

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia, khususnya di sekolah dasar, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya, kurangnya hasil belajar siswa dari berbagai faktor, hal ini dapat berakar dari faktor seperti kurangnya latihan, lingkungan belajar yang tidak mendukung, metode pengajaran yang kurang interaktif dan kurang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Yandi et al., 2023). Hal tersebut menunjukkan perlu dibutuhkan metode pembelajaran yang kreatif untuk bisa berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang mencakup aspek yang penting yaitu mencakup komunikasi efektif, pemahaman budaya, akses kependidikan dan karier, pembentukan kohesi nasional, serta keterlibatan sosial (Zakaria, 2020).

. Hasil belajar penting bagi siswa karena itu menunjukkan seberapa baik mereka memahami pelajaran dan menguasai keterampilan yang diajarkan di sekolah. Dengan hasil belajar yang baik, siswa bisa lebih siap menghadapi tantangan di masa depan, seperti melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi atau mendapatkan pekerjaan yang sesuai. Selain itu, hasil belajar juga membantu siswa membangun rasa percaya diri, membuka peluang yang lebih luas, dan berkontribusi untuk kemajuan diri sendiri, keluarga, dan masyarakat (Syahputri, 20 C.E.).

Pengertian hasil belajar sendiri yaitu Hasil belajar siswa adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Hasil ini menunjukkan seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan dan kemampuan mereka untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar biasanya diukur melalui nilai ujian, tugas, atau penilaian guru, yang mencerminkan perkembangan siswa selama belajar (Somayana, 2020).

Pengertian Hasil belajar siswa MI adalah apa yang diperoleh anak-anak setelah mereka belajar di sekolah, seperti pengetahuan baru, kemampuan melakukan sesuatu, dan sikap yang baik. Misalnya, setelah belajar berhitung, anak jadi tahu cara menjumlahkan angka, atau setelah belajar tentang kerjasama, mereka jadi lebih pandai bekerja sama dengan teman. Hasil ini biasanya terlihat dari nilai di rapor, tugas yang dikerjakan, atau bagaimana anak menjadi lebih pintar dan berperilaku baik setiap harinya (Jannah, 2023).

Salah satu ayat Al-Qur'an yang dapat dihubungkan dengan pentingnya hasil belajar adalah Surah Al-Mujadilah (58:11):

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat."

Ayat ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan memiliki nilai yang sangat tinggi dalam Islam. Hasil belajar yang baik adalah bagian dari usaha mencari ilmu, yang dapat meningkatkan derajat seseorang di sisi Allah dan dalam kehidupan masyarakat. Ayat ini mengajarkan bahwa belajar adalah jalan untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan bermanfaat.

Hasil belajar sangat penting untuk siswa karena menjadi ukuran seberapa baik mereka memahami pelajaran yang diajarkan di sekolah. Dengan hasil belajar yang baik, siswa dapat menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, seperti membaca, menulis, berhitung, dan bekerja sama dengan orang lain. Semua ini membantu mereka menjadi lebih percaya diri dan siap menghadapi tantangan, baik di sekolah maupun di luar sekolah (Kuswandi et al., 2019). Selain itu, hasil belajar juga membantu siswa untuk meraih masa depan yang lebih baik. Dengan memahami pelajaran, mereka bisa melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi atau mempersiapkan diri untuk bekerja di masa depan (Kusumastuti et al., 2023). Hasil belajar yang baik membuka peluang lebih luas dan memberikan mereka kepercayaan diri untuk meraih cita-cita yang diinginkan. Tidak hanya untuk diri sendiri, hasil belajar juga bermanfaat bagi

orang lain. Ketika siswa berhasil belajar dengan baik, mereka bisa berbagi ilmu dan pengalaman dengan teman, keluarga, atau masyarakat. Dengan begitu, hasil belajar bukan hanya membantu siswa menjadi lebih baik, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan yang lebih maju dan bermanfaat bagi banyak orang (Yandi et al., 2023).

