

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang berperan penting dalam kehidupan masyarakat. Sebagai bahasa pemersatu, bahasa ini mampu menjembatani perbedaan antar kelompok sosial, suku, dan budaya. Keberadaannya sebagai bahasa negara membantu memudahkan komunikasi di tengah keberagaman, sehingga memperkuat persatuan bangsa (Magfirah dkk, 2024). Bahasa Indonesia adalah salah satu pelajaran yang harus diajarkan di setiap tingkat pendidikan di Indonesia. Pelajaran ini juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan menulis, membaca dan berkomunikasi dengan cara yang baik dan tepat (Mailida dkk, 2023). Bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efisien dalam membangun rekonsiliasi antara berbagai kelompok sosial, memperkuat identitas bangsa, serta menjaga kesatuan sosial. Di bidang pendidikan, Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa pengantar di semua tingkat sehingga memperkuat perannya sebagai *lingua franca* di tingkat nasional (Setiawan dkk, 2025).

Pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dalam diri mereka (Afifah dkk, 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup penguasaan empat keterampilan utama dalam berbahasa, yaitu: Keterampilan berbicara merupakan kemampuan menyampaikan pesan secara lisan. Dalam proses ini, terdapat lima komponen penting yang saling berkaitan, yaitu orang yang berbicara, isi yang disampaikan, media atau saluran komunikasi, pendengar, dan tanggapan dari pendengar. Keterampilan menyimak adalah kemampuan menerima dan memahami pesan yang diucapkan oleh orang lain. Proses menyimak meliputi tahap menangkap rangsangan bunyi, memusatkan perhatian, serta memahami makna dari informasi yang diterima secara lisan. Keterampilan membaca merupakan kemampuan memahami pesan yang disampaikan secara tertulis oleh penulis. Membaca adalah proses pemaknaan yang berlangsung terus-menerus, berdasarkan isi teks yang dibaca dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca. Keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa adalah kemampuan menyampaikan pesan kepada orang lain melalui tulisan. Proses menulis mencakup tiga tahapan utama, yaitu prapenulisan (perencanaan), penulisan (menuangkan ide), dan pascapenulisan (penyuntingan dan revisi) (Samiha dkk, 2023). Keterampilan menulis sangat menantang dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada teks narasi yang menyajikan cerita atau kejadian dalam urutan waktu untuk menggambarkan pengalaman atau tindakan tokoh dengan jelas (Nurasiking dkk, 2024).

Dalam pembelajaran teks narasi motivasi belajar menjadi faktor penting yang mempengaruhi partisipasi dan pencapaian siswa. Motivasi belajar didefinisikan sebagai keinginan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar dengan semangat untuk mencapai hasil terbaiknya (Rivai & Suud, 2022) ketika motivasi belajar siswa rendah, mereka biasanya bersikap pasif, kurang fokus, dan tidak

tertarik dalam proses belajar termasuk dalam memahami atau menceritakan cerita dalam bentuk teks narasi. Menurut Zahro & Navisa (2022) motivasi belajar berasal dari faktor internal dan eksternal, seperti situasi lingkungan pembelajaran, metode pembelajaran dan media yang digunakan guru.

Namun dilihat dari fakta yang terjadi saat ini, motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dinilai masih kurang. Hasil penelitian Muastajab dkk., (2023) di SD Negeri 07 Sungai Dangin menyatakan bahwa motivasi belajar siswa tergolong rendah dikarenakan metode pembelajaran yang menarik, minimnya umpan balik positif dari guru yang menyebabkan siswa kurang tertarik dan cenderung asal-asalan dalam menyelesaikan tugas. Berdasarkan hasil angket pada lima indikator utama, rata-rata presentase motivasi belajar siswa sebelum dilakukan intervensi hanya mencapai 51,4% yang menunjukkan kategori rendah. Setelah dilakukan intervensi melalui pendekatan yang lebih tepat pada pemberian motivasi yang berkelanjutan, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan yaitu mencapai 89,4%. Hasil penelitian Rofingah dkk., (2023) di SD Kanisius Klepu menyatakan bahwa motivasi belajar siswa tergolong rendah disebabkan pembelajaran kurang menantang, monoton, kurang variatif dan minimnya media pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif. Dengan menerapkan model pembelajaran PBL motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari 59,67% menjadi 86,5% yaitu meningkat sebesar 26,83%. Hasil penelitian Ayudhityasari., (2021) di SD Negeri 2 Bolopleret menyatakan bahwa motivasi siswa tergolong rendah disebabkan beberapa faktor yang muncul selama pembelajaran daring yang dimana metode pembelajaran daring yang cenderung monoton yang tidak ada interaksi langsung serta penggunaan media pembelajaran

