

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Indonesia adalah mata pembelajaran utama yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan landasan penting untuk memperoleh keterampilan berbahasa yang baik dan benar. Peranan Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sangat penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir, berinteraksi, serta menumbuhkan kecintaan terhadap bahasa dan budaya negara. (Anggraini 2025). Bahasa yang baik berarti digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi untuk berkomunikasi sedangkan bahasa yang benar berarti sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku. Jika seseorang memiliki kemampuan berbahasa yang baik, maka diharapkan para siswa dapat berinteraksi dengan orang lain dengan baik dan tanpa kesulitan, baik melalui lisan maupun tulisan (Sah dalam Mubin & Aryanto, 2024

Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan yaitu keterampilan menulis, berbicara, menyimak, dan membaca. Salah satu keterampilan yang menjadi tantangan saat ini untuk anak sekolah dasar yaitu keterampilan menulis. Bahasa dan tulisan merupakan hal yang saling berhubungan dan merupakan satu kesatuan. (Pertiwi dkk, 2022). Ketika menggunakan bahasa tulis umumnya, perlu memperhatikan keutuhan struktur bahasanya (Octavianti dkk, 2022). Struktur bahasa yang tepat adalah yang sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan Pedoman Umum dalam

penyusunan kalimat yang benar dan efektif. Struktur tersebut tercermin dalam penyusunan kalimat yang benar, baik kalimat aktif maupun kalimat pasif.

Pemahaman terhadap penggunaan kalimat aktif dan kalimat pasif dalam suatu teks membantu siswa mengetahui siapa yang melakukan dan siapa yang dikenai suatu tindakan. Dengan demikian, siswa mampu menyusun kalimat secara tepat dan runtut, menggunakan bentuk kalimat aktif dan pasif sesuai konteks, serta menuangkan gagasan secara jelas dalam tulisan. Kemampuan tersebut berkontribusi pada peningkatan keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan menulis, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Hasil Belajar adalah perubahan perilaku individu yang dapat terlihat dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Ibrahim dkk., (2023), proses belajar merupakan transformasi perilaku seseorang yang mengarah pada penambahan pengetahuan, kemampuan, dan sikap. Hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa yang telah melalui proses belajar selama mengenyam pendidikan. Melalui hasil belajar, guru bisa mengetahui seberapa jauh siswa mampu memahami, menangkap, dan menguasai materi tertentu. Hasil belajar dapat diukur melalui angka berdasarkan tinggi dan rendahnya angka yang di dapat oleh siswa.

Tinggi rendahnya hasil belajar dapat di sebabkan melalui faktor yang berbeda-beda di setiap anak. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh yaitu minat dan motivasi belajar. Dengan adanya minat dan motivasi belajar, peserta didik akan menjadi lebih rajin, tekun, dan memiliki semangat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun jika sebaliknya, siswa akan cepat merasa jenuh dan menganggap belajar sebagai hal yang tidak menyenangkan. Dengan

adanya minat dan motivasi maka akan mendorong peserta didik untuk terus berusaha dan menghadapi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran

Proses pembelajaran dalam dunia pendidikan di harapkan dapat memenuhi kriteria kelulusan yang telah ditentukan. Menurut Agung dkk, (2022) salah satu pedoman yang diterapkan dalam dunia pendidikan di tingkat nasional, khususnya dalam bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu, adalah penilaian adalah PAP (penilaian acuan patokan). PAP adalah cara penilaian yang digunakan untuk mengukur hasil ujian siswa dibandingkan dengan standar kelulusan yang ditentukan untuk masing-masing mata pelajaran (Aliyan dkk., 2021). Kriteria yang digunakan yaitu 80% jika siswa yang tidak memenuhi kemampuan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan maka mereka tidak berhasil dan perlu diberi remedial. Oleh karena itu hasil belajar memainkan peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, baik untuk siswa maupun untuk guru serta sistem pendidikan secara umum. Menurut Anzelina dkk., (2023) guru sebagai pendidik harus mampu memilih sistem pembelajaran yang tepat guna menyampaikan materi sehingga mampu menciptakan interaksi yang baik dengan siswa. Pembelajaran yang berkualitas mencerminkan proses belajar yang efisien dan dapat menjadi dasar untuk pengembangan di masa mendatang.

