

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Metode *Game Based Learning*

a. Definisi

Games based learning jika diartikan dalam bahasa Indonesia ialah pembelajaran berbasis permainan. *Games based learning* ini merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Khaerunnisa, 2022:512).

Gim sebagai sebuah media belajar muncul sebagai alternatif yang mampu mengintegrasikan elemen belajar yang tersusun sistematis. Skenario pembelajaran dapat diterapkan secara kontekstual yang mendekatkan materi belajar ke siswa dengan cara yang lebih natural. Proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan terjadi secara sukarela (Gunanto,2021:75). Metode *game based learning* akan sesuai diterapkan pada siswa kelas rendah. Mengingat orientasi mereka adalah bermain. Sehingga guru harus kreatif merancang permainan yang menarik minat siswa. *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis game untuk

mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik (Wulandari,2024:35).

b. Penerapan Game Based Learning dalam Pembelajaran

Metode *game-based learning* memiliki nilai pembelajaran yang tinggi dimana mengasah keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi kelompok, dan pengambilan keputusan secara tepat. (Wibawa, 2021:20). Sehingga *game* atau permainan yang dimaksud bukan sekedar permainan, namun sebuah upaya pendekatan pembelajaran dengan mengonversi konten pengetahuan ke dalam bentuk permainan sehingga seluruh siswa dapat terlibat di dalam pembelajaran. Bentuk permainan dimaksud bisa berupa tebak kata, merangkai huruf, *puzzle*, dan sebagainya. permainan tersebut bisa dimainkan secara daring dengan menggunakan gawai maupun secara langsung.

Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan inovatif yang menggabungkan kesenangan bermain dengan tujuan pembelajaran. Dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti tantangan, hadiah, dan kompetisi, model ini berhasil meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses belajar. (Darwin,2024:5066)

Alotaibi (2024) memaparkan dalam artikelnya, *game-based learning* dalam pendidikan anak usia dini menawarkan banyak manfaat, seperti meningkatkan keterlibatan belajar, mendorong

pembelajaran yang aktif, serta mengembangkan berbagai keterampilan. Namun demikian, penting untuk menyadari dan mengatasi potensi kelemahan atau tantangan yang terkait dengan pendekatan ini agar pelaksanaannya dapat berjalan secara efektif. Salah satu tantangan yang menonjol adalah perlunya pemilihan permainan yang dilakukan dengan hati-hati. Pendidik perlu dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, dan pendekatan pedagogis yang memadai agar mampu mengintegrasikan permainan secara efektif ke dalam kurikulum serta memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

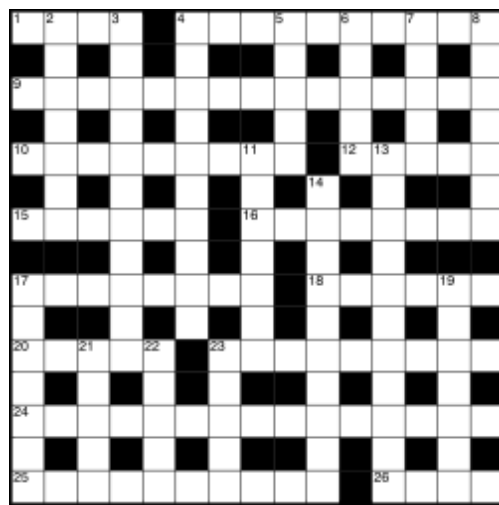
2. Media Teka-teki Silang (TTS)

a. Sejarah TTS

Teka Teki Silang (TTS) pertama kali muncul di Inggris pada abad ke-19 dan pada awalnya memiliki bentuk yang sederhana. Teka-teki ini, yang berasal dari pengaturan kata-kata dalam pola persegi, dirancang sehingga huruf-huruf dalam kata tersebut dapat dibaca baik secara vertikal maupun horizontal. Bentuk pertama TTS ini kemudian dicetak di buku teka-teki anak-anak dan majalah-majalah populer. Namun, teka-teki silang seperti yang kita kenal sekarang baru pertama kali diterbitkan di halaman 'Fun' The New York World pada 21 Desember 1913. (<https://www.tempo.co/sains/jejak-sejarah-tts-alias-teka-teki-silang-yang-mendunia-1167698>)

