

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Membaca

a. Hakikat Kemampuan Membaca

Menurut Sulastri & Saleh (2020), kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan sadar yang sangat penting untuk dikuasai oleh individu. Melalui kemampuan membaca dapat meningkatkan dan memahami bacaan. Membaca juga memiliki peran sangat penting dalam kehidupan. Dalam pendidikan, kemampuan membaca diperlukan agar siswa mampu menangkap informasi dari bacaan secara tepat dan cepat. Menurut Hoerudin (2023), kemampuan membaca merupakan suatu kompetensi kognitif siswa dalam mengidentifikasi, menginterpretasi, dan menginternalisasi informasi yang tersaji dalam bentuk teks. Kompetensi ini mencakup kecakapan individu dalam memahami esensi bacaan guna mengekstraksi ilmu pengetahuan secara komprehensif. Menurut Rika *et al.* (2023) kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar berbahasa yang harus dimiliki anak sebagai fondasi untuk mengikuti pembelajaran jenjang selanjutnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kemampuan membaca pada dasarnya adalah sebuah kemampuan berpikir yang

kompleks, karena membaca tidak sekadar melafalkan tulisan, tetapi harus mengerti dan menangkap makna yang terkadang terdapat di dalam teks. Proses ini terjadi ketika kita mencocokkan huruf sembari menggunakan pengetahuan yang sudah kita miliki untuk memahami isi teks.

b. Indikator Kemampuan Membaca

Menurut Irnawati *et al.* (2024) indikator untuk mengukur kemampuan membaca meliputi 1) Mengenali huruf dan kata dengan tepat, 2) Membaca secara lancar, 3) Melafalkan bacaan dengan suara jelas, 4) Memahami isi bacaan yang dibaca. Menurut Muliawanti *et al.* (2022), indikator kemampuan membaca meliputi: 1) Kemampuan menangkap makna kata atau ungkapan yang terdapat dalam bacaan, 2) Kemampuan mengidentifikasi makna tersirat atau tersurat, 3) Kemampuan menyusun atau menarik kesimpulan. Menurut Ali & Asrial (2022), indikator untuk kemampuan membaca mencakup 1) Ketepatan pelafalan, 2) Ketepatan intinasi, 3) Kelancaran, 4) Kejelasan suara, 5) dan Pemahaman kata atau makna kata.

Berdasarkan uraian di atas, indikator kemampuan membaca dikelompokkan ke dalam 3 aspek utama:

1. Teknis membaca, yaitu pengenalan huruf atau kata, kelancaran membaca, ketepatan pelafalan, intonasi, dan kejelasan suara.

2. Pemahaman makna, yaitu kemampuan menangkap arti ungkapan serta memahami isi bacaan
3. Analisis bacaan, yaitu kemampuan untuk menarik kesimpulan dari teks.

c. Cerita Fabel

Fabel merupakan salah satu jenis karya sastra yang berada dalam kategori prosa. Prosa dapat dianalisis melalui dua aspek utama, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Kedua unsur tersebut berperan penting sebagai landasan dalam memahami dan mengkaji suatu karya sastra secara menyeluruh. Fabel merupakan cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel erat kaitannya dengan moral (Muttalib *et al.*, 2023). Menurut Lutfiah & Ghaliza (2021) cerita fabel merupakan karya sastra tentang kehidupan binatang yang berperilaku seperti manusia. Cerita fabel disebut sebagai cerita bermoral, karena memiliki pesan cerita yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Menurut Al-Muthmainnah *et al.* (2025), cerita fabel merupakan cerita yang tokoh utamanya adalah hewan yang berperilaku seperti manusia, memiliki berbagai macam dialog, dan mengajarkan nilai-nilai kehidupan. Sedangkan menurut Husain *et al.* (2025), cerita fabel adalah salah satu jenis cerita anak yang tokohnya berupa binatang, tetapi mereka menjalankan peran seperti manusia.

Berdasarkan uraian di atas, Cerita fabel adalah jenis dongeng yang menggambarkan watak dan budi manusia melalui simbolisasi tokoh binatang.

