

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam berbahasa terdapat empat elemen dasar, antara lain mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Membaca adalah jendela dunia. Membaca merupakan salah satu kemampuan dasar seorang manusia untuk menerima pengetahuan berikutnya yang lebih luas. Membaca juga menjadi bentuk komunikasi berupa tulisan. Apalagi di era digitalisasi saat ini. Informasi datang silih berganti dengan cepat. Oleh karenanya harus diimbangi dengan kemampuan untuk membaca. Meskipun dalam arti luas membaca bukan sekedar mengubah aksara menjadi kata, namun lebih dari itu, diantaranya membaca segala bentuk fenomena yang ada di dunia. Hal ini selaras dengan pernyataan Harianto (2020) bahwa membaca adalah pengucapan kata-kata dan perolehan kata dari bahan cetakan. Harianto juga menyatakan bahwa kegiatan ini melibatkan analisis dan pengorganisasian berbagai keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah yang berarti menimbulkan penjelasan informasi bagi pembaca. Membaca adalah proses berpikir yang termasuk di dalamnya memahami, menceritakan menafsirkan arti dari lambang-lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, dan ingatan. Ramai dibahas di dunia maya terkait hasil penilaian PISA mengenai capaian literasi di Indonesia yang meraih ranking 12 dari bawah, hingga informasi anak SMP yang belum bisa membaca. Meskipun banyak faktor

yang mempengaruhi, namun isu literasi membaca masih menjadi target perbaikan di dunia pendidikan. Hal tersebut menjadi tantangan besar untuk guru di masa sekarang, agar kemampuan membaca siswa semakin terasah dan terarah.

Kompetensi membaca dapat dibentuk sejak usia dini. Banyak metode yang dikenalkan untuk melatih kemampuan membaca pada anak. Mulai metode menghafal huruf kemudian mengeja atau metode melafalkan kosakata dan berbagai metode lainnya. Pada dasarnya membaca adalah mengolah obyek menjadi simbol-simbol aksara. Kemampuan membaca siswa kelas 2 SD termasuk dalam kemampuan membaca permulaan. Dalam membaca permulaan, siswa mulai mengenal huruf dan pelafalannya. Membaca permulaan merupakan tahap permulaan bagi siswa dalam belajar membaca sebelum beranjak ke tahap membaca selanjutnya (Azkiya, 2023). Siswa yang belum lancar membaca akan mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Permasalahan yang sering dihadapi adalah kemampuan membaca yang belum merata. Terdapat beberapa kelompok siswa yaitu siswa yang sudah mampu membaca cepat dan mampu memahami makna bacaan, siswa yang mampu membaca namun belum memahami makna, siswa yang belum lancar membaca dan siswa yang belum memahami seluruh abjad. Sebagian mereka mengenal kosakata dari percakapan (berbicara) sehingga masih sering muncul pertanyaan bagaimana menulis kosakata tersebut. Kesalahan membaca juga masih ditemui ketika siswa berjumpa struktur kosakata yang baru. Banyak

faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan, yaitu keluarga, kondisi anak serta lingkungan belajar.

Sekolah sebagai lingkungan belajar mempunyai peran penting dalam mengasah kemampuan membaca permulaan pada siswa. Penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran diharapkan mampu mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Di antara sekian metode pembelajaran, *game based learning* dapat menjadi pilihan dalam melatih membaca permulaan pada jenjang SD. Hal ini sejalan dengan masa perkembangan mereka, yaitu masa bermain. Belajar seharusnya menjadi sesuatu yang menyenangkan sehingga penerimaan siswa bisa optimal. Penerapan *game based learning* ini juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran mendalam yang dicanangkan oleh pemerintah. Salah satu karakteristiknya adalah belajar harus menyenangkan. Seiring berkembangnya teknologi, referensi mengenai *game based learning* mudah untuk didapatkan. Pada beberapa penelitian didapatkan bahwa metode ini efektif sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar, juga upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

SD Negeri 1 Lembah terletak di wilayah yang mudah dijangkau dengan lokasi yang cukup strategis. Sebagian besar wali murid memiliki mata pencarian sebagai petani. Sebagian lain bekerja sebagai pekerja migran sehingga anak diasuh oleh salah satu orang tua atau saudara yang lain. Kondisi lingkungan terbilang cukup mendukung terlihat dari banyaknya kegiatan kemasyarakatan yang diselenggarakan.