Teka-teki silang, sering juga disingkat dengan TTS, adalah suatu permainan kata yang biasanya berbentuk serangkaian ruang-ruang

kosong berbentuk kotak berwarna hitam dan putih. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengisi kotak-kotak putih dengan huruf, membentuk kata atau frasa tertentu, dengan menyelesaikan petunjuk yang mengarah ke jawaban tertentu. Kotak yang berwarna hitam (atau warna lainnya) biasanya digunakan untuk memisahkan kata atau frasa yang berbeda (Wikipedia, tanggal akses 1 Oktober 2025).



Gambar 2.1. Contoh kerangka teka-teki silang (Wikipedia)

b. Penerapan Teka-teki Silang dalam pembelajaran

Amalia (2021:241) dalam artikelnya menyebutkan bahwa media teka-teki silang merupakan media yang bisa dijadikan alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang kurang. Hasil belajar siswa meningkat dikarenakan siswa sangat senang dan termotivasi mengikuti proses belajar mengajar dengan cara belajar sambil bermain.

Pemilihan media teka-teki silang bertujuan untuk menjadi jembatan yang membuat siswa merasa proses pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan. Penggunaan media ini bertujuan untuk

meningkatkan daya tarik siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. (Siagian, 2024:69)

Teka-teki silang dapat dikategorikan sebagai stimulan yang berfungsi mengelola stress dan menghubungkan saraf-saraf otak yang terlelap. Sifat “*fun*” tapi tetap “*learning*” dari TTS memberikan efek menyegarkan ingatan, sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai (Wirahyuni, 2017:7-8). Ketika siswa menyelesaikan teka-teki silang, siswa berfikir tentang jawaban kemudian berfikir apakah hurufnya akan cukup pada bidang teka-teki silang. siswa akan langsung mengetahui jika jawabannya salah kemudian berusaha untuk memperbaiki. Hal tersebut dilakukan karena akan berdampak pada pertanyaan berikutnya. siswa akan terus terpicu untuk menyusun strategi agar teka-teki dapat diselesaikan.

Pengaplikasian teka-teki silang pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah setelah siswa melalui pembelajaran dalam bentuk membaca dan menyimak atau mendata kata-kata yang sulit dipahami (Tambing, 2018). Kosakata yang terdapat dalam teka-teki silang tersebut sebagian besar berasal dari apa yang telah dipelajari atau dibaca sebelumnya. Media teka-teki silang dapat digunakan untuk menggali informasi yang terkandung dari sebuah bacaan atau konten pelajaran selain Bahasa Indonesia.

Teka-teki silang sebagai teknik pembelajaran kosakata tentu lebih menarik karena mengandung unsur permainan, hiburan dan dapat dilakukan secara santai dengan berbagai variasi. Dengan demikian, peserta didik termotivasi dan bergairah mempelajari kosakata yang dapat merangsang daya nalarnya untuk memahami materi, sehingga dapat mudah diingat dan menjadi pengetahuan yang sangat berkesan dan tidak mudah dilupakan sebagai sebuah pengalaman belajar. Akibatnya dapat memberi pemahaman terhadap materi secara mudah dan mendalam (Lakoro, dkk,2020:36).

3. Kemampuan membaca

Membaca adalah salah satu dari empat kemampuan bahasa pokok, dan merupakan bagian atau komponen dari komunikasi tulis. Dalam komunikasi tulis, lambang-lambang bunyi bahasa diubah menjadi lambang-lambang tulis atau huruf-huruf. Membaca adalah pengucapan kata-kata dan perolehan kata dari bahan cetakan. 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. (Harianto,2020:2).

Dalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 046/H/Kr/2025 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang

Pendidikan Menengah, membaca menjadi salah satu elemen dalam Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia. Khususnya pada Fase A (kelas 1 dan 2), membaca dideskripsikan sebagai kemampuan peserta didik untuk memahami, memaknai, dan menginterpretasi informasi dari teks tulis dan visual (gambar, ilustrasi). Ini mencakup kemampuan mengenali huruf, kata, kalimat, hingga memahami isi bacaan dan menambah kosakata baru. Pada akhir Fase A, peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang baik. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu menambah kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi.

4. Kemampuan Membaca Permulaan

Menurut Ashiong (2018) dalam artikel yang ditulis oleh Asmawati (2022:2), membaca permulaan merupakan tahap awal dalam pembelajaran membaca, pada tahap ini siswa diajari untuk mengenal huruf dan bunyi setiap huruf, dengan mengenal huruf siswa dapat merangkai huruf menjadi suku kata dan suku kata tersebut dapat dirangkai menjadi sebuah kata serta memahami makna kata tersebut. Membaca permulaan merupakan tahapan belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal, karena untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik.

Membaca permulaan merupakan tahap permulaan bagi siswa dalam belajar membaca sebelum beranjak ke tahap membaca

selanjutnya. Pada membaca permulaan di tingkat sekolah dasar mencakup beberapa tahapan yang harus diterapkan, yaitu tahap pengenalan huruf-huruf abjad, tahap pengenalan unsur-unsur linguistik, tahap pengenalan hubungan ejaan dan bunyi serta melancarkan bacaan dengan taraf lambat (Rohman, 2022)

Membaca permulaan sering dikaitkan dengan kemampuan membaca siswa tingkat rendah atau saat ini disebut dengan fase A. siswa fase A terdiri dari siswa kelas 1 dan 2 yang merupakan transisi dari PAUD ke SD. Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan. Pada fase ini kemampuan membaca siswa sangat bervariasi. Mulai dari belum mampu membedakan huruf, belum lancar membaca hingga sudah lancar dan memahami bacaan.

Keberhasilan siswa dalam kemampuan membaca permulaan sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam tingkat kemampuan membaca selanjutnya (Hartania, 2022). Meningkatkan kemampuan permulaan penting dilakukan karena akan mempengaruhi pada perkembangan berikutnya.

Ketrampilan dasar membaca atau yang disebut dengan membaca permulaan ini harus diajarkan sejak dini sesuai perkembangan dan tingkat kematangan siswa. Ketika ketrampilan tersebut telah dikuasai, digemari dan menjadi budaya, maka tentu akan memajukan dan meningkatkan kualitas diri siswa. Membaca permulaan bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk memahami sekaligus menyuarakan

tulisan dengan intonasi yang wajar sebagai dasar untuk dapat membaca (Muammar,2020). Muammar menyatakan bahwa ada beberapa ciri siswa yang memiliki kesulitan dalam membaca permulaan, yaitu (1) inakurasi dalam membaca, seperti lambat dalam membaca, intonasi suara tidak teratur (kadang naik, kadang turun); (2) tidak dapat mengucapkan irama kata-kata dengan benar dan proporsional; (3) sering terbalik dalam mengenali huruf dan kata, misalnya huruf b dengan d, dan p dengan q, serta kata kuda dengan daku, palu dengan lupa, dan lain-lain; (4) kacau terhadap kata yang memiliki sedikit perbedaan, misalnya batu dengan buta, rusa dengan lusa, dan lain-lain; (5) sering mengulang dalam mengeja serta menebak kata-kata atau frasa; (6) sulit mengeja secara benar; (7) kesulitan memahami apa yang dibaca, maksudnya siswa tidak mengerti apa maksud cerita/teks yang dibacanya; (8) rancu dengan kata-kata singkat, misalnya kata ke, dari dan jadi; dan (9) lupa meletakkan tanda titik atau tanda baca lainnya.