yang kurang menarik sehingga siswa merasa bosan dan pasif. Dengan menerapkan model pembelajaran PBL siswa mengalami peningkatan dari 36% menjadi 92%. Melalui pendekatan yang berbasis masalah dan kolaboratif, siswa menjadi lebih semangat aktif dalam berdiskusi dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran. Hasil penelitian Wahyudi dkk., (2023) di SDN Hargomulyo 1 Gunung Kidul menyatakan bahwa motivasi siswa tergolong rendah disebabkan guru mengalami keterbatasan dalam menerapkan media yang inovatif sehingga proses belajar menjadi kurang menarik dan tidak efektif. Dengan menerapkan media Google Sites siswa mengalami peningkatan dari 61,24% menjadi 78% . peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang menarik dan mudah diakses dapat meningkatkan minat serta partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Hasil penelitian Dermawan dkk., (2022) di SDN Cipancar menyatakan bahwa motivasi siswa tergolong rendah disebabkan beberapa faktor yang dimana siswa kurang berpartisipasi selama pelajaran, kurang bersemangat dalam menjawab soal dan cara guru menyampaikan materi yang terlalu cepat sehingga sulit dipahami oleh siswa. Dengan menerapkan media *Flanelgraf* siswa mengalami peningkatan dari 60,56% menjadi 93,57%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti *flanelgraf* dapat meningkatkan keaktifan dan perhatian siswa, sehingga berpengaruh besar dalam meningkatkan semangat belajar mereka.

Fakta serupa juga terjadi di SD No. 6 Kapal terkait dengan rendahnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan data hasil ulangan harian siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia semester genap tahun ajaran 2024/2025, masih terdapat 13 siswa yang memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan, sedangkan

15 siswa lainnya telah mencapai standar tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum optimal secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas IV SD No. 6 Kapal, diketahui bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah konvensional tanpa didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Hal ini menyebabkan suasana pembelajaran cenderung pasif, siswa kurang fokus, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran masih rendah. Selain itu, guru juga mengungkapkan adanya keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa media PowerPoint yang digunakan masih bersifat monoton dan hanya difungsikan sebagai alat bantu penyampaian materi, sehingga belum mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal. Rendahnya motivasi belajar siswa tercermin dari kurangnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar, khususnya dalam keterampilan menulis teks narasi. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, gagasan, dan perasaan ke dalam bentuk tulisan, yang menunjukkan adanya rendahnya dorongan internal maupun rangsangan eksternal selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Dalam penelitian ini, motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran. Data yang

diperoleh dianalisis dengan membandingkan skor pre-motivasi dan post-motivasi untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Arwita dkk., (2022) menunjukkan bahwa kemampuan menulis yang kurang rapi dan lambat saat menyalin di papan tulis, berkaitan dengan motivasi belajar yang rendah serta metode atau media pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran di kelas berlangsung. Teori yang mengemukakan bahwa kemampuan menulis sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi seseorang dalam belajar yang dapat ditingkatkan melalui aktivitas yang menantang, bermakna, dan menyenangkan. Maka dari itu, teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh Edward Deci & Richard Ryan menyediakan landasan yang kuat bahwa menyediakan keperluan psikologis dasar seperti rasa kompeten dan keterlibatan aktif mampu mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam meningkatkan keterampilan menulis mereka.

Kondisi tersebut mencerminkan adanya kesenjangan antara harapan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan kenyataan di lapangan. Harapan dari pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya sesuai dengan kurikulum merdeka, capaian pembelajaran pada aspek menulis menuntut siswa untuk mampu menyampaikan ide dan informasi secara tertulis dengan struktur yang runtut, logis, serta memperhatikan penggunaan kosakata baku, ejaan, dan tanda baca yang benar. Namun untuk mencapai harapan tersebut motivasi belajar siswa sangat berpengaruh. Rendahnya motivasi belajar sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, minimnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, kurangnya variasi media yang digunakan serta materi yang disampaikan secara abstrak dan kurang kontekstual. Oleh karena itu, guru menggunakan berbagai