Namun pada kenyataannya, hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih terglung rendah karena siswa merasa kesulitan dalam belajar bahasa Indonesia hal ini sangat berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil observasi dan penelitian yang dilakukan oleh Khawani & Prastowo., (2021) menemukan bahwa 25% siswa kelas II di SDN Kabupaten Aceh Jaya mengalami kesulitan memahami bacaan. Hasil penelitian oleh Damayanti., (2022) mengungkapkan bahwa siswa

kelas III mengalami keterlambatan belajar sehingga menghadapi tantangan dalam membaca dengan lancar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Yusrin., (2023) menemukan bahwa siswa kelas IV A SDN 32 Cakranegara mengalami hambatan belajar yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Menurut Syawal & Haryadi (2022) mengemukakan faktor internal dan eksternal, seperti kebosanan dan kurangnya kreativitas guru, sebagai penyebab utama kesulitan belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Mengacu pada hal tersebut, fenomena yang sama juga terjadi di SD Negeri 2 Penatih di kelas III A. Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan pada tanggal 17 Maret 2025, ditemukan permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III bab IV Senyum di Sekitarku materi kalimat aktif dan kalimat pasif dimana siswa kesulitan dengan analisis sintaksis dasar dimana siswa merasa kebingungan cara membedakan unsur kalimat (subjek-objek). Hal ini menyebabkan ketidakmampuan mereka untuk mengubah kalimat aktif menjadi kalimat pasif dengan benar. Di sisi lain menurut penelitian Pratiwi dkk, (2025) mengatakan faktor morfologi juga menjadi tantangan, di mana siswa mengalami kesulitan dalam menentukan bentuk yang tepat dari kata kerja, terutama penambahan awalan di-pada verba dalam kalimat pasif. Hal ini di sebabkan karena; 1) Siswa kesulitan memahami struktur kalimat aktif dan kalimat pasif karena materi bersifat abstrak dan hanya dijelaskan secara verbal, sehingga sulit dibayangkan, 2) Proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minim media yang menarik menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan siswa kurang fokus pada saat mempelajari perbedaan imbuhan me- dan di-.

Mengacu pada hal tersebut hasil nilai ulangan harian Bahasa Indonesia di kelas III dengan jumlah siswa yaitu 32 orang, hanya 13 siswa atau (39%), yang berhasil mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah. Sementara itu, 19 siswa lainnya atau (61%), belum mampu memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan nilai hasil belajar dalam mata pembelajaran Bahasa Indonesia rendah karena siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata lebih sedikit di bandingkan dengan siswa yang nilainya di bawah KKTP. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas III A terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut dapat terjadi; 1), Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat interaktif yang berbasis teknologi, 2) Guru hanya mengandalkan buku guru dan siswa dalam proses pembelajaran, 3) Guru mengatakan bahwa siswa akan merasa lebih tertarik dan bersemangat jika proses pembelajaran menggunakan media di dalamnya dan diselingi dengan permainan

