

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada abad ke-21 dihadapkan pada berbagai tantangan yang semakin kompleks dibandingkan dengan periode sebelumnya. Orientasi pendidikan saat ini tidak lagi hanya berfokus pada kemampuan peserta didik dalam mengingat atau menghafal informasi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), kreativitas, kemampuan berkomunikasi, serta kolaborasi. Perkembangan global menuntut setiap lembaga pendidikan untuk terus melakukan inovasi agar proses pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Oleh karena itu, paradigma pembelajaran mengalami pergeseran dari yang semula berorientasi pada penyampaian pengetahuan oleh guru menjadi proses pembelajaran yang mendorong peserta didik membangun pengetahuannya secara aktif.

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari penyelenggaraan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. Kehadiran teknologi memberikan peluang untuk mengatasi berbagai keterbatasan dalam proses pembelajaran, seperti kendala ruang dan waktu, sekaligus membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami. Dengan demikian, integrasi teknologi diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan dinamis, serta mengurangi kejenuhan yang sering muncul akibat penerapan metode pembelajaran konvensional.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peran penting dalam membentuk generasi yang mampu berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Sebagai salah satu mata pelajaran inti, Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami struktur bahasa, tetapi juga menanamkan kemampuan berpikir kritis, memahami teks, serta mengekspresikan gagasan secara logis dan

terstruktur. Di tengah perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik peserta didik saat ini, proses pembelajaran dituntut untuk lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan generasi yang semakin dinamis. Pendekatan konvensional yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif sering kali membuat pembelajaran terasa membosankan, hal ini berdampak pada rendahnya semangat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran (FAHMIDINA, 2018). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakter siswa masa kini agar proses pembelajaran Bahasa Indonesia dapat berlangsung secara maksimal dan lebih bermakna.

Salah satu metode inovatif yang kini mulai banyak diterapkan dalam dunia pendidikan adalah *Game-Base Learning* (GBL). Metode ini menggabungkan unsur permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran (Jääskä et al., 2022), sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dinamis, dan interaktif. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa GBL mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, membangun semangat belajar, serta membantu siswa lebih cepat memahami materi pelajaran (Foster & Shah, 2020). Dalam penelitian ini, metode GBL diterapkan melalui platform Gamilab, yaitu media pembelajaran digital yang dirancang berbasis permainan edukatif untuk mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam strategi dan media pembelajaran. Peserta didik saat ini merupakan generasi digital native yang terbiasa dengan penggunaan gawai, aplikasi interaktif, dan permainan digital dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menuntut pendidik untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

menjadi langkah strategis untuk menjembatani kesenjangan antara karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang diharapkan(Prensky, 2001).

Motivasi merupakan kekuatan pendorong dalam diri individu, baik yang disadari maupun tidak disadari, yang mendorong seseorang untuk bertindak dalam rangka mencapai tujuan tertentu(Siregar, 2020). Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang sangat memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada rendahnya prestasi akademik(Obenu & Prayitno, 2025). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, motivasi belajar sering kali menjadi tantangan tersendiri karena sebagian siswa menganggap mata pelajaran ini bersifat teoritis dan kurang menarik. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa agar mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar(Am, 2011).

Game-Base Learning (GBL) hadir sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Melalui pemanfaatan unsur permainan seperti tantangan, poin, level, dan umpan balik langsung, GBL mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga pada proses belajar yang bermakna. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, GBL dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbahasa siswa secara kontekstual melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan terarah(Gee, 2003). Salah satu platform yang dapat mendukung penerapan *Game-Based Learning* adalah Gamilab. Platform ini menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru menyusun permainan edukatif sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan adanya unsur kompetisi, tantangan, dan umpan balik secara langsung, Gamilab diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan

motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Gamilab sebagai salah satu platform *Game-Base Learning* menyediakan berbagai fitur permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Platform ini memungkinkan guru untuk merancang aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang mendukung ketercapaian kompetensi dasar, sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan tampilan yang menarik dan mekanisme permainan yang interaktif, Gamilab berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada jenjang SMP. Penggunaan Gamilab diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan partisipatif (Gee, 2003).

Penelitian mengenai pengaruh *Game-Base Learning* berbasis Gamilab terhadap motivasi belajar siswa menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IX SMPN 2 Blanakan Subang dengan dua kelas yang akan dibandingkan setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran berbeda. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran empiris mengenai efektivitas penerapan GBL berbasis Gamilab dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX di SMPN 2 Blanakan Sebelum Menggunakan metode *Game-Base Learning* berbasis Gamilab?
2. Bagaimana penerapan metode *Game-Base Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IX di SMPN 2 Blanakan?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan Metode *Game-Base Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia?
4. Seberapa Besar peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan *Game-Base Learning* berbasis Gamilab dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Motivasi Belajar Siswa kelas IX pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 2 Blanakan Sebelum menggunakan *Game-Base Learning*..
2. Untuk mengetahui Penerapan metode Game Base-Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa kelas IX di SMPN 2 Blanakan.
3. Untuk Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 2 Blanakan setelah menggunakan metode Game Base-Learning.
4. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan *Game-Base Learning*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan penerapan *Game-Base Learning* (GBL) dan faktor motivasi belajar dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga dapat memperkaya kajian tentang pendekatan pembelajaran berbasis teknologi digital yang mampu meningkatkan semangat belajar

siswa, serta memberikan dasar teoritis bagi penelitian lanjutan mengenai integrasi metode inovatif dalam pendidikan bahasa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Bahasa Indonesia