metode dan didukung oleh media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Agar siswa tetap fokus, termotivasi, dan terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran, guru harus menciptakan lingkungan belajar yang aktif, terlibat, dan menyenangkan. Media pembelajaran seperti *PowerPoint* seharusnya dirancang secara kreatif dengan visual yang menarik, animasi, dan elemen interaktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, telah dilaksanakan suatu inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Solusi yang diajukan salah satunya mengembangkan media PPT Interaktif Berbasis *Gamifikasi* dalam pembelajaran teks narasi di kelas IV SD N 6 Kapal. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengoptimalkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut Sayyidah dkk, (2024), PPT interaktif merupakan hasil penggabungan berbagai jenis media seperti teks, gambar, grafik, audio, animasi, video, dan elemen interaktif lainnya yang dikemas dalam bentuk digital. Kehadiran elemen-elemen tersebut dalam media pembelajaran interaktif, dapat meningkatkan minat, semangat belajar, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. *PowerPoint* dengan basis *gamifikasi* sangat efektif dalam membantu pendidik menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta dapat digunakan untuk menyampaikan materi yang membuat siswa tersebut tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran (Novitasari dkk, 2021). *PowerPoint* interaktif merupakan salah satu media yang dilengkapi dengan berbagai fitur menarik, seperti teks, audio animasi dan gambar yang memungkinkan penggunaan untuk menciptakan tampilan yang lebih menarik dan interaktif ketika diterapkan

dalam konteks *gamifikasi* yang membuat pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan (Karmila dkk, 2024). Jadi dapat disimpulkan bahwa PPT interaktif yang menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, audio dan elemen interaktif, sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan menerapkan PPT Interaktif yang berbasis *gamifikasi* tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan tetapi juga membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik yang menyebabkan siswa tidak merasa cepat jenuh.

Pada Penelitian sebelumnya oleh Indrayani dkk, (2024), menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif berbasis game dinilai memiliki kualitas yang baik berdasarkan tiga aspek, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Validitas dinyatakan sangat tinggi oleh ahli media dan materi. Uji kepraktisan menunjukkan hasil sangat praktis menurut pendidik, dan praktis menurut peserta didik. Sementara itu, uji keefektifan berdasarkan hasil post-test pada uji coba lapangan memperoleh kualifikasi sangat baik. Dengan demikian, media ini terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian Siregar & Ramadhani, (2022), menghasilkan media pembelajaran berupa game edukatif berbasis Microsoft *PowerPoint* untuk mata pelajaran IPS kelas V SD. Hasil analisis menunjukkan bahwa game "Ular Tangga Maharddhikeka" dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung. Media ini terbukti dapat membantu siswa dan meningkatkan motivasi belajar IPS. Penelitian Ratnawati dkk, (2024), menghasilkan media *PowerPoint* interaktif untuk pembelajaran Matematika materi bangun datar di kelas IV SDN 15 Koto Besar menggunakan model ADDIE. Hasil validasi dari enam ahli menunjukkan media ini sangat valid

dengan persentase 79%. Uji kepraktisan oleh guru dan siswa memperoleh persentase 91,6% (sangat praktis), dan keefektifannya ditunjukkan melalui hasil belajar siswa dengan persentase 78% (efektif).

Berdasarkan permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran teks narasi, dilakukan penelitian untuk menguji cobakan media pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dikemas dalam judul “Pengembangan Media PPT Interaktif Berbasis *Gamifikasi* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 6 Kapal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah ditemukan, bahwa teridentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah konvensional
- 1.2.2 Media pembelajaran (PPT) yang digunakan guru bersifat monoton dan tidak interaktif.
- 1.2.3 Motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah.
- 1.2.4 Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- 1.2.5 Guru mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, maka dilakukan pembatasan agar pengembangan media dalam penelitian ini dapat berfokus dan terarah. Pembatasan dilakukan berdasarkan objek peneliti, subjek penelitian, dan perspektif keilmuan sebagai berikut: (1) ditinjau dari objeknya, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa PPT interaktif berbasis *gamifikasi* yang digunakan untuk menyampaikan materi teks narasi Bahasa Indonesia, (2) ditinjau dari subjeknya, penelitian ini melibatkan guru kelas IV, siswa kelas IV SD N 6 Kapal, serta ahli materi dan ahli media pembelajaran yang memberikan penilaian terhadap kelayakan media, (3) ditinjau dari perspektif keilmuannya, pengembangan ini berada dalam ranah pendidikan Bahasa Indonesia, khususnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi teks narasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka didapatkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagaimanakah hasil rancang bangun media PPT Interaktif berbasis *Gamifikasi* untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa pada Teks Narasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SD N 6 Kapal?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media PPT Interaktif berbasis *Gamifikasi* untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa pada Teks Narasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD N 6 Kapal?

- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas media PPT Interaktif berbasis *Gamifikasi* untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa pada Teks Narasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD N 6 Kapal?

1.5 Tujuan Pengembangan

Memperhatikan masalah yang sudah dirumuskan, dapat dijabarkan tujuan dari penelitian sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan hasil rancang bangun media PPT Interaktif berbasis *Gamifikasi* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada Teks Narasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SD N 6 Kapal.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media PPT Interaktif berbasis *Gamifikasi* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada Teks Narasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SD N 6 Kapal.
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas media PPT Interaktif berbasis *Gamifikasi* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada Teks Narasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SD N 6 Kapal.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifik produk yang diharapkan peneliti yaitu.

- 1.6.1 Tujuan utama dari pengembangan produk ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran interaktif yang menyajikan materi teks narasi dengan cara menarik, variatif dan menyenangkan.

- 1.6.2 Media pembelajaran yang dikembangkan berupa PPT Interaktif berbasis *Gamifikasi* yang dirancang menyerupai aplikasi edukatif sederhana. Media ini mudah digunakan oleh guru dan siswa melalui perangkat komputer, laptop atau HP, tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan. Penggunaan media ini saat di dalam kelas disarankan ada alat bantu seperti Proyektor LCD.
- 1.6.3 Struktur isi dari media PPT Interaktif terdiri dari beberapa bagian utama, (1) halaman beranda (menu utama navigasi), (2) tujuan pembelajaran, (3) materi teks narasi, (4) animasi interaktif, (5) latihan soal/kuis berbasis *gamifikasi*, (6) tampilan skor atau penghargaan digital.
- 1.6.4 Keunggulan dari media yang dikembangkan terletak pada kemampuannya untuk menarik motivasi dan antusiasme siswa melalui elemen-elemen permainan seperti point, tantangan, dan penghargaan. Selain itu, media ini bersifat fleksibel dan mudah dioperasikan, tidak memerlukan instalasi aplikasi atau akses internet, sehingga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran dikelas.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada beberapa asumsi yaitu.

- 1.7.1 Media pembelajaran PPT Interaktif berbasis *gamifikasi* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi teks narasi secara lebih menarik dan mudah dipahami.
- 1.7.2 Kehadiran elemen *gamifikasi* seperti point, tantangan, dan umpan balik dalam media ini dapat menarik motivasi belajar siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran.

- 1.7.3 Pengembangan media ini didasarkan pada kondisi dan kebutuhan siswa kelas IV SD N 6 Kapal.
- 1.7.4 Materi yang dikembangkan hanya terbatas pada topik teks narasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga jika akan digunakan untuk materi lain, perlu dilakukan adaptasi konten.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dalam penelitian ini, berikut adalah batasan istilah yang digunakan.

- 1.8.1 Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan sebuah produk, dalam hal ini media pembelajaran, yang dapat digunakan sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran yang ditemukan di lapangan.
- 1.8.2 Media merujuk pada alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru (pemberi informasi) kepada siswa (penerima informasi) agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif.
- 1.8.3 Media pembelajaran interaktif berbasis PPT *gamifikasi* adalah media yang dikembangkan menggunakan *PowerPoint* dengan menyisipkan elemen-elemen seperti teks, gambar, animasi, kuis, dan skor yang dirancang menarik agar dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks narasi.
- 1.8.4 Model ADDIE adalah model pengembangan yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Namun, dalam penelitian ini, media hanya dikembangkan sampai tahap

pengembangan, sedangkan tahap implementasi dan evaluasi secara menyeluruh belum dilakukan.

- 1.8.5 Teks narasi adalah jenis teks dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berisi rangkaian peristiwa atau cerita yang disusun secara runtut, dan bertujuan untuk menghibur atau menyampaikan pesan tertentu kepada pembaca. Materi ini diajarkan di kelas IV SD sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