2. *Google Sites*

a. Hakikat *Google Sites*

Menurut Syahrani *et al.* (2024) *Google Sites* merupakan platform berbasis digital yang populer di kalangan pendidik karena kemudahan operasionalnya. Sebagai instrumen daring yang dikembangkan oleh google, layanan ini dirancang khusus untuk memfasilitasi pembuatan *websites* bagi institusi pendidikan maupun komunitas akademik lainnya secara efektif. Menurut Muliani *et al.* (2025), *Google Sites* merupakan platform berbasis *web* yang dapat diakses dengan mudah melalui gawai dan laptop serta dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran interaktif. *Google Sites* memungkinkan guru untuk dapat menyajikan materi secara lebih menarik dengan memadukan elemen audio, visual dan kuis interaktif. Hal ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk siswa. Sedangkan menurut Mukharomah & Astutik (2025) *Google Sites* merupakan platform yang memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran di era digital. Platform ini tidak hanya digunakan untuk membuat situs *web*, tetapi sebagai sarana pengembangan media pembelajaran yang

interaksi dan kolaboratif, serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, *Google Sites* merupakan platform web berbasis digital yang berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif untuk memfasilitasi akses informasi secara cepat, mudah, dan efisien untuk guru dan siswa. Platform ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara komprehensif melalui integrasi teks, gambar, audio, serta video, sehingga menciptakan proses instruksional yang lebih menarik.

b. Manfaat Google Sites

Google Sites memiliki beberapa manfaat yang sangat penting. Pratama *et al.* (2023), menjelaskan sebagai berikut.

- 1) *Google sites* dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan berbagai pengumuman, baik berkaitan dengan tugas atau informasi penting lainnya kepada siswa.
- 2) Melalui *Google Sites*, siswa memiliki kesempatan untuk mengunggah tugas yang telah diberikan.
- 3) *Google sites* juga dapat dimanfaatkan sebagai tempat penyimpanan dan penyajian materi dari pertemuan pertama sampai akhir pertemuan.
- 4) *Google sites* dapat menyimpan materi yang telah diunggah oleh guru sehingga siswa dapat mengakses kapanpun dan dimanapun.

- 5) *Google sites* dinilai mampu menarik minat dari siswa dalam belajar.

Menurut manfaat dewi *et al.* (2020), *Google Sites* memiliki manfaat sebagai berikut.

- 1) Materi yang diunggah di *Google Sites* akan memudahkan siswa dalam aktivitas pembelajaran.
- 2) Siswa dapat mengakses link *Google Sites* yang diberikan oleh guru untuk membaca materi.
- 3) Siswa dapat menambah pengetahuannya secara mandiri melalui *Google Sites*.

Menurut Rosiyana (2021), manfaat *Google Sites* sebagai berikut.

- 1) *Google Sites* dapat membantu siswa lebih tertarik dan menyenangkan dalam belajar
- 2) *Google Sites* dapat memberikan materi pembelajaran yang bisa diunduh sehingga siswa dapat belajar dimanapun
- 3) Pemanfaatan *Google Sites* memudahkan penyajian materi dari awal hingga akhir pertemuan dan siswa dapat membaca materi secara mandiri

Berdasarkan penjelasan di atas, *Google Sites* memberikan manfaat praktis yang signifikan bagi guru, bagi guru manfaat utama dari *Google Sites* adalah memudahkan dalam pengorganisasian materi pelajaran. Manfaat lain *Google Sites* juga dapat digunakan

oleh siswa untuk membuat proyek atau portofolio digital mereka sendiri, hal tersebut dapat melatih keterampilan mereka dalam merangkum dan menyajikan informasi secara profesional di dunia digital. Guru dan siswa hanya cukup membuka satu *websites* untuk mendapatkan akses semua materi pelajaran dan penugasan yang dibutuhkan.

c. Kelebihan Google Sites

Kelebihan dari *Google Sites* menurut Ubaidi *et al.* (2023) adalah sebuah platform digital yang dapat digunakan secara gratis tanpa adanya biaya, lalu proses dari pembuatan *Google Sites* cukup mudah dengan berbagai *tools* yang telah disediakan seperti video yang dapat terkoneksi dengan *YouTube*. Menurut Ristiana (2023), *Google Sites* memberikan sebuah peluang untuk siswa agar mereka belajar dengan menarik dan interaktif. Sumber-sumber materi yang relevan dicantumkan dalam *Google Sites* dapat dipublikasikan pada halaman *websites* sehingga dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Sementara menurut Putri (2024), kelebihan *Google Sites* yaitu memiliki tampilan yang menarik, fitur-fitur yang mudah digunakan, dan dalam satu tautan bisa memuat beberapa materi.

Berdasarkan penjelasan diatas, kelebihan *Google Sites* secara umum adalah dalam kemudahan penggunaannya. Baik guru ataupun siswa dapat membuka *websites* dengan sendiri dan cepat karena tampilan *Google Sites* yang sederhana. *Google Sites*

menjadikan media yang sangat efisien untuk mengumpulkan semua materi pelajaran kedalam satu wadah digital yang mudah diakses siswa dan guru dimanapun dan kapanpun.

d. Kekurangan *Google Sites*

Selain banyak memiliki kelebihan, *Google Sites* juga memiliki beberapa kekurangan, Menurut Salsabila & Aslam (2022) kekurangan *Googl Sites* meliputi.