5. Karakteristik Siswa Kelas 2 SD

Siswa sekolah dasar terbagi menjadi dua bagian yaitu siswa kelas rendah dan siswa kelas tinggi. Siswa kelas rendah merupakan siswa yang berada pada tingkatan satu, dua, dan tiga dengan rentang umur 6-9 tahun sedangkan untuk siswa kelas tinggi berada pada tingkatan kelas empat, lima dan enam dengan rentang umur 9-13 tahun. Siswa kelas rendah dapat dikategorikan pada kelompok anak usia dini. Masa anak usia dini merupakan masa yang mengalami fase waktu yang

singkat namun pada fase ini memiliki arti yang besar apabila potensi siswa dikembangkan dengan maksimal. Maka pada fase ini perlunya pengembangan potensi siswa secara maksimal (Swihadayani,2023:490)

Siswa kelas rendah di Sekolah Dasar masih banyak membutuhkan perhatian karena kurang terfokus dalam konsentrasi, serta kurang memperhatikan kecepatan dan aktivitas belajar sehingga hal ini memerlukan kegigihan guru untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif (Hidayatulloh,2023:125).

Terutama pada siswa kelas rendah. Siswa kelas rendah merupakan masa transisi pembelajaran dasar siswa. Sehingga guru harus dapat dipastikan untuk dapat mendesain pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa. Oleh sebab itu perlunya guru memahami karakteristik siswa kelas rendah. Maka tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk memberikan informasi kepada guru sekolah dasar mengenai karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar agar guru dapat mengembangkan pembelajaran yang bermakna kepada siswa (Zulvira, 2021:1847)

B. Kerangka Berpikir

Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa kelas 2 sekolah dasar. Kemampuan ini mencakup keterampilan mengenal huruf, merangkai suku kata, membaca kata dan kalimat sederhana, serta memahami maknanya. Namun, pada

kenyataannya, masih banyak siswa kelas 2 yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurangnya variasi media, dan rendahnya motivasi belajar siswa.

Salah satu pendekatan yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning / GBL*). Secara teoretis, *game based learning* berlandaskan pada teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman yang menyenangkan. Dengan memasukkan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, siswa dapat belajar sambil bermain, merasa tertantang, serta lebih termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan membaca.

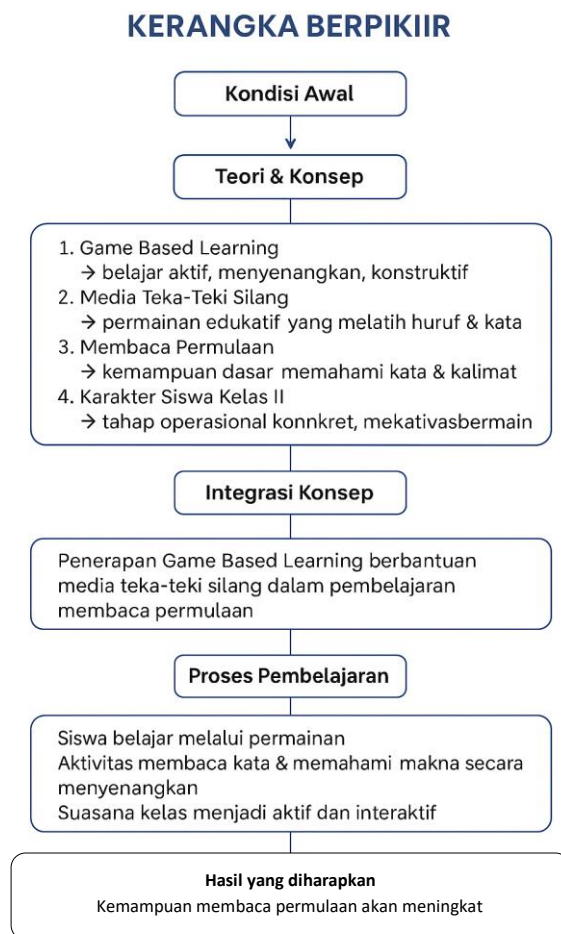
Dalam penelitian ini, pendekatan *game based learning* diterapkan dengan bantuan media teka-teki silang. Media ini berfungsi sebagai sarana belajar interaktif yang menuntut siswa untuk berpikir, mengenal huruf dan kata, serta memahami arti kata secara kontekstual. Teka-teki silang tidak hanya melatih kemampuan membaca dan menulis kata, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar melalui kompetisi ringan yang sehat dan menyenangkan. Dengan demikian, teka-teki silang menjadi bentuk konkret penerapan *game based learning* yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 SD. Adapun teka-teki silang yang digunakan merupakan teka-teki silang bergambar.