Berdasarkan realita dari hasil observasi penelitian di MI Miftahul Ulum Karangsari bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih kurangnya hasil belajar siswa, karena masih menggunakan metode ceramah dan diskusi, sehingga murid lebih banyak bermain dan gaduh, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga siswa kurang fokus dalam belajar dan penalaran pengetahuan yang masih kurang di dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi jenis-jenis paragraf yang bahwasannya sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada anak kelas IV di MI Miftahul Ulum Karangsari. Dilihat dari masalah yang ada, perlu adanya metode yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Matondang et al., 2020). Metode pembelajaran yang kreatif untuk bisa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Metode gamifikasi sendiri dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran. Dengan menyajikan materi pelajaran melalui elemen-elemen permainan, anak-anak cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi (Ariyanti Nurningtias & Majid, 2022). Metode gamifikasi yang ini berbantuan dengan game edukasi yaitu Baambozle. Surah Al-Mujadila (58:11) memberikan panduan tentang persiapan dan usaha dalam konteks pembelajaran, yang dapat dihubungkan dengan konsep penggunaan metode pembelajaran seperti gamifikasi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ١١

"Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: 'Berlapang-lapanglah di dalam majlis', maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: 'Berdirilah kamu', maka berdirilah niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang

beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan."

Ayat ini mencerminkan pentingnya kesiapan, responsif terhadap instruksi, dan peningkatan ilmu pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran, metode gamifikasi dapat dianggap sebagai cara untuk memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dan meningkatkan pemahaman mereka. Game sering kali memerlukan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, yang merupakan keterampilan utama dalam berpikir kritis. Melalui tantangan dalam permainan, anak-anak MI dapat mengasah kemampuan mereka untuk berpikir secara analitis, mengevaluasi situasi, dan mengambil keputusan yang tepat (Ariani, 2020).

Metode gamifikasi pada anak MI dapat mengintegrasikan elemen-elemen pendidikan ke dalam cerita atau tantangan yang menarik, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan (Sri Legowo, 2022). Dalam sebuah permainan pada metode gamifikasi, anak-anak MI perlu berkomunikasi dengan rekan-rekan mereka untuk mencapai tujuan bersama. Ini dapat meningkatkan kemampuan komunikasi verbal dan non-verbal mereka (Umi Fitriani, 2020). Dalam konteks permainan, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kritis mereka tanpa merasa terbebani oleh atmosfer formal pembelajaran (Mertayasa et al., 2022).

Menurut pendapat Karl M. Kapp (2012), seorang ahli dalam desain pembelajaran dan gamifikasi, menekankan bahwa metode gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dalam hal kemampuan komunikasi, Kapp menyoroti cara gamifikasi dapat mendorong interaksi antar siswa MI melalui elemen permainan yang bersifat kolaboratif. Selain itu, ia mungkin menunjukkan bahwa melalui tantangan-tantangan dalam permainan, siswa MI dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Metode gamifikasi tersendiri adalah Serangkaian kegiatan dan proses Untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran (Ariyanti Nurningtias & Majid, 2022). Dengan menggunakan atau menerapkan mekanika permainan untuk pembelajaran adalah permainan yang dikembangkan dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran di dunia

nyata (Mertayasa et al., 2022). Gamifikasi adalah proses penggunaan elemen game dalam kondisi *non-game* dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif. Pendapat lain dari Karl M. Kapp (2012), seorang ahli dalam desain pembelajaran dan gamifikasi yang membahas lebih jauh mengenai gamifikasi adalah “Program menggunakan pola kerja berbasis game, estetika, dan pemikiran game untuk membuat orang lain terlibat, memotivasi melakukan tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah.

Metode gamifikasi mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada anak MI, dengan terlibat secara langsung dalam aktivitas permainan, siswa lebih mungkin untuk berkomunikasi secara efektif dan terlibat dalam pemikiran kritis untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam permainan (Tiwa & Manado, 2020). Permainan sering kali menuntut pemikiran kreatif dalam menyelesaikan tantangan. Ini dapat merangsang siswa untuk mencari solusi yang inovatif dan mempromosikan ekspresi ide mereka melalui berbagai cara, termasuk komunikasi *verbal* dan *non-verbal* (Sri Legowo, 2022).