- 1) Perangkat yang digunakan siswa maupun guru harus terkoneksi jaringan internet (*online*) agar dapat membuka link *website* di *Google Sites*.
- 2) Siswa masih perlu adanya pendampingan dan arahan dalam pengoprasian media *Google Sites*.

Menurut Putri (2024) kekurangan yang dimiliki oleh *Google Sites* sebagai berikut.

- 1) Belum adanya fitur *drag and drop* untuk mendesain halaman *web* sendiri.
- 2) Tidak adanya *script* dan *frame* sehingga penggunaannya harus mencari secara manual.

Menurut Mustapa et al. (2025) kekurangan dari *Google Sites* sebagai berikut.

- 1) *Google Sites* membutuhkan perangkat dan jaringan yang memadai.

- 2) Tidak semua siswa dapat memiliki akses teknologi sama dalam membuka *Google Sites*.
- 3) Proses pengembangan *Google Sites* memerlukan waktu.

Berdasarkan uraian di atas, *Google Sites* bersifat cenderung statis karena tidak memiliki fitur bawaan untuk kuis interaktif atau evaluasi *real-time* yang kompleks. Maka dari itu, platform ini memerlukan integrasi dengan aplikasi eksternal, seperti Gimkit, untuk menutupi kelemahan dalam aspek keterlibatan aktif dan umpan balik instan bagi siswa.

3. Gimkit

a. Hakikat Gimkit

Levia *et al.* (2024), mengatakan bahwa Gimkit merupakan platform pembelajaran digital yang sangat efektif dalam menggabungkan elemen permainan dengan penilaian formatif. Gimkit ini menyajikan penilaian formatif dalam bentuk permainan digital, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan suasana yang lebih menyenangkan. Permainan ini tidak hanya membantu siswa dalam belajar, tetapi juga melatih kemampuan untuk berpikir kritis, berani mengambil tanggung jawab dan berkolaborasi. Gimkit juga membuat siswa belajar lebih banyak sambil menikmati pengalaman belajar yang menyenangkan kapan saja dan dimana saja. Menurut Sarah & Alwi (2025), Gimkit merupakan sebuah permainan interaktif yang dapat dimainkan

secara berkelompok. Para pemain melawan antara satu kelompok dengan kelompok lainnya dan apabila kelompok kehilangan poinnya akan diisi dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan.

Menurut Sa`diyah et al. (2024), Gimkit terdapat fitur permainan, tema, dan musik untuk menghibur siswa selama proses belajar. Gimkit ini mengintegrasikan pertanyaan pilihan ganda dalam format permainan online, sehingga dalam belajar menjadi lebih menyenangkan dan suasana kelas menjadi hidup serta menggembirakan. Sistem dari Gimkit menyediakan layanan gratis dan mudah diakses untuk komputer, laptop, dan gawai. Gimkit tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur pengetahuan, melainkan juga sebagai fasilitator pembelajaran aktif yang mengoptimalkan pemahaman kognitif dan memfasilitasi suasana kelas yang kompetitif.

Berdasarkan uraian di atas, Gimkit merupakan platform kuis interaktif berbasis gim yang berfungsi sebagai media inovatif untuk menransformasi *paradigm* pembelajaran konvensional menjadi lebih dinamis dan kreatif. Melalui fitur-fitur interaktifnya, aplikasi ini mampu untuk meningkatkan keterlibatan aktif, konsentrasi, serta retensi materi siswa melalui kompetisi yang sehat. Selain mengasah aspek kognitif dan literasi dari siswa, pemanfaatan Gimkit juga berdampak positif pada kondisi emosional dan motivasi belajar

siswa, karena mampu menciptakan suasana kelas yang kompetitif namun tetap nyaman tanpa memberikan tekanan psikologis untuk siswa.

b. Manfaat Gimkit

Gimkit memiliki manfaat yaitu dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif dan interaktif. Melalui pembelajaran inovatif menggunakan Gimkit, siswa dapat secara aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Ketika siswa terlibat, tertarik, dan bahagia dalam kegiatan belajar, hal ini secara alami akan membantu meningkatkan kreativitas mereka (Lufiyanti et al., 2025). Selain memiliki manfaat untuk siswa sekolah dasar, media Gimkit juga memiliki manfaat bagi guru yaitu sebagai alat pembelajaran interaktif dalam menjelaskan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan Satria & Janattaka (2025). Menurut Wulan & Lutfi (2025), pemanfaatan Gimkit menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa, seperti Gimkit ini memungkinkan siswa untuk mengikuti kuis secara kompetitif dengan materi pelajaran yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Selain itu, Gimkit juga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi dari siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas penggunaan media Gimkit di kelas memberikan beberapa manfaat yaitu membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena meningkatkan

penguasaan materi melalui sistem pengulangan jawaban yang memperkuat daya ingat jangka panjang. Selain itu, Gimkit juga mampu mengubah suasana evaluasi yang menengangkan menjadi kompetisi yang menyenangkan, sehingga motivasi belajar siswa meningkat sekaligus mengurangi rasa cemas saat menghadapi kuis.