Berdasarkan permasalahan tersebut di perlukan upaya dalam meningkatkan hasil belajar. Solusi yang ditawarkan yaitu menggunakan video interaktif berbasis gamifikasi agar siswa dapat terlibat dan aktif dalam berpartisipasi dalam proses pembelajarannya sehingga mereka akan termotivasi untuk belajar. Salah satu pilihan yang dapat dipertimbangkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif (Dindariesta & Kristiantari, 2022). Di zaman yang sudah canggih ini guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik melalui penggunaan video pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran berupa video interaktif adalah sarana belajar yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, audio, gambar animasi, dan grafik

yang interaktif untuk memfasilitasi penggunaan media tersebut dalam proses belajar. Hasil penelitian pengembangan dan penggunaan video, yang dilakukan oleh Devy Noer Agustina (2023), menunjukkan bahwa media ini bisa meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran melalui video interaktif memberikan dampak signifikan dalam mendukung aktivitas pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar pemanfaatan video yang dipadukan dengan gamifikasi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Gamifikasi adalah metode dalam pendidikan yang menggabungkan unsur-unsur permainan, seperti nilai, poin, dan penghargaan, dalam suasana belajar untuk meningkatkan partisipasi siswa dan mendorong mereka untuk berprestasi lebih baik. Menurut hasil penelitian terkini yang dilakukan oleh Srimuliyani (2023), mengungkapkan bahwa penerapan gamifikasi dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian menurut Purba dkk., (2024) mengatakan gamifikasi juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam berbagai aspek pembelajaran, termasuk dalam persiapan mereka untuk menyerap pelajaran, pemahaman materi, serta kemampuan untuk berkolaborasi secara efektif dalam kelompok. Penelitian berikutnya yang memiliki fokus serupa dengan studi yang dilaksanakan oleh Ageng (2022) mengungkapkan bahwa aktivitas bermain sangat krusial untuk perkembangan pengetahuan, keterampilan fisik, sikap positif, serta kestabilan emosi pada anak-anak. Selain itu, memasukkan elemen permainan ke dalam proses belajar, misalnya melalui unsur gamifikasi, merupakan suatu inovasi yang memperdalam karakteristik bermain yang khas dan bermanfaat. Ini bisa

memberikan dampak yang berarti dalam pengalaman belajar siswa.

Mengacu pada permasalahan rendahnya hasil belajar yang terjadi dalam mata pembelajaran Bahasa Indonesia maka dilakukan sebuah penelitian Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk di uji coba dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi kalimat aktif dan kalimat pasif. Penelitian ini dikemas dalam satu judul yaitu “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 2 Penatih”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang dapat disajikan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tergolong rendah atau di bawah rata – rata sebanyak 68%
2. Siswa kesulitan memahami struktur kalimat aktif dan kalimat pasif karena materi bersifat abstrak dan hanya dijelaskan secara verbal, sehingga sulit dibayangkan
3. Proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minim media yang menarik menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang fokus saat mempelajari perbedaan imbuhan *me-* dan *di-*.
4. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat interaktif yang berbasis teknologi
5. Guru hanya mengandalkan buku guru dan siswa dalam proses pembelajaran
6. Guru mengatakan bahwa siswa akan merasa lebih tertarik dan bersemangat

jika proses pembelajaran menggunakan media di dalamnya dan diselingi dengan permainan

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan di atas, perlu adanya pembatasan masalah untuk menghindari perluasan lingkup penelitian serta mengoptimalkan proses penyelesaian persoalan yang dihadapi. Pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada permasalahan tertentu yaitu hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tergolong rendah karena itu peneliti memilih materi yang akan di kaji yaitu kalimat aktif dan kalimat pasif. Maka dari itu perlunya pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan ketrelibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas III

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang sudah di paparkan, maka terdapat rumusan masalah yang di dapatkan yaitu :

1. Bagaimanakah hasil rancang bangun video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kalimat aktif dan kalimat pasif untuk siswa kelas III di Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi kalimat aktif dan kalimat pasif untuk siswa kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah efektivitas video pembelajaran interaktif berbasis

gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi kalimat aktif dan kalimat pasif untuk siswa kelas III Sekolah Dasar?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang di dapatkan, maka adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil rancang bangun video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kalimat aktif dan kalimat pasif, untuk siswa kelas III di Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi kalimat aktif dan kalimat pasif untuk siswa kelas III Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi kalimat aktif dan kalimat pasif untuk siswa kelas III Sekolah Dasar

