

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Zaman era digitalisasi membuat manusia sangat bergantung dengan teknologi, termasuk saat proses pembelajaran. Di bidang pendidikan, perkembangan global mendorong dunia pendidikan beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Permana et al., 2024). Transformasi digital ini menuntut integrasi teknologi yang tidak hanya sekadar mengikuti tren, tetapi juga harus diselaraskan dengan kebutuhan karakteristik psikologis dan kurikulum siswa di berbagai jenjang pendidikan. Pergeseran metode konvensional ke berbasis teknologi menjadi tantangan sekaligus peluang bagi lembaga pendidikan untuk menghasilkan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Hal ini secara krusial dimulai sejak jenjang pendidikan dasar, di mana pemanfaatan teknologi yang tepat dapat memperkuat efektivitas transfer ilmu pengetahuan sejak dini. Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar memegang peranan penting yaitu sebagai fondasi utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang baik. Pembelajaran di era digital memiliki ciri khas yang berbeda dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, pendidik masa kini perlu menguasai pengetahuan dan keterampilan yang relevan agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Putri, 2023).

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar merupakan fase krusial bagi siswa dalam menguasai kemampuan membaca, khususnya dalam mengenali

dan memahami konstruksi bahasa mulai dari tingkat huruf hingga kalimat utuh melalui kegiatan membaca. Membaca merupakan keterampilan berbahasa fundamental yang krusial bagi pengembangan intelektual, perluasan wawasan, serta adaptasi terhadap kemajuan zaman. Sebagai salah satu dari empat pilar kompetensi Bahasa Indonesia, membaca bukan hanya sekadar proses visual mengenali huruf dan kalimat, melainkan sebuah aktivitas kognitif kompleks yang bertujuan untuk menginterpretasikan simbol-simbol tertulis guna memahami pesan secara akurat (Pramayshela *et al.*, 2023). Kemampuan membaca merupakan suatu hal yang dipelajari manusia tidak hanya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga terus dikembangkan di sekolah. Melalui kegiatan membaca, seseorang dapat lebih mudah mempelajari dan mengetahui sesuatu yang akan dan ingin dipelajarinya (Muliawanti *et al.*, 2022). Kemampuan membaca sangat penting untuk dimiliki oleh siswa sekolah dasar karena siswa yang kurang memiliki kemampuan membaca akan sangat sulit dalam mempelajari semua mata pelajaran.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek membaca di kelas 2 SDN Ngadirejo 02 masih bersifat konvensional, di mana penggunaan teks cetak dan papan tulis masih menjadi instrumen utama dalam kegiatan belajar mengajar. Meskipun media tersebut telah umum digunakan, karakteristik siswa kelas 2 menunjukkan kecenderungan untuk lebih antusias dan bersemangat apabila terlibat aktif secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Saat ini, sebagian siswa menunjukkan

kurangnya ketertarikan terhadap materi yang disajikan hanya dalam bentuk visual, bahkan ditemukan hambatan nyata pada kemampuan membaca siswa yang berimplikasi pada rendahnya minat belajar serta capaian prestasi akademik di sekolah. Hasil *Focus Group Discussion* (FGD) bersama guru-guru SDN Ngadirejo 02 menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas 2 masih memerlukan perhatian khusus. Guru menyampaikan bahwa sebagian siswa belum mampu membaca kata dan kalimat dengan lancar serta masih mengalami kesulitan untuk memahami isi bacaan. Rendahnya keterlibatan siswa saat di dalam kelas yang ditandai dengan kurangnya fokus pada penjelasan guru, berdampak pada hasil evaluasi harian siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut disebabkan pembelajaran yang masih bersifat satu arah melalui metode ceramah dan penugasan berbasis buku teks tanpa adanya variasi media yang inovatif. Demi mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk memfasilitasi latihan membaca secara berulang. Sejalan dengan hal tersebut, pengembangan media *Gogim* yang diintegrasikan *Google Sites* dan Gimkit dengan metode Drill hadir sebagai solusi strategis untuk menciptakan suasana belajar yang menarik sekaligus meningkatkan kemampuan membaca siswa secara efektif dan mandiri.

Perbedaan mendasar antara studi ini dan beberapa studi terdahulu terletak pada sub materi, karakteristik sasaran peserta didik, serta konfigurasi media yang dikembangkan. Penelitian oleh Nabilah &

Puspasari (2025) memusatkan pada pengembangan media menggunakan model 4D dan fokus pada siswa kelas X. Penelitian yang dilaksanakan oleh Jelita & Nurhamidah (2024) menggunakan media pembelajaran berbasis web Gimkit sebagai media inovatif dan fokus siswa SMP dan SMA. Tidak seperti studi sebelumnya, studi ini menitikberatkan perhatian pada pengembangan media *website* yang menggabungkan *Google Sites* dan juga permainan Gimkit yang edukatif, evaluasi interaktif. Penerapan metode Drill pada setiap aktivitas membaca menjadi ciri khas media ini karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan latihan secara berulang dan sistematis sesuai dengan tingkat perkembangannya. Oleh sebab itu, studi ini diharapkan mampu menghadirkan kebaruan yang berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa.