c. Kelebihan Gimkit

Menurut Amelia (2024), Gimkit memiliki beberapa kelebihan, yakni 1) Siswa merasa senang dan ingin terus mengerjakan kuis melalui Gimkit; 2) Reward yang diberikan Gimkit membantu menarik minat siswa; 3) Pada Gimkit tidak ada durasi waktu yang dapat menghambat siswa yang masih lambat dalam membaca, sehingga siswa yang lambat dalam membaca masih dapat mengikuti kuis dengan baik. Selain itu, kelebihan dari media Gimkit yaitu 1) Gimkit dapat membuat siswa menjadi semangat untuk belajar karena media Gimkit berupa permainan yang memiliki hadiah, point dan kompetisi; 2) Gimkit dapat melatih daya ingat siswa; 3) Guru dapat melihat secara langsung perkembangan siswa secara cepat dan tahu persis siswa mana yang masih memerlukan bantuan.

Menurut Misbahuddin *et al.* (2025), kelebihan Gimkit meliputi: 1) Memiliki sistem point dan tantangan yang menarik; 2) Meningkatkan minat belajar siswa; 3) Mendukung pembelajaran interaktif.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa Gimkit memiliki berbagai kelebihan sebagai sarana gimifikasi dalam pembelajaran. Kelebihan tersebut yaitu 1) Meningkatkan minat, semangat, dan rasa senang melalui sistem point dan kompetisi; 2) Memudahkan guru memantau perkembangan dan kebutuhan belajar siswa secara langsung.

d. Kekurangan Gimkit

Menurut Khasanah & Sari (2025), Gimkit memiliki kekurangan yaitu: 1) Keterbatasan jumlah perangkat elektronik seperti komputer, laptop yang tersedia di sekolah. Keterbatasan perangkat ini tentu berpengaruh pada efektivitas penggunaan media pembelajaran digital; 2) Masalah kualitas jaringan internet. Kondisi ini menyebabkan gangguan saat siswa berusaha mengakses Gimkit.

Menurut N. M. Rosa et al. (2025), kekurangan Gimkit dalam pembelajaran meliputi: 1) Keterbatasan akses internet yang stabil; 2) Siswa dapat terlalu fokus pada permainan dibandingkan materi; 3) Masih kurangnya ketersediaan sumber daya, seperti perangkat lunak.

Selain itu, kekurangan Gimkit meliputi: 1) Guru perlu mengatur penggunaan *game* agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran; 2) Pembelajaran bergantung pada akses internet, jika internet tidak mendukung maka akan menghambat pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa kekurangan Gimkit sebagai media pembelajaran berpusat pada tiga faktor: 1) Keterbatasan infrastruktur; 2) Keterbatasan kesiapan guru; 3) Keterbatasan kesiapan siswa.

4. Metode Drill

a. Hakikat Metode Drill

Metode Drill adalah kegiatan intensif yang dirancang untuk melatih siswa agar dapat menerapkan materi pelajaran secara tepat an berulang. Metode Drill ini memiliki tujuan untuk menanamkan kebiasaan tertentu, meningkatkan ketepatan, kecepatan, ketangkasan, dan keterampilan dari siswa. Metode Drill dilakukan secara berulang kali untuk memastikan bahwa siswa dapat menguasai materi atau keterampilan tertentu dengan lebih baik dan memperoleh hasil yang unggul. Menurut Suardiana (2021), Metode Drill adalah suatu kegiatan mengulang hal yang sama secara bersungguh-sungguh. Metode Drill digunakan oleh guru untuk memperkuat pemahaman atau menyempurnakan suatu keterampilan agar dikuasai oleh siswa secara permanen. Guru harus mempersiapkan diri dengan matang, baik dari segi materi maupun soal-soal latihan dan tidak boleh memberikannya secara mendadak.

Metode Drill pada hakekatnya sangat sederhana, yaitu guru meminta siswa untuk mengulang suatu hal, misalnya membaca bacaan singkat bagi siswa yang belum bisa membaca dengan lancar.

