya tarik dan interaksi dalam proses pembelajaran. Video animasi interaktif memberikan peluang bagi siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar, menyelesaikan tantangan, dan memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang menyenangkan.

Model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan video animasi interaktif merupakan pendekatan yang menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menggunakan elemen permainan dan interaksi visual dapat merangsang minat siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi. Video animasi interaktif memungkinkan siswa untuk melihat dan berinteraksi dengan materi secara langsung, yang dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Video Animasi Interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, penerapannya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya di kelas V SD, masih jarang dilakukan. Berikut akan dipaparkan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan video animasi interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, antara lain:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ria Puspita Sari menunjukkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva di kelas eksperimen SDN 55/I Sridadi berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dilihat dari rata-rata nilai observasi akhir setelah pemberian perlakuan adalah 38,57 artinya lebih dari rata-rata nilai observasi awal sebelum pemberian perlakuan yakni sebesar 30,81 dibandingkan dengan kelas kontrol observasi awal mendapati rata-rata 33,24 dan sedikit meningkat pada observasi akhir yakni dengan rata-rata 33,95 dengan penerapan model konvensional yang tidak menggunakan treatment tertentu. Diperoleh hasil analisis nilai signifikansi dari tabel Coeficient sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Sedangkan berdasarkan nilai t, diketahui nilai thitung sebesar $6,793 > t_{tabel} 2,093$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Maka keputusan akhir H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan pancasila SDN 55/I Sridadi. (Ria Puspita Sari, 2024).

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Indah Budiarti yang berjudul pengaruh video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas iii sd negeri 2 kemalo abung menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji hipotesis 1 dan 2 dengan menggunakan tingkat signifikansi 0,05 diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $4,87 > 4,41$ untuk motivasi belajar dan $4,60 > 4,41$ untuk hasil belajar dengan

koefisien korelasi (r) 0,995 dan koefisien determinasi. (r^2) 99% untuk motivasi belajar dan koefisien korelasi (r) 0,994 koefisien determinasi (r^2) 98,8% untuk hasil belajar. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.(Budiarti, 2022)

Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang terjadi di UPT SDN 4 Makale Utara yang dipaparkan di atas, maka penulis akan melaksanakan PTK.yang berfokus pada penerapan model *Game Based Learning* berbantuan video animasi interaktif yang berjudul Penerapan model Game Based Learning berbantuan video Animasi Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa indonesia siswa kelas V UPT SDN 4 Makale Utara.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah penerapan model *game based learning* berbantuan video animasi interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD UPT SDN 4 Makale Utara ?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka akan dilakukan suatu pemecahan masalah melalui suatu penelitian tindakan kelas dengan penerapan model *game based learning* berbantuan video animasi interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD UPT SDN 4 Makale Utara. Dengan

penerapan model *game based learning* berbantuan video animasi interaktif ini diharapkan dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar para peserta didik sehingga mereka dapat fokus pada materi yang di sajikan dalam bentuk video animasi interaktif dan juga dapat belajar sambil bermain di dalam kelas bersama teman-temannya secara berkelompok.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model *game based learning* berbantuan video animasi interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD UPT SDN 4 Makale Utara ?

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis maupun secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam dunia pendidikan, berupa gambaran yang menyatakan bahwa peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat dilakukan dengan menerapkan model *game based learning* berbantuan video animasi interaktif.

2. Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat praktis sehingga jelas bermanfaat bagi guru, komponen pendidikan, dan peneliti, yaitu:

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran dan model yang sesuai dan bervariasi.
- 2) Memberikan informasi bagi guru dalam memanfaatkan media dan model pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran agar motivasi siswa dalam setiap pembelajaran meningkat.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga dapat membentuk suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi akan pentingnya Penggunaan Vidio Animasi Interaktif dengan model *game based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Untuk memperoleh pengalaman nyata dan sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian yang terkait.