Gogim merupakan platform kuis interaktif yang didesain untuk memfasilitasi pembelajaran secara kolaboratif maupun kompetitif di dalam kelas. Melalui media *Gogim*, guru dapat menyusun permainan edukatif yang mengintegrasikan aspek kognitif, ketangkasan pengambilan keputusan, serta koordinasi tim, sehingga berkontribusi positif terhadap pengembangan sosial emosional siswa (Aliantari & Agustina, 2025). Media *Gogim* ini menggabungkan 2 platform websites yaitu *Google Sites* dan game edukatif Gimkit. Menurut Amelia (2024) penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, mulai dari rendahnya kemampuan membaca akibat metode konvensional, hingga potensi media

interaktif. Maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Gogim* (*Google Sites* & *Gimkit*) dengan Metode Drill untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, dengan itu rumusan masalah yang akan dibahas dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media *Gogim* (*Google Sites* & *Gimkit*) dengan metode Drill untuk kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan dalam mengembangkan media *Gogim* (*Google Sites* & *Gimkit*) dengan metode Drill untuk kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media *Gogim* (*Google Sites* & *Gimkit*) dengan metode Drill untuk membaca siswa kelas 2 sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan media *Gogim* (*Google Sites* & *Gimkit*) dengan metode Drill untuk kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar.

2. Untuk mengetahui kelayakan media *Gogim (Google Sites & Gimkit)* dengan metode Drill untuk kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *Gogim (Google Sites & Gimkit)* dengan metode Drill untuk kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pengembangan media *Gogim (Google Sites & Gimkit)* dengan metode Drill untuk kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung, antara lain.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran materi cerita fabel melalui media yang menarik dan interaktif, sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan membaca siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai referensi dan alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, sumber informasi, dan acuan bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi yang lain atau jenjang kelas yang berbeda.

E. Spesifikasi Produk

Bentuk pada media *Gogim* ini berupa media pembelajaran digital berbasis websites menggunakan gabungan platform *Google Sites* dan game edukatif Gimkit. Media ini memuat fitur-fitur seperti materi cerita fabel, teks bacaan fabel singkat, hingga kuis game tentang cerita fabel untuk melatih kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar.

Melalui *Google Sites*, disajikan antarmuka yang mengintegrasikan akses ke Gimkit dan berbagai materi cerita fabel. Media *Gogim* ini hanya dapat digunakan secara *online*. Dengan berbagai fitur ini, media *Gogim* ini tidak hanya menjadi alat bantu untuk guru, tetapi juga sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa terutama siswa kelas 2.

F. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya mengembangkan lingkungan belajar yang menyenangkan menggunakan media *Gogim* yang akan digunakan oleh siswa sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *Gogim* dapat diakses dengan mudah oleh siswa di mana saja dan kapan saja, sehingga dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri.
- b. Media pembelajaran *Gogim* dapat menjawab kebutuhan belajar khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, terutama siswa kelas rendah.

G. Definisi Istilah

1. *Google Sites*

Google Sites adalah platform pembuatan situs *web* berbasis digital yang berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif untuk memfasilitasi akses informasi secara cepat, mudah, dan efisien bagi guru maupun siswa. Platform ini memungkinkan penyajian materi secara komprehensif melalui berbagai format seperti teks, gambar, audio, serta video, sehingga mampu menciptakan proses instruksional yang lebih menarik dan terarah.

2. Media Permainan Edukatif Gimkit

Media game edukatif Gimkit adalah sebuah media game interaktif berbasis kuis digital yang mengubah pembelajaran menjadi permainan menarik melalui kolaborasi dan kompetisi. Media ini berupa permainan berbasis *web* dengan berbagai fitur yang dapat diakses dengan mudah. Media permainan edukatif Gimkit ini digunakan sebagai alat bantu untuk siswa yang membutuhkan motivasi dan pengalaman belajar yang lebih dinamis, serta guru yang ingin mengukur pemahaman siswa secara menyenangkan.

3. Metode Drill

Medote Drill adalah sebuah metode pembelajaran yang menekankan pada oengulangan latihan secara intensif untuk membangun kebiasaan dan meningkatkan keterampilan dari siswa. Metode ini digunakan untuk memperkuat ingatan dan menyempurnakan keterampilan motorik maupun mental, seperti menghafal dan berhitung.

4. Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca adalah kesanggupan seseorang untuk menguraikan simbol-simbol tertulis menjadi makna, yang melibatkan aspek mekanis (menyuarakan huruf dan kata) dan kognitif (pemahaman). Aspek mekanis ini mencakup ketangkasan visual siswa dalam mengenali, melafalkan bunyi. Aspek kognitif mencakup proses berpikir kritis dan kreatif siswa untuk memahami makna literal, menarik kesimpulan, dan mengaplikasikan informasi.