Kegiatan tersebut dilakukan secara berulang kali hingga siswa benar-benar dapat membaca dan bisa melakukannya secara otomatis. Menurut Fauzi & Darmawan (2019), metode Drill yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran akan memberikan pengaruh yang baik untuk siswa jika penggunaan metode Drill diajarkan dengan baik. Metode Drill juga berhakekat untuk menjamin konsentrasi dan efesiensi dalam pembelajaran. Pengulangan yang terfokus memastikan bahwa keterampilan dasar membaca dapat dilakukan dengan cepat dan benar tanpa perlu membuang banyak pikiran. Artinya, metode Drill ini membuat otak siswa menjadi lebih ringan, sehingga kapasitas dari berpikir mereka bisa dialihkan untuk mengerjakan tugas yang lainnya dan menuntut pemikiran mendalam pada pembelajaran berikutnya. Menurut Nugraha *et al.* (2022), metode Drill adalah cara mengajar yang efektif untuk menanamkan kebiasaan tertentu serta meningkatkan ketangkasan, ketepatan, dan keterampilan siswa terhadap apa yang telah dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas, metode Drill merupakan teknik pembelajaran melalui pengulangan materi secara sistematis yang bertujuan untuk menanamkan kebiasaan serta meningkatkan ketangkasan, kecepatan, dan keterampilan siswa secara permanen. Penerapan metode ini berfungsi untuk memperkuat pemahaman dan memastikan penguasaan keterampilan dasar dapat dilakukan secara

otomatis, sehingga meningkatkan efisiensi kognitif siswa dalam proses belajar.

b. Langkah-Langkah Metode Drill

Menurut Hanilawati *et al.* (2019), langkah-langkah metode Drill dalam melaksanakan latihan dan praktek diantaranya;

1. Guru memberikan gambaran singkat mengenai id, prinsip, atau peraturan yang menjadi dasar dalam melaksanakan tugas yang diajarkan;
2. Guru mencontohkan secara langsung bagaimana pekerjaan atau keterampilan yang dilakukan dengan baik dan benar (misalnya: guru mencontohkan pengucapan kata;
3. Jika kegiatan dalam kelompok, guru meminta satu siswa untuk menirukan peragaan guru, sementara siswa lain mengamati sebagai contoh;
4. Setiap siswa melakukan latihan secara mandiri dan mengulang didampingi oleh guru hingga siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sumanty (2020), langkah-langkah dari metode Drill sebagai berikut:

1. Menyusun daftar pertanyaan beserta jawaban yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Memberikan pertanyaan secara lisan atau tulis sebagai bentuk latihan atau pelaksanaan tugas.

3. Menyimak respons yang disampaikan secara lisan maupun tulis.
4. Mengulai penyampaian pertanyaan atau intruksi yang sama secara berulang-ulang.

Menurut Tambak (2016), langkah-langkah metode Drill sebagai berikut.

1. Tahap asosiasi, guru menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman yang telah dimiliki oleh siswa.
2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
3. Guru memberikan motivasi kepada siswa.
4. Kegiatan latihan dilakukan secara berulang.
5. Tahap penerapan, setelah siswa dapat memahami materi dengan baik melalui proses pengulangan dalam latihan tersebut, kemudian siswa diberi kesempatan untuk menggunakan pengetahuannya dalam situasi nyata. Siswa mengerjakan berbagai tugas yang telah disiapkan guru sebagai bentuk implementasi dari hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan penjelasan di atas, langkah-langkah metode Drill yaitu: 1) Tahap asosiasi atau pengenalan konsep; 2) Orientasi terbimbing atau mencontohkan secara langsung; 3) Umpan balik; 4) Berlatih secara mandiri.

c. Kelebihan Metode Drill

Setiap metode pembelajaran pasti ada kelebihanannya, begitu juga dengan metode Drill. Kelebihan metode Drill menurut Inayati (2024), di antaranya:

1. Memiliki kemampuan motorik dalam melafalkan huruf dan kata dengan tepat;
2. Mengembangkan kemampuan intelektual melalui pengenalan tanda baca dan bentuk huruf;
3. Mampu menggabungkan suatu unsur dengan unsur lainnya misalnya mengaitkan tanda baca dan bunyi;
4. Siswa menjadi lebih teliti;
5. Menumbuhkan kebiasaan belajar secara individu, disiplin, dan dapat belajar secara mandiri.