Siswa kelas 2 SD Negeri 1 Lembah pada tahun ajaran 2025/2026 berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Berdasarkan hasil asesmen diagnostic dan informasi dari guru jenjang sebelumnya, didapati ada 4 siswa yang belum lancar membaca sehingga perlu pendampingan ketika pelaksanaan asesmen. Ada 2 siswa yang sama sekali belum bisa membaca. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sebagian besar menggunakan metode konvensional. Sehingga siswa merasa cepat bosan. Siswa yang belum bisa membaca tersebut menjadi kurang fokus karena tidak mampu mengikuti pelajaran dengan optimal.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan adalah *Game Based Learning* (GBL), yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan untuk mencapai tujuan belajar. Dengan permainan edukatif seperti teka-teki silang (TTS), siswa dapat berlatih mengenali huruf, memahami kata, dan melatih konsentrasi dalam suasana menyenangkan. Pada praktiknya kegiatan ini tidak terbatas pada pelajaran Bahasa Indonesia saja, namun bisa diterapkan pada pelajaran yang lain.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka disusunlah Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “PENERAPAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN TEKA TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS 2 DI SD NEGERI 1 LEMBAH KEC. BABADAN”. Melalui PTK ini diharapkan terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa melalui penerapan metode *game based learning* berbantuan teka-teki silang.

B. Fokus Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini berfokus pada upaya peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan *game based learning* berbantuan teka-teki silang pada siswa kelas 2 di SD Negeri 1 Lembah Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo.

Kemampuan membaca permulaan yang akan ditingkatkan meliputi:

1. mengenal kosakata baru serta ejaan hurufnya
2. memahami makna dari kosakata baru
3. membaca kosakata baru dengan lafal yang tepat.

Model teka-teki silang yang digunakan adalah teka-teki silang bergambar mengingat kosakata siswa masih terbatas. Penggunaan media bergambar diyakini juga bisa menjadi penyemangat selama proses pembelajaran. Selanjutnya, kegiatan ini diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah untuk penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode *game based learning* berbantuan teka-teki silang dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di SD Negeri 1 Lembah?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah diterapkannya *Game Based Learning* berbantuan teka-teki silang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk :

1. mendeskripsikan penerapan metode *game based learning* berbantuan teka-teki silang.
2. mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah penerapan Game Based Learning berbantuan teka-teki silang.

E. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian hendaknya memberikan kontribusi terhadap perkembangan pengetahuan yang dinamis.

Manfaat penelitian secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini bisa menjadi referensi dalam penerapan metode pembelajaran khususnya *game based learning* berbantuan teka-teki silang pada jenjang kelas 2 atau pada fase A di SD Negeri 1 Lembah serta dampaknya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Penelitian ini bisa memberikan pengalaman dalam memilih tindakan yang sesuai dalam mengatasi permasalahan siswa. Pada akhirnya bisa menjadi motivasi peneliti untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Bagi Siswa

Penerapan metode *game based learning* berbantuan teka-teki silang akan memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa. Teka-teki silang bergambar dan disusun menarik akan semakin memotivasi siswa dan

kemampuan membaca permulaan semakin meningkat. Hal ini seiring dengan upaya sekolah meningkatkan kemampuan literasi siswa.

3. Bagi Guru (rekan sejawat)

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu inspirasi bagi rekan sejawat untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan melalui *game based learning* menggunakan berbagai media.

4. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan penelitian bisa menjadi rujukan dalam upaya meningkatkan kompetensi guru sehingga tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan dan berpihak pada siswa.

F. Definisi Istilah

1. ***Game based learning***

Game based learning merupakan salah satu metode pembelajaran di mana materi pembelajaran dikemas menjadi lebih menarik dan menimbulkan rasa ingin tahu serta bersifat menantang.

2. **Teka-teki silang**

Teka-teki silang adalah permainan merangkai huruf ke dalam bidang kotak-kotak kosong menjadi sebuah kata yang dapat dibaca ke samping kanan atau ke bawah berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk dalam teka-teki silang dapat berupa pertanyaan, pernyataan maupun gambar.

3. **Membaca permulaan**

Membaca permulaan adalah tahap awal membaca untuk siswa kelas 1-2 SD. Dalam tahap membaca permulaan, siswa mulai mengenal banyak kosakata baru dan memahami struktur kata. siswa dapat membedakan bunyi huruf dalam setiap kata.