Gambar 2.2. Model teka-teki silang bergambar
[/https://id.pinterest.com/pin/1078471442029229811/](https://id.pinterest.com/pin/1078471442029229811/)

Selain itu, pemilihan metode dan media pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik siswa yang umumnya berada pada tahap operasional konkret (menurut Piaget). Pada tahap ini, siswa belajar paling efektif melalui aktivitas langsung, benda nyata, dan pengalaman bermain. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan dengan teka-teki silang sangat relevan untuk mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor mereka.

Berdasarkan landasan teoretis tersebut, dapat diasumsikan bahwa penerapan *game based learning* berbantuan media teka-teki silang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Dengan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, siswa diharapkan lebih antusias, percaya diri, dan mampu memahami bacaan sederhana dengan lebih baik.



Gambar 2.3. Bagan Kerangka berpikir

C. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan *game based learning* berbantuan teka-teki silang mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 2 di SD Negeri 1 Lembah Kecamatan Babadan.

D. Kebaruan Penelitian

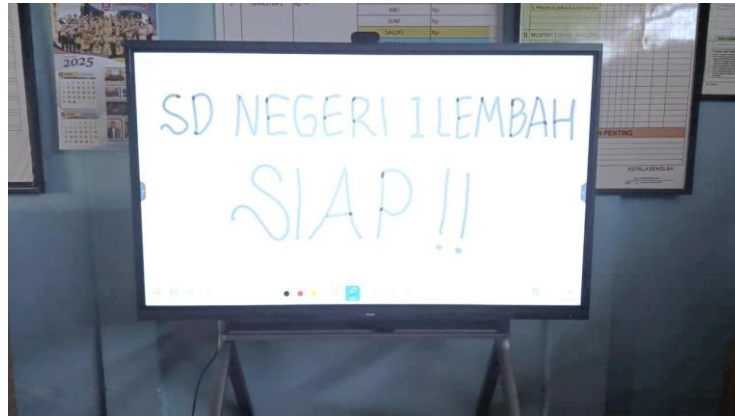
Penelitian ini memiliki kebaruan dalam hal pendekatan pembelajaran, media yang digunakan, serta konteks penerapannya. Sebagian besar penelitian sebelumnya mengenai peningkatan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar masih berfokus pada penggunaan media gambar, kartu huruf, atau metode fonetik. Sementara itu, penelitian ini memadukan konsep *game based learning* dengan media teka-teki silang, yang belum banyak diterapkan pada pembelajaran membaca permulaan di kelas rendah.

Melalui *game based learning*, siswa tidak hanya belajar mengenal huruf dan kata secara mekanis, tetapi juga belajar melalui aktivitas bermain yang menumbuhkan motivasi, kolaborasi, dan rasa ingin tahu.

Penerapan model pembelajaran ini relevan salah satu prinsip pendekatan pembelajaran mendalam, yaitu menyenangkan. Pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi. Peserta didik merasa dihargai atas keterlibatan dan kontribusinya pada proses pembelajaran. Peserta didik terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan.

Teka-teki silang sebagai media permainan menghadirkan tantangan yang mendorong siswa berpikir, mengingat, dan memahami kata dengan cara yang menyenangkan. Integrasi antara pendekatan dan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan

metode konvensional. Teka-teki silang diberikan ketika pembelajaran secara tulis dan menggunakan papan interaktif digital.



Gambar 2.4. Papan interaktif digital

Selain itu, penelitian ini juga menonjol dalam hal karakteristik subjek penelitian, yaitu siswa kelas II SD Negeri 1 Lembah yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Penelitian ini menyesuaikan model pembelajaran dengan karakteristik mereka, sehingga dapat menjadi model inovatif yang aplikatif dan relevan bagi pembelajaran membaca permulaan di kelas rendah.