Selain itu, menurut Fauzi & Darmawan (2019), menyatakan bahwa kelebihan dari metode Drill adalah materi pelajaran menjadi lebih kuat dalam ingatan siswa, hal ini terjadi karena suasana latihan yang serius dan menyenangkan dapat memaksa mereka untuk fokus pada pikiran, perasaan dan kemauan siswa yang benar-benar berkonsentrasi pada apa yang sedang dilatihkan. Kemudian dalam metode Drill ini juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dari siswa. Latihan-latihan yang terstruktur dan berulang dengan baik membantu siswa menjadi lebih teliti, yang secara tidak langsung juga dapat mendorong peningkatan daya ingat mereka. Sementara menurut Sumanty (2020), kelebihan dari metode Drill

yaitu materi pelajaran yang diberikan kepada siswa dalam suasana yang serius akan lebih tertanam dalam memori siswa, selain itu juga adanya pengawasan, bimbingan, dan koreksi langsung dari guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode Drill memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan aspek motorik, kognitif, dan afektif siswa. Melalui latihan yang terstruktur, berulang, dan fokus, metode ini tidak hanya mampu memperkuat daya ingat dan ketelitian siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

d. Kekurangan Metode Drill

Metode Drill juga memiliki kekurangan. Menurut Jamroh & Nisa (2021), kekurangan dari metode Drill diantaranya: 1) Dapat menghambat bakat dan inisiatif dari siswa. Sebab, siswa lebih banyak dibawa kepada konformitas dan pada uniformitas; 2) Metode Drill yang berubah menjadi menerapkan latihan yang berulang-ulang terkadang suatu hal yang membosankan dan terasa monoton; 3) Metode Drill jika dilakukan terlalu sering akan menyebabkan siswa mengembangkan pola belajar yang cenderung kaku. Hal ini karena siswa lebih banyak ditujukan untuk mendapatkan kecakapan secara otomatis tanpa harus mempergunakan inteligensi. Menurut Natalita et al. (2019), 1) Membatasi talenta dan inisiatif; 2) Menciptakan pembiasaan terhadap lingkungan; 3) Menimbulkan kebosanan jika terus mengulang latihan.

Menurut Sumanty (2020), kekurangan metode Drill yaitu: 1) Materi yang sama diulang-ulang akan menyebabkan kebosanan; 2) Kebosnan yang terjadi akan membuat siswa menjadi malas untuk belajar; 3) Latihan yang selalu diberikan secara monoton dapat melemahkan kreativitas siswa,

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kekurangan dari metode Drill yaitu metode Drill sering kali terasa membosankan bagi siswa karena mereka hanya mengulang hal yang sama secara terus-menerus. Hal ini bisa saja mematikan motivasi dan kreativitas siswa. Selain itu, metode Drill cenderung hanya mengajarkan siswa untuk menghafal gerakan atau jawaban dari guru, tetapi tidak selalu mendorong mereka untuk memahami mengapa harus melakukan hal tersebut. Kelemahan metode Drill yang lain adalah metode ini membutuhkan banyak waktu dan energi dari guru, karena guru harus selalu mengawasi setiap siswa secara intensif untuk memberikan koreksi secara langsung.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut ini merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian oleh Nabilah & Puspasari (2025), penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan *wbsites* (*Google Sites*) dan gimifikasi (*Gimkit*) dengan tujuan mengetahui kelayakan dan efektivitas media pembelajaran interaktif yang dapat

digunakan oleh guru. Menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dan menggunakan model pengembangan 4-D. Dari hasil penelitian dari ahli materi sebesar 89%, dengan kriteria sangat kuat, penilaian ahli media sebesar 81% dengan kriteria sangat kuat. Hasil respon siswa uji perorangan sebesar 100% dengan kriteria interpretasi sangat kuat, yang menandakan bahwa media pembelajaran interaktif *Google Sites* dengan dukungan *Gimkit* mendapatkan respon positif dari siswa. Namun, penelitian tersebut berfokus pada siswa kelas X MPK YASMU Gresik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Gimkit* dengan *Google Sites*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sa`diah *et al.* (2024) ini berfokus pada pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi *Gimkit* dengan pelajaran IPAS di kelas VI MI. Produk tersebut dikembangkan dengan model 4D dan berdasarkan hasil observasi yang menyatakan bahwa pembelajaran masih menepkan evaluasi pembelajaran yang bersifat monoton. Persamaan penelitian Sa`diah *et al.* (2024) dan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada pengembangan media pembelajaran digital yang berbasis game edukatif yang berfungsi sebagai sarana penunjang pembelajaran bagi siswa. Adapun perbedaannya terdapat pada mata pelajaran, kelas, dan model pengembangan yang digunakan, dimana penelitian Sa`diah *et al.*,