### **1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini di hasilkan produk pengembangan berupa video pembelajaran interaktif. Video interaktif sebagai alternatif yang dapat memudahkan pendidik dalam membantu siswa mengatasi kesulitan dalam menerima dan memahami materi belajar. Gamifikasi berbeda dengan game yang lain yang hanya menawarkan kuis interaktif, gamifikasi kini mencakup berbagai elemen seperti sistem poin, lencana, papan skor, dan tantangan menarik yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Pengembangan video interaktif ini menawarkan inovasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, membantu siswa kelas III untuk secara mandiri membangun pemahaman mereka mengenai materi kalimat aktif dan kalimat pasif. Gamifikasi dilengkapi dengan tombol navigasi, konten permainan, dan materi mengenai materi kalimat aktif dan kalimat pasif. Secara singkat, media ini dirancang sebagai sumber belajar mandiri. Dalam pengembangan gamifikasi, berbagai elemen seperti poin, level, batas waktu, dan tantangan digunakan untuk menarik minat siswa.
2. Video dan gamifikasi ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Construct two*, yang dapat diakses melalui browser yang mendukung HTML5.
3. Video dan gamifikasi ini dapat diakses dengan mudah melalui smartphone maupun laptop, asalkan terhubung dengan jaringan internet.

### 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video interaktif berbasis gamifikasi ini di dasari oleh beberapa asumsi dan keterbatasan dalam pengembangannya

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Guru dan siswa sudah memiliki kemampuan dasar dalam memaikan alat digital seperti laptop, computer dan *smartphone*
  - b. Siswa sudah memiliki perangkat digital seperti *smartphone* sehingga bisa mengakses gamifikasi
  - c. Siswa cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain game sehingga siswa tidak akan merasa asing dengan pengoperasian gamifikasi

- d. Penerapan video pembelajaran berbasis gamifikasi akan menambah keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan semangat mereka
2. Keterbatasan Pengembangan
    - a. Pengembangan video pembelajaran gamifikasi dikembangkan berdasarkan hasil belajar siswa yang rendah di kelas III di SD Negeri 2 Penatih
    - b. Pengembangan video interaktif berbasis gamifikasi masih terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga ditujukan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam materi kalimat aktif dan kalimat pasif. Oleh karena itu, video pembelajaran gamifikasi ini khusus dirancang untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.
    - c. Video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi ini dapat di akses melalui laptop atau *smartphone* maka dari itu di perlukan jaringan internet yang stabil

### 1.8 Definisi Istilah

Definisi Istilah di perlukan dalam penelitian untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini

1. Pengembangan adalah sebuah proses yang bertujuan untuk menciptakan atau meningkatkan sesuatu. Dalam konteks pendidikan, pengembangan merujuk pada upaya untuk merancang atau memperbaiki kurikulum, bahan ajar, dan metode pembelajaran.
2. Video interaktif sarana belajar yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, audio, gambar animasi, dan grafik yang

interaktif untuk memfasilitasi penggunaan media tersebut dalam proses belajar.

3. Gamifikasi merupakan suatu media yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran.
4. Hasil Belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Melalui hasil tersebut, guru dapat memahami perkembangan pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh siswa. Hal ini memungkinkan guru untuk mengarahkan kegiatan belajar mengajar selanjutnya agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
5. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang di pelajari di sekolah dasar. Pada materi Bahasa Indonesia tentang kalimat aktif dan kalimat pasif, pembelajaran membahas proses mengidentifikasi, memahami, dan menggunakan kedua jenis kalimat tersebut. Siswa diajak mengenali ciri-ciri kalimat aktif dan kalimat pasif, memahami perbedaan fungsi subjek dan objek dalam kalimat, serta menerapkan penggunaannya dalam konteks kehidupan sehari-hari melalui teks lisan maupun tulisan