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru Bahasa Indonesia dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Melalui pemanfaatan GBL, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Penerapan GBL dan peningkatan motivasi belajar diharapkan dapat membantu siswa lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, metode ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri serta kemampuan berpikir kritis dalam memahami dan menggunakan bahasa secara efektif.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi pihak sekolah dalam merancang kebijakan atau program pembelajaran yang berbasis teknologi digital dan berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap perkembangan era digital.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain yang tertarik mengkaji pengaruh metode pembelajaran inovatif terhadap semangat belajar, baik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun bidang lain, dengan cakupan variabel atau konteks yang lebih luas.

E. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut keterlibatan aktif siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang variatif dan cenderung berpusat pada guru. Metode pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Dimiyati, 2003). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa (Uno, 2011). Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan sikap antusias, tekun, dan memiliki dorongan untuk mencapai tujuan belajar (Am, 2011). Motivasi belajar juga berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menghambat keterlibatan siswa dan menurunkan kualitas proses pembelajaran.

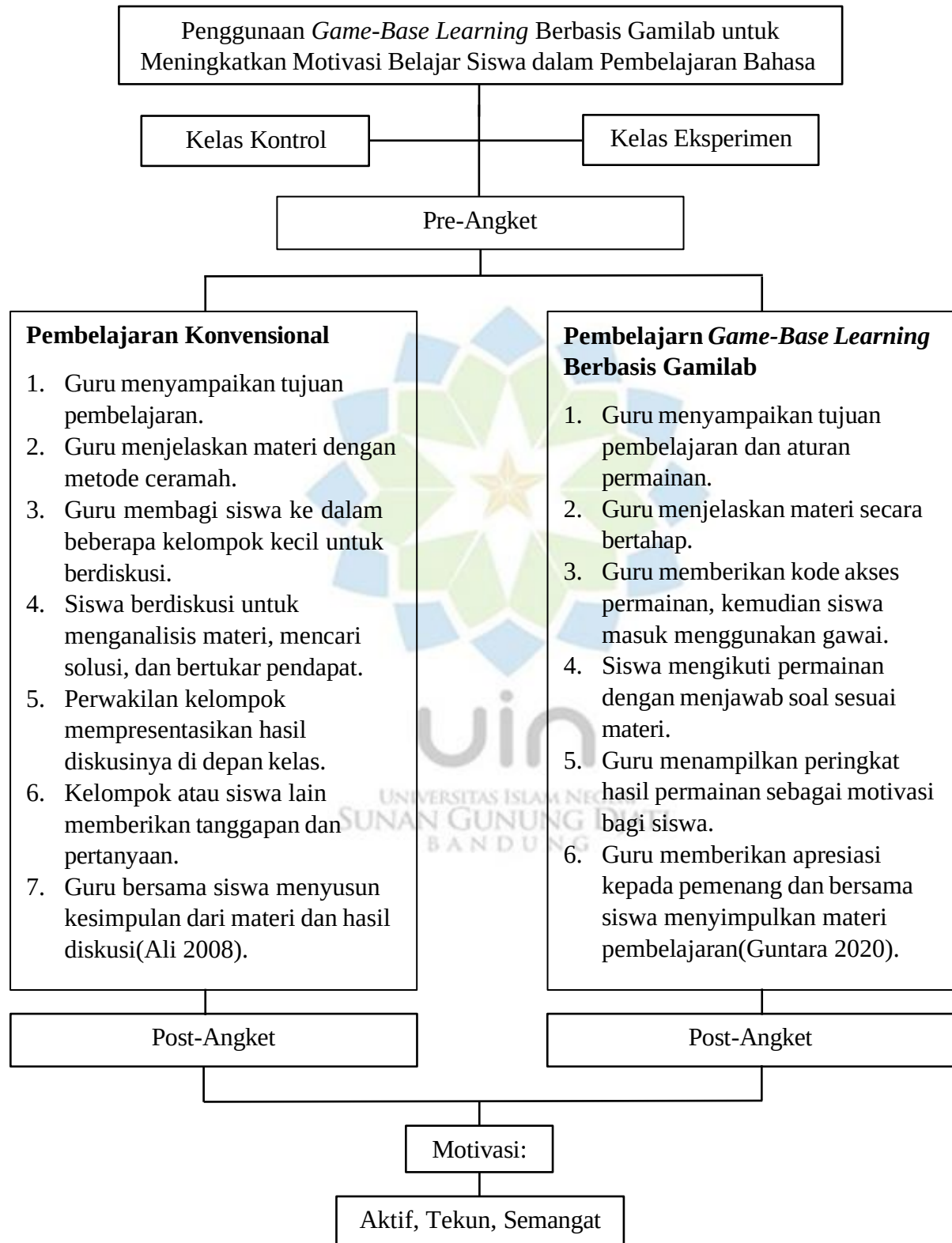
Game-Base Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Kapp, 2012). Melalui elemen permainan seperti tantangan, skor, level, dan umpan balik langsung, GBL mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Dengan demikian, GBL dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Deterding et al., 2011).