(2024). Menggunakan mata pelajaran IPAS di kelas VI dengan model pengembangan media yaitu 4D, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam kemampuan membaca di kelas 2 Sekolah Dasar dengan model pengembangan media yaitu ADDIE dan metode Drill saat penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Jelita & Nurhamidah (2024) ini menggunakan media pembelajaran berbasis *web* Gimkit sebagai media inovatif dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil yang terlihat dalam penelitian tersebut adalah 41 responden menunjukkan bahwa implementasi Gimkit sebagai platform evaluasi berbasis gimifikasi menerima impresi yang sangat positif dan dinilai sebagai media pembelajaran yang inovatif. Persamaan dari penelitian yang dilaksanakan oleh Jelita & Nurhamidah (2024) dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu penggunaan media game edukatif Gimkit sebagai media pembelajaran dalam Bahasa Indonesia. Adapun perbedaannya terdapat pada kelas yang akan menjadi sampel penelitian. Dalam penelitian Jelita & Nurhamidah (2024) sampelnya adalah siswa SMP dan SMA, sedangkan penelitian yang akan dilakukan sampelnya adalah siswa kelas 2 SD.
4. Penelitian yang dilakukan Hoerudin (2023) ini menggunakan metode Drill sebagai metode dalam peningkatan kemampuan membaca siswa. Hasil yang diperoleh dari penelitian Hoerudin (2023) adalah metode Drill dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam

pembelajaran. Persamaan dari penelitian Hoerudin (2023) dengan penelitian yang akan di lain terdapat pada sama-sama menggunakan metode Drill dalam mengimplementasikan media pembelajaran. Perbedaannya pada penelitian Hoerudin (2023) ini berfokus ke kelas V, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berada di kelas 2.

5. Penelitian yang dilakukan Hartati (2021) ini menggunakan metode Drill dalam pelaksanaan penelitiannya untuk meningkatkan kemampuan membaca kosakata. Persamaan penelitian yang dilakukan Hartati (2021) dan penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan metode Drill terhadap meningkatkan kemampuan membaca siswa. Adapun perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan focus materinya. Penelitian Hartati (2021) berfokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi fokus kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas VII-GSMP, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada Bahasa Indonesia dengan materi fokus kosakata dan kalimat Bahasa Indonesia pada siswa kelas 2 SD.

C. Kerangka Berpikir

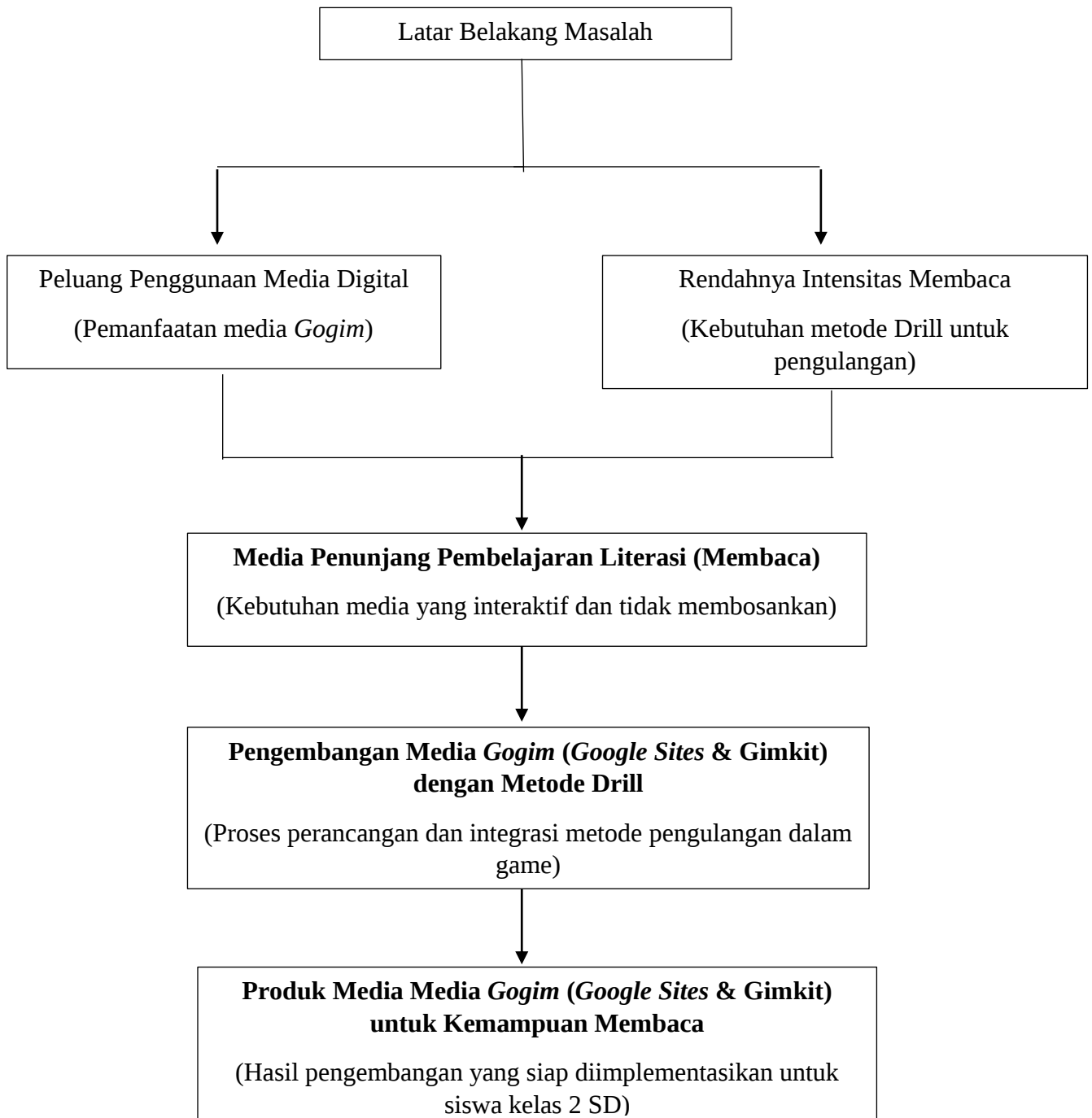
Penelitian pengembangan media *Gogim* ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pada siswa kelas 2 sekolah dasar yang sering kali dipicu oleh proses pembelajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran yang mampu mengakomodasikan kebutuhan latihan secara berulang tanpa menimbulkan kejenuhan. Pada tahap perkembangan ini, siswa berada pada fase transisi dari membaca teknis menuju