Menurut Dr. Sebastian Deterding (2011) seorang peneliti dan praktisi gamifikasi memberikan perspektif terkait dengan desain permainan yang dapat secara khusus merangsang perkembangan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis. Keunggulan dari metode gamifikasi yang memuat elemen-elemen dalam permainan tersendiri dalam proses pembelajaran yaitu : 1) dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa. Sifat tantangan, imbalan, dan kompetisi dapat menjadi motivasi tambahan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. 2) siswa dapat mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, berpikir analitis, dan evaluasi. Tantangan yang diberikan dalam konteks permainan dapat merangsang siswa untuk berpikir secara kreatif dan mencari solusi terbaik. 3) Gamifikasi memanfaatkan elemen permainan seperti narasi, tingkat, dan poin untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik. Ini dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih positif.

Bahwa dapat disimpulkan metode gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang mengadopsi elemen-elemen permainan ke dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dalam gamifikasi, konsep-konsep permainan, seperti skor, tingkatan, penghargaan, dan tantangan, diterapkan dalam lingkungan pembelajaran. Siswa diberi insentif untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui sistem poin atau penghargaan, menciptakan motivasi intrinsik dan meningkatkan keterlibatan. Tingkatan atau level dalam gamifikasi memberikan tantangan progresif, menggugah siswa untuk terus meningkatkan keterampilan mereka. Selain itu, elemen persaingan atau kerja tim dapat diterapkan untuk merangsang partisipasi dan membangun keterampilan sosial. Sistem umpan balik segera dalam gamifikasi memberikan siswa kesempatan untuk melihat hasil dari tindakan mereka dan membuat pembelajaran lebih dinamis. Dengan menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam pengalaman pembelajaran, metode gamifikasi untuk bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan, berinteraksi, dan memotivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu :

- a. Penggunaan metode yang kurang bervariasi pada saat pembelajaran di kelas IV MI Miftahul Ulum Karangsari.
- b. Penyampaian materi yang kurang menarik di kelas IV MI Miftahul Ulum Karangsari.
- c. Hasil belajar siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Krangsari yang belum mencapai tingkat optimal.

2. Pembatasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini yaitu :

- a. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Karangsari .
- b. Pengukuran hasil belajar siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Karangsari .
- c. Penelitian ini hanya terfokuskan menggunakan metode gamifikasi.

3. Pertanyaan Penelitian

Dari latar belakang diatas dapat diajukan rumusan masalahnya yaitu:

- a. Bagaimana implementasian metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV MI Miftrahul Ulum Karangsari?
- b. Apakah dengan menggunakan metode gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bisa berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar pada siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Karangsari?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan yaitu:

1. Mengidentifikasi dan menganalisis dampak penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di MI Miftahul Ulum Karangsari.
2. Mengukur perubahan dalam kemampuan hasil belajar siswa kelas IV di MI Miftahul Ulum Karangsari sebagai akibat dari penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Menganalisis apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode gamifikasi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.
4. Memberikan rekomendasi dan rekomendasi praktis bagi pendidikan dan guru dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode gamifikasi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu :

1. Memberikan wawasan yang mendalam tentang potensi metode gamifikasi dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Karangsari.
2. Membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan komunikasi mereka, yang merupakan keterampilan kunci dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka.
3. Memberikan bukti empiris tentang dampak metode gamifikasi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Ini dapat membantu siswa menjadi pembelajar yang lebih kritis dan analitis.

4. Dapat memberikan panduan bagi sekolah dan pengambil keputusan pendidikan dalam pengembangan kurikulum yang lebih inovatif dan efektif.
5. Dapat menjadi kontribusi penting pada literatur penelitian pendidikan terkait dengan metode gamifikasi dan pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