Gamilab sebagai platform *Game-Base Learning* menyediakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Platform ini memungkinkan guru merancang aktivitas pembelajaran yang interaktif dan berorientasi pada

keterlibatan siswa secara aktif. Tampilan visual yang menarik serta mekanisme permainan dalam Gamilab dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa(Arsyad, 2014). Oleh karena itu, penggunaan GBL berbasis Gamilab berpotensi menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.



Tabel 1.1 Kerangka Berfikir



F. Hipotesis Penelitian

Game-Base Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan menantang. Unsur permainan seperti tantangan, pemberian umpan balik, dan penghargaan diyakini mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan karakteristik tersebut, penerapan GBL berbasis Gamilab memungkinkan terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian secara empiris untuk membuktikan ada atau tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan *Game-Base Learning* berbasis Gamilab melalui pengujian hipotesis penelitian.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- **Hipotesis Alternatif (H_1)**

Terdapat Peningkatan dalam penggunaan *Game-Base Learning* (GBL) berbasis Gamilab terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

- **Hipotesis Nol (H_0)**

Tidak Peningkatan dalam penggunaan *Game-Base Learning* (GBL) berbasis Gamilab terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

G. Penelitian Terdahulu

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Game Base Learning* Menggunakan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi (Sari, Mawarzani & Suandi, 2025).

Penelitian ini menganalisis pengaruh penerapan *Game-Base Learning* berbasis aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Praya Barat. Dengan desain *one-shot case study*, peneliti memberikan perlakuan GBL menggunakan Quizizz kepada satu kelas, kemudian mengukur motivasi belajar siswa menggunakan angket. Hasil menunjukkan bahwa penerapan GBL dengan Quizizz secara positif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, ditandai dengan skor motivasi yang meningkat setelah pembelajaran dibanding sebelumnya (L. A. Sari et al., 2024).

Penelitian terdahulu memiliki perbedaan dengan penelitian ini dari segi mata pelajaran, media, dan desain penelitian. Penelitian sebelumnya dilakukan pada mata pelajaran Ekonomi dengan media Quizizz, sedangkan penelitian ini berfokus pada Bahasa Indonesia menggunakan GBL berbasis Gamilab. Selain itu, desain penelitian terdahulu tidak menggunakan quasi-eksperimen dengan repeated treatment, meskipun sama-sama menggunakan angket sebagai instrumen, konteks dan karakteristik pembelajarannya berbeda.

2. Penerapan *Game Base Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 9 Malang (Ramadina, 2025).

Penelitian ini mengevaluasi penerapan *Game-Base Learning* berupa permainan “*Mix and Match!*” untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Seni Tari di SMAN 9 Malang. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GBL mampu meningkatkan beberapa indikator motivasi belajar siswa, seperti perhatian, ketertarikan, dan rasa senang terhadap pembelajaran.

Penelitian terdahulu menggunakan desain *classroom action research* (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan quasi-eksperimen. Fokus mata pelajaran pada penelitian sebelumnya adalah Seni Tari, sementara penelitian ini berfokus pada Bahasa Indonesia. Selain itu, instrumen evaluasi yang digunakan tidak hanya angket, tetapi juga observasi secara kuantitatif dan kualitatif. Media *Game-Base Learning* yang digunakan berupa permainan fisik “*Mix and Match*”, sedangkan penelitian ini menggunakan platform digital Gamilab.

3. Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP (Oka & Adi, 2024).

Oka dan Adi meneliti penggunaan game edukasi Quizizz pada siswa SMP di dua sekolah untuk melihat pengaruhnya terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif. Dengan desain *nonequivalent control group*, mereka membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas yang menggunakan Quizizz dan perbedaan mencolok terhadap hasil belajar kognitif dibanding kelas kontrol.

Penelitian terdahulu menggunakan dua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan desain quasi-eksperimen klasik, sedangkan penelitian ini menggunakan satu kelompok siswa dengan dua perlakuan pembelajaran secara berurutan. Selain mengukur motivasi belajar, penelitian tersebut juga mengevaluasi hasil belajar kognitif, sementara penelitian ini hanya berfokus pada motivasi belajar siswa. Media *Game-Base Learning* yang digunakan adalah Quizizz, sedangkan penelitian ini menggunakan Gamilab. Selain itu, mata pelajaran yang diteliti tidak secara spesifik berfokus pada Bahasa Indonesia.