pemahaman makna, di mana penguasaan simbol huruf dan pelafalan kata harus menjadi kemampuan yang bersifat otomatis. Namun, metode konvensional yang cenderung kaku sering kali membuat siswa merasa jenuh dan tertekan saat harus menghadapi teks bacaan.

Sebagai upaya untuk mengatasi hambatan tersebut, pengembangan media *Gogim* melalui platform *Google Sites* & *Gimkit* menjadi salah satu solusi transformatif dengan mengubah paradigma pembelajaran membaca yang kaku menjadi aktivitas permainan yang dinamis. Media *Gogim* menyediakan lingkungan belajar berbasis kuis yang dapat membuat siswa terlibat secara aktif dalam kompetisi dan pengumpulan poin. Selain itu media ini diperkuat dengan penerapan metode Drill yang dirancang secara sistematis untuk mencapai penguasaan kemampuan membaca secara permanen. Dengan demikian, penggabungan antara media *Gogim* dan metode Drill diharapkan dapat menciptakan sinergi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, memperkuat ritensi memori, dan membentuk keterampilan membaca yang kokoh pada siswa kelas 2 sekolah dasar.

Pengembangan media *Gogim* ini dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu 1) Tahap *Analyze*; 2) Tahap *Design*; 3) Tahap *Development*; 4) Tahap *Implementation*; 5) Tahap *Evaluate*. Pada Tahap *Analyze*, yang berfokus pada penetapan tujuan instruksional, pemetaan karakteristik siswa kelas 2 sekolah dasar, serta identifikasi kebutuhan sumber daya pendukung. Selanjutnya Tahap *Design*, dilakukan perumusan tujuan

pembelajaran yang spesifik penyusunan startegi instruksional berbasis gim, dan perencanaan metode pengujian media. Tahap *Development*, ini melibatkan proses produksi konten pembelajaran ke dalam platform *Gogim* yang diikuti dengan uji validasi oleh para ahli serta uji coba skala kecil untuk memastikan kelayakan produk. Setelah dinyatakan valid, tahap *Implementation* dilaksanakan dengan menerapkan media *Gogim* dalam lingkungan kelas yang sesungguhnya untuk mendapatkan respons dari siswa sebagai pengguna. Terakhir, tahap *Evaluate* dilakukan melalui pengujian formatif dan sumatif sebagai landasan untuk menyempurnakan kualitas media agar hasil akhir pengembangan benar-benar optimal.



Gambar 2. 1 Kerakngka Berikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan dugaan sementara yang disusun berdasarkan landasan teori sebagai jawaban awal terhadap rumusan masalah penelitian dan akan dibuktikan kebenarannya melalui proses pengujian (Hamdani & Sa'diyah, 2025). Berdasarkan kerangka berpikir yang telah ditulis, terdapat hipotesis yaitu:

1. Media *Gogim* (*Google Sites* & *Gimkit*) dengan metode Drill layak digunakan pada kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar.
2. Media *Gogim* (*Google Sites* & *Gimkit*) dengan metode Drill praktis digunakan sebagai sarana pendukung untuk kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar.