

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi

a. Keterampilan Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman merupakan proses mengingat pengetahuan terdahulu, memahami struktur teks, dan mencari informasi untuk memahami isi yang dibaca (Harisah, 2024). Membaca pemahaman adalah proses dimana pembaca tidak hanya mengenali kata-kata, tetapi juga mengetahui makna dari teks dan mengaitkan informasi yang dibaca dengan pengetahuan sebelumnya (Purnomo, 2022). Membaca pemahaman dapat diartikan juga sebagai proses pembaca menafsirkan teks, mengevaluasi informasi, dan mengintegrasikan informasi yang diperoleh untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam (Aprillia et al., 2025). Membaca pemahaman merupakan kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang apa yang dibaca (Nabila & Ridwan, 2023). Kegiatan ini mencakup upaya kognitif untuk menafsirkan, menghubungkan, mengorganisasi, dan menilai makna suatu teks secara utuh sesuai dengan tujuan pembaca. Proses ini merupakan transfer kognitif, ide, dan gagasan yang kemudian dituangkan dalam bacaan dan diartikan dengan beragam pemaknaan (Sudaryati et al., 2023). Pemahaman bacaan mencakup kemampuan memahami

makna tersirat dan tersurat, menilai argumen serta mengaitkan pengalaman baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki.

Keterampilan membaca pemahaman tergantung pada interaksi antar keterampilan pembaca, kompleksitas teks, konten pembelajaran, serta strategi membaca aktif yang digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Membaca pemahaman yang baik akan terbentuk ketika seseorang memiliki motivasi untuk membaca hingga menjadi suatu kebiasaan yang sangat berpengaruh pada tingkat pengetahuan dalam memahami isi bacaan (Rhayu, 2020). Membaca pemahaman mampu membangun pengetahuan yang mendalam pada seseorang dengan cara memperoleh informasi baru dan mengintegrasikannya ke dalam kerangka pengetahuan yang sudah ada (Asih et al., 2024). Keterampilan membaca pemahaman adalah kemampuan untuk memahami dan menafsirkan teks tertulis dengan baik dengan melibatkan kata-kata, kalimat dan paragraf serta kemampuan untuk menghubungkan informasi, mengenali ide pokok dan memahami makna dari teks yang dibaca (Islami et al., 2024). Membaca tidak hanya sekedar mengenali kata tetapi juga melibatkan kemampuan berfikir untuk membangun makna. Siswa yang memiliki keterampilan membaca pemahaman yang baik cenderung lebih

mampu menganalisis informasi dan menyelesaikan permasalahan berbasis teks.

b. Teks Narasi

Teks narasi merupakan salah satu jenis teks yang menyajikan rangkaian peristiwa secara kronologis dengan tujuan memberikan pengalaman kepada pembaca (Hanifa et al., 2024). Teks narasi dipahami sebagai cerita yang menggambarkan pengalaman manusia, baik yang bersifat nyata maupun imajinatif, yang disusun berdasarkan urutan waktu sehingga membentuk alur yang utuh dan bermakna (Widiyanto et al., 2024). Teks narasi juga merupakan karangan yang diciptakan untuk menghibur melalui pengalaman estetis baik fiksi maupun non fiksi (Kemendikbud, 2018). Teks narasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian cerita, tetapi juga sebagai media untuk mengembangkan imajinasi dan pemahaman pembaca terhadap suatu peristiwa (Alber et al., 2023). Teks narasi dapat diartikan sebagai teks yang mengisahkan suatu peristiwa secara sistematis untuk menghadirkan pengalaman seolah-olah dialami langsung oleh pembaca.

c. Struktur Teks Narasi

Struktur teks narasi tersusun atas tiga bagian utama yang saling berkaitan sehingga sebuah cerita runtut dan mudah dipahami, yakni :

- 1) Orientasi, berfungsi sebagai bagian pengenalan yang memuat tokoh, latar, dan situasi awal cerita.
- 2) Komplikasi, merupakan bagian munculnya konflik atau permasalahan yang dialami tokoh dalam cerita.
- 3) Resolusi, bagian penyelesaian konflik yang dialami tokoh dalam cerita.
- 4) Koda, berfungsi memberikan amanat atau pesan moral yang terkadang dalam cerita (Khoerunnisa et al., 2026; Safitri & Alber, 2023).

Struktur teks narasi yang lengkap akan membantu siswa menyusun cerita secara logis dan sistematis serta memudahkan dalam menentukan kejelasan alur cerita. selain itu, juga meningkatkan kualitas tulisan narasi siswa sehingga membantu pembaca dalam memahami rangkaian peristiwa secara kronologis.

d. Ciri Kebahasaan Teks Narasi

Menurut (Arahmadhani & Turistiani, 2023; Febrianti et al., 2023) ciri kebahasaan teks narasi ditandai dengan penggunaan unsur bahasa yang mendukung penyampaian informasi secara logis dan sistematis, yaitu:

- 1) Penggunaan kata kerja aksi (verba material) yang menggambarkan tindakan tokoh dalam cerita, seperti berlari, membuka, menangis, dan pergi.

- 2) Kata kerja mental untuk menunjukkan perasaan, pikiran atau kondisi batin tokoh seperti, merasa sedih, berfikir, mengingat, dan berharap.
- 3) Konjungsi temporal (kata hubung waktu) yang menunjukkan urutan waktu atau kronologi kejadian, seperti kemudian, setelah itu, lalu, akhirnya.
- 4) Keterangan waktu dan tempat yang menjelaskan kapan dan dimana peristiwa terjadi untuk memperjelas latar cerita, seperti pagi hari, kemarin, suatu hari, di rumah, di hutan.
- 5) Kata Ganti (pronomina) digunakan untuk menggantikan nama tokoh agar cerita tidak berulang-ulang menyebut nama agar cerita lebih efektif dan enak untuk dibaca, seperti aku, saya, mereka, dia.
- 6) Kalimat langsung dan tidak langsung ditandai dengan penggunaan tanda petik pada ucapan tokoh secara langsung dan ucapan tokoh disampaikan kembali oleh penulis merupakan kalimat tidak langsung. Kalimat langsung dan tidak langsung ini berfungsi untuk menghidupkan cerita melalui dialog, seperti “aku tidak akan pergi!” kata Riri. Dalam kalimat tidak langsung, Riri mengatakan bahwa ia tidak akan pergi.
- 7) Bahasa imajinatif dan deskriptif digunakan untuk menggambarkan suasana, tempat, atau perasaan secara detail hal

ini berfungsi untuk menarik perhatian pembaca dan memperkuat imajinasi.

- 8) Penggunaan majas atau bahasa kiasan untuk memperindah cerita dan menambah nilai estetik dan emosi dalam teks, seperti “hatinya hancur berkeping-keping”.

Ciri kebahasaan teks narasi merupakan unsur penting yang membangun sebuah cerita agar runtut, hidup, dan mudah dipahami. Sehingga seluruh ciri kebahasaan tersebut saling melengkapi dalam menyusun teks narasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman dan emosi bagi pembaca.

e. Tujuan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi

Keterampilan membaca pemahaman memiliki tujuan utama untuk membantu siswa memahami isi teks secara menyeluruh, baik makna tersurat maupun tersirat (Sonia et al., 2025). Siswa diharapkan mampu mengidentifikasi ide pokok, menemukan informasi penting, serta menyimpulkan isi bacaan dengan tepat melalui kegiatan membaca pemahaman (Andayani et al., 2024). Siswa diharapkan mampu mengidentifikasi informasi tersurat seperti tokoh, latar, dan alur, serta memahami makna tersirat yang terkandung dalam cerita melalui kegiatan membaca teks narasi. Kemampuan ini penting karena teks narasi tidak hanya menyajikan rangkaian peristiwa, tetapi juga mengandung pesan moral dan nilai-

nilai kehidupan yang perlu dipahami oleh pembaca. Membaca pemahaman juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, di mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan memberikan penilaian terhadap isi teks (Marwan et al., 2024).

Kemampuan ini sangat penting dalam mendukung proses pemecahan masalah serta pengambilan keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh dari bacaan (Manguri et al., 2024). Tujuan keterampilan membaca pemahaman tidak hanya sekadar memahami teks, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, menyimpulkan, memecahkan masalah, serta meningkatkan literasi dan hasil belajar siswa. Kemampuan ini menjadi dasar penting keterampilan membaca pemahaman teks narasi dalam proses pembelajaran dan pengembangan intelektual.

2. Media Pembelajaran Novablook Berbasis *Wix & Blooket*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari pemberi ke penerima sehingga pikiran, perasaan, perhatian, dan minat penerima terangsang sehingga proses belajar terjadi (Sukiman, 2012). Menurut (Nurhidayati et al., 2023) media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat membantu guru untuk memperkaya persepsi siswa, menggunakan berbagai macam media pembelajaran

untuk menanamkan pengetahuan. Menurut (Sabatini et al., 2024) media pembelajaran merupakan alat yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, inovatif dan efektif. Media pembelajaran digunakan sebagai informasi pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, dan merangsang belajar.

Segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa serta mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, dianggap sebagai media pembelajaran (Daniyati et al., 2023). Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan keteratrikan pada matei yang disampaikan (Wulandari et al., 2023). Media adalah alat yang digunakan sebagai penunjang agar pebelajaran berlangsung dengan lancar. Pembelajaran merupakan proses penggunaan media yang menghubungkan antara guru dengan siswa agar tercipta pembelajaran yang aktif, maka mata pelajaran yang dipelajari harus didukung dengan media.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti menjelaskan materi secara urut, membuat

materi yang menarik, dan meningkatkan keterlibatan siswa (Wulandari & Septikasari, 2025). Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara materi pelajaran dengan siswa yang mampu menyajikan materi secara visual, audio, maupun audiovisual sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep dan materi. Adanya media pembelajaran membantu siswa meningkatkan minat belajar serta keterlibatan aktif di dalam kelas (Fitria et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran inovatif bisa membantu guru dalam mengelola kelas, menyampaikan materi secara sistematis, serta mengoptimalkan hasil belajar secara kognitif, efektif dan psikomotorik (Yusnaldi et al., 2025). Media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meminimalisir terjadinya kesalahan persepsi terhadap materi ajar yang disampaikan oleh guru (Daulay & Nurminalina, 2021). Menurut teori Piaget, pemikiran anak usia sekolah dasar (7 – 11 tahun) masih berada pada tahap operasional konkret (*concrete operational thought*) dimana hal ini dapat menjadi dasar penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

c. Media pembelajaran *Wix*

Wix merupakan platform pengembangan web berbasis awan yang memungkinkan penggunanya membuat situs web HTML dengan cara seret dan tempel (Suriansyah & Indrawati, 2022). *Wix* memiliki fitur yang mengumpulkan konten multi bahasa dan

memungkinkan penambahan video, dokumentasi, animasi, dan audio (Susanto et al., 2024). *Wix* memiliki karakteristik *drag-and-drop* serta fitur-fitur yang mendukung tampilan konten yang menarik dan fungsional tanpa memerlukan pengkodean kompleks. *Wix* dapat diakses secara online melalui situs web <https://www.wix.com>.

Wix dilengkapi dengan berbagai fitur seperti multimedia dan dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat menjadikan *wix* sebagai salah satu platform yang efektif digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis website. *Wix* dapat mempermudah siswa dalam mengakses materi secara mandiri, *Wix* juga memudahkan guru dalam menyusun materi dan meningkatkan kreatifitas dalam membuat media yang interaktif (Ardhianti, 2025). Penggunaan *wix* dalam pembelajaran juga sejalan dengan perkembangan literasi digital yang menuntut siswa untuk mampu mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi melalui media digital.

d. Kelebihan *Wix*

Wix sebagai platform media adukasi menawarkan beberapa kelebihan didalamnya, yaitu diantaranya pembuatan website tidak membutuhkan keahlian khusus serta memberikan kemudahan bagi pengguna baru dan terdapat kelengkapan konten beserta fungsi hasil penelitian, yang akan dikonversikan menjadi angka (Ab`ur & Fadly,

2024). Kelengkapan konten dan berbagai fitur yang tersedia dengan jenis yang beraneka ragam yang dapat digunakan secara gratis, dan sudah tersedia template konten aplikasi yang dapat digunakan dengan mudah melalui copy lalu paste pada konten fitur yang akan dibuat, pilihan teks, animasi, gambar maupun template yang tersedia dapat diganti dan disesuaikan dengan rancangan pengembangan media pembelajaran yang dibuat (Suanah, 2019). *Wix* juga memiliki fitur dalam bentuk Apps, dimana *wix* menawarkan beberapa fitur tambahan berbasis aplikasi seperti blog, chat, forum, acara, dan lain-lain. Kelebihan menggunakan website ini adalah proses pembelajaran menjadi lebih cepat, ruang belajar menjadi lebih luas dalam mengakses informasi (Hamdi & Maita, 2022).

e. Media Pembelajaran *Blooket*

Blooket adalah versi game baru dengan platform *game* kuis berbasis web yang menghadirkan mode permainan yang menarik, baik dilakukan secara individu maupun kelompok sebagai media pembelajaran (Febriana & Pujosusanto, 2023). *Blooket* memberikan pengalaman belajar dengan berbagai konten yang menyenangkan berbentuk kuis yang menantang untuk memperkuat daya ingat siswa (Nur'aeni & Hasanudin, 2023). *Blooket* dikategorikan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital yang mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan *learning by doing*. *Blooket* memungkinkan guru untuk membuat kuis atau soal

yang dikemas dalam berbagai mode permainan seperti *Tower Defens*, *Gold Quest*, *Factory*, *Fishing Frenzy* untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dengan cara yang lebih menarik (Aida et al., 2025). Tersedianya fitur skor, *leaderboard*, serta variasi permainan yang beragam, *blooket* mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan.

f. Kelebihan *Blooket*

Blooket merupakan platform pembelajaran digital berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan interaksi antara siswa dengan materi pembelajaran melalui permainan, kuis dan umpan balik. Kelebihan *blooket* sebagai media pembelajaran terletak pada fitur yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan dan kompetitif dalam menjawab soal dengan berpartisipasi aktif. *Blooket* juga menyediakan berbagai mode permainan yang dapat disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran di kelas baik dari segi materi maupun gaya belajar. *Blooket* juga memberikan umpan balik secara langsung sehingga siswa dapat memahami kesalahan dan memahami materi serta konsep yang benar dan guru juga dapat secara langsung menilai progres belajar siswa (Sinaga et al., 2025).

g. Media Pembelajaran Novablook berbasis *Wix & Blooket*

Novablook merupakan inovasi media pembelajaran yang menggabungkan konsep *website-based learning* dengan *educational game* berbasis digital interaktif. Media ini dirancang untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan melalui pengintegrasian fitur interaktif dan elemen gamifikasi seperti *reward*, *poin*, tantangan, *level*, serta *leaderboard* (Pahlevi et al., 2021). Penggabungan antara dua platform, yaitu *wix* sebagai media *website learning* dan *blooket* sebagai media *game based learning*. Penggunaan media berbasis website seperti *wix* dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menyediakan tampilan yang menarik dan fleksibel serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Novablook menjadi media pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman belajar aktif dan bermakna bagi siswa. Pengembangan media Novablook diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menarik, interaktif dan kontekstual. Novablook tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga terdapat permainan edukatif yang mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Masrurroh, 2024). Penelitian ini akan mengembangkan Novablook sebagai media pembelajaran keterampilan membaca pemahaman teks narasi siswa fase B.

Media pembelajaran Novablook berbasis *wix* dan *blooket* memiliki berbagai kelebihan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya dalam menyajikan materi secara menarik dan multimodal, karena *wix* memungkinkan integrasi teks, gambar, video, dan animasi dalam satu *platform* yang mudah diakses. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa karena penyajian materi yang lebih visual dan interaktif (Septianing et al., 2024). Pengembangan media pembelajaran Novablook ini tidak hanya berfokus pada penyajian materi, tetapi juga diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning*.

Model *Problem Based Learning* (PBL) dipilih karena menekankan pembelajaran bahasa secara utuh, kontekstual, dan bermakna. PBL membantu siswa belajar bahasa melalui pengalaman langsung yang mengintegrasikan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak dalam satu kesatuan dengan konteks nyata. Sejalan dengan karakteristik media Novablook yang menyajikan materi pembelajaran secara multimodal melalui teks, gambar, video, dan animasi pada platform *wix*, sehingga siswa dapat memahami teks secara lebih menyeluruh (Mayer, 2024). Integrasi *blooket* dalam media Novablook juga mendukung tahapan *engagement* dan *use* dalam PBL, karena siswa dilibatkan secara aktif

dalam kegiatan pembelajaran melalui kuis interaktif berbasis permainan (Fadli & Adipta, 2024).

Media pembelajaran Novablook berbasis *wix* dan *blooket* juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam implementasinya. Salah satu kekurangannya adalah ketergantungan pada akses internet dan perangkat digital, karena media ini berbasis web sehingga tidak dapat digunakan secara optimal tanpa koneksi yang stabil. Kondisi ini dapat menjadi kendala bagi siswa yang memiliki keterbatasan fasilitas atau jaringan, sehingga berpotensi menimbulkan kesenjangan dalam proses pembelajaran.

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang dimulai dengan adanya suatu permasalahan (Suriswo, 2024). *Problem Based Learning* (PBL) menjadikan masalah sebagai awal pembelajaran, dimana siswa didorong untuk aktif mengenali masalah, mencari masalah, mencari informasi, menganalisis data, dan merumuskan pemecahan masalah sehingga siswa lebih kritis dan aktif dalam membangun pengetahuan (Hasibuan & Sulasmi, 2026). *Problem Based Learning* (PBL) menempatkan masalah kontekstual sebagai pemicu utama dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berfikir tingkat tinggi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan

aplikatif (Fitriyah & Ghofur, 2021). Model *Problem Based Learning* (PBL), proses belajar dimulai dari pemberian masalah yang relevan dengan kehidupan siswa dengan mengembangkan keterampilan kerja sama, sehingga dapat meningkatkan keahlian siswa dalam pemecahan masalah, kepercayaan diri dan mendorong terciptanya kolaborasi antara siswa serta menambah variasi dalam proses belajar (Munthe & Irsan, 2024).

Model PBL menempatkan guru sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menemukan solusi pada permasalahan yang diberikan dalam pembelajaran. Berdasarkan definisi *Problem Based Learning* (PBL) dapat disimpulkan bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dalam membangun pengetahuan melalui kegiatan berfikir kritis dengan menjadikan masalah kontekstual sebagai dasar utama dalam proses pembelajaran.

b. Sintaks Model *Problem Based Learning* (PBL)

Sintaks model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan tahapan sistematis dan terstruktur yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah. Sintaks PBL meliputi kegiatan orientasi masalah, pengorganisasian siswa, penyelidikan, penyajian hasil, dan evaluasi (Tiara et al., 2024). Sintaks model PBL yang diterapkan oleh peneliti lain terdiri dari orientasi masalah, organisasi siswa belajar, penyelidikan kelompok,

mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah (Agustinus et al., 2023). Sintaks model PBL juga dijelaskan dan dilaksanakan oleh peneliti lain melalui beberapa tahapan yaitu orientasi masalah, mengorganisasikan siswa untuk berkelompok, membimbing penyelidikan, pengerjaan LKPD, menganalisis dan mengevaluasi hasil karya (Adiningsih et al., 2024). Model PBL bersifat fleksibel tetapi tetap memiliki kerangka dasar yang konsisten dalam implementasinya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa Sintaks PBL secara umum terdiri dari lima tahapan yang dimulai dari orientasi masalah yang menyajikan permasalahan kontekstual berupa pertanyaan pemantik serta menjelaskan tujuan pembelajaran. Tahap kedua yaitu pengorganisasian siswa untuk belajar dengan membagi siswa ke dalam kelompok dan menjelaskan tugas serta membantu siswa dalam langkah-langkah penyelesaian masalah. Tahap ini didukung oleh teori Albert Bandura yang menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi melalui observasi dan interaksi sosial. Tahap kedua ini PBL melibatkan interaksi kolaboratif dan diskusi kelompok untuk memperoleh pengetahuan dan umpan balik (Ismail et al., 2024). Tahap ketiga membimbing penyelidikan dengan memberikan arahan dan memfasilitasi siswa dalam mencari informasi baik secara

individu maupun kelompok. Tahap keempat menyajikan hasil penyelidikan siswa dengan mempresentasikan dan memberikan umpan balik. Kelima menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah siswa dan menarik kesimpulan. Sintaks model PBL dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna melalui pengalaman langsung dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah (Junaidi, 2020). Sintaks dalam model PBL menjadi komponen penting dalam memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan secara efektif, terarah, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c. Kelebihan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki berbagai kelebihan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Kelebihan model PBL yaitu mampu membuat siswa belajar dengan inspirasi, menggunakan berbagai informasi terkait dengan pemecahan masalah, selain itu siswa juga dilatih untuk menggabungkan berbagai informasi dan pendapat dari pengetahuan dan keterampilan sebelum menerapkannya pada masalah, sehingga materi yang diberikan dapat lebih mudah diingat oleh siswa (Yusita et al., 2021).

Model *Problem Based Learning* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan secara eksplisit, memberikan pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang

telah dimiliki oleh siswa (Maydawati et al., 2022). Siswa juga dilatih untuk meningkatkan keterampilan literasi dan pemahaman teks dengan memahami isi bacaan, menarik kesimpulan dari teks yang dibaca sehingga kemampuan membaca pemahamannya bisa meningkat secara optimal (Ekandari & Chamlah, 2025). Kelebihan PBL secara keseluruhan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis, keaktifan, hasil belajar, komunikasi, kolaborasi, motivasi, serta keterampilan literasi, sehingga relevan dan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna dan berpusat pada siswa.

d. Kaitan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki kaitan yang erat dengan keterampilan membaca pemahaman teks narasi karena keduanya sama-sama menekankan proses berfikir aktif dalam memahami informasi yang diperoleh. Pembelajaran membaca, khususnya membaca pemahaman dalam teks narasi, siswa dituntut untuk bisa memahami isi teks secara keseluruhan dan mampu menganalisis alur, tokoh, konflik serta pesan yang terkandung di dalam teks (Daeli et al., 2023). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa model PBL membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa karena melibatkan proses berfikir tingkat tinggi (HOTS) (Hasibuan & Supiatman, 2025).

Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga menganalisis permasalahan dan mengidentifikasi informasi penting yang ada dalam bacaan serta menyusun solusi berdasarkan isi bacaan.

Penggunaan media pendukung seperti media interaktif juga terbukti mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan kontekstual sehingga kemampuan kognitif siswa semakin meningkat (Hutasoit et al., 2025). PBL dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca teks narasi karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif dan keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS) dalam proses pembelajaran dengan melibatkan siswa secara langsung.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh (Iswari et al., 2025) membahas efektivitas media pembelajaran berbasis *blooket* dalam meningkatkan pemahaman membaca teks personal letter di kalangan siswa SMA dengan desain *quasi-experimental*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok siswa yang menggunakan *blooket* memperoleh skor pembelajaran membaca yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar secara konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan game edukatif seperti *blooket* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan memahami teks karena siswa termotivasi secara kognitif dan emosional saat belajar melalui game interaktif. Model pembelajaran berbasis permainan ini

relevan untuk konteks pembelajaran membaca di tingkat sekolah dasar, khususnya untuk teks narasi, karena memadukan aktivitas bermain dengan pemrosesan teks secara sistematis yang dapat meningkatkan keterampilan pemahaman bacaan.

Studi oleh (Susanti et al., 2025) mengevaluasi efektivitas penggunaan media *blooket* untuk literasi membaca siswa pada materi biografi. Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimen dengan *pretest-posttest* dan menemukan bahwa penggunaan *blooket* secara signifikan meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa, di mana skor peningkatan keterampilan membaca siswa berada pada level efektif. Mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media *blooket*. Temuan ini relevan karena menunjukkan bahwa elemen game dan keterlibatan aktif dalam *platform blooket* dapat memperkuat fokus dan pemahaman siswa terhadap isi teks, serta dapat menjadi dasar pengembangan Novablook berbasis *wix* dan *blooket* dalam konteks SD.

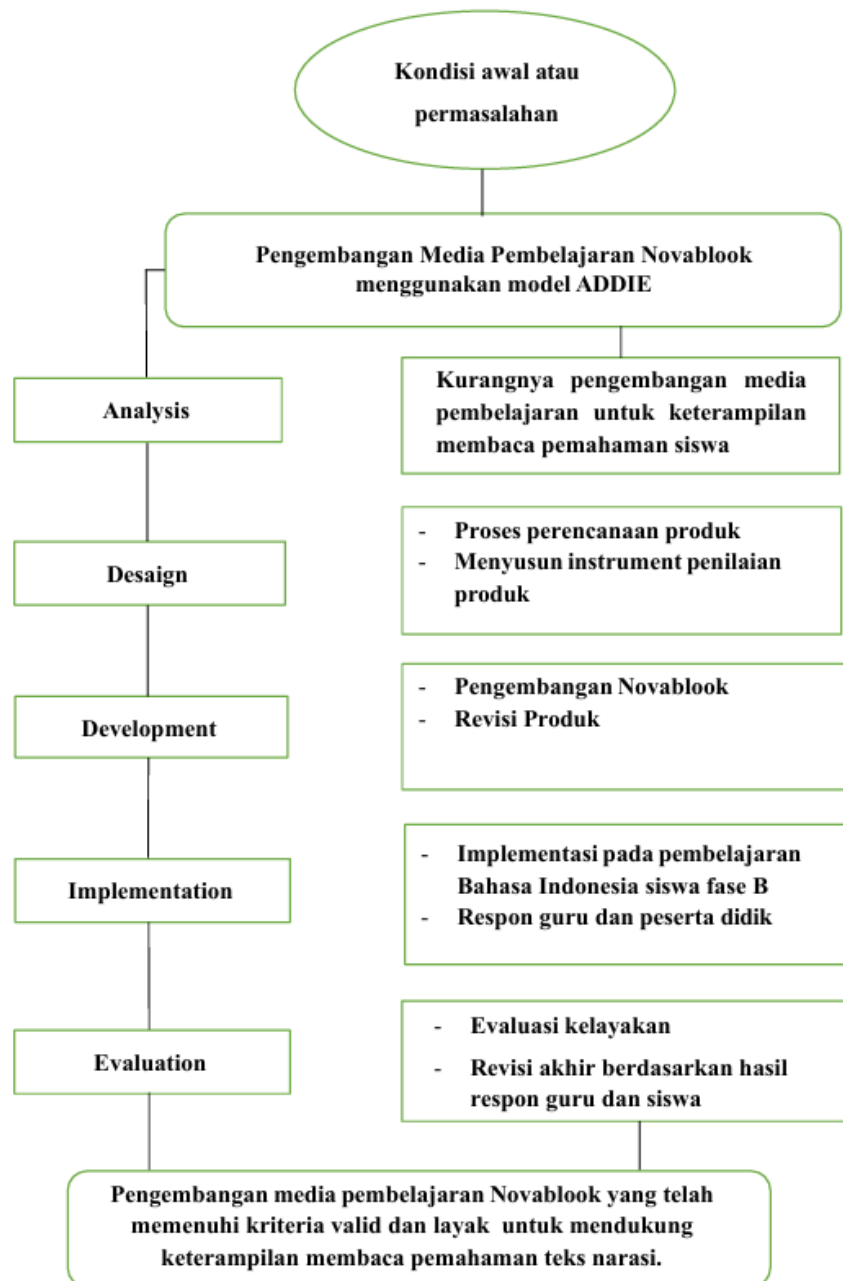
Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati et al., 2022) mengkaji pengembangan buku digital dalam pembelajaran membaca pemahaman materi teks nonfiksi kelas IV SD. Metode R&D dengan model ADDIE menghasilkan buku digital yang dinilai sangat layak untuk digunakan dan memiliki respons positif siswa terhadap media digital dalam meningkatkan pemahaman membaca teks nonfiksi. Kajian ini relevan karena menunjukkan potensi media digital berbasis web dalam mendukung keterampilan membaca pemahaman teks, yang dapat diterapkan bersama

dengan platform gamifikasi seperti *blooket* dan antarmuka yang dikembangkan melalui *wix* untuk menciptakan Novablook yang interaktif dan efektif.

C. Kerangka Berpikir

Keterampilan membaca pemahaman teks narasi pada siswa fase B SD Negeri Sugihwaras 1 masih menghadapi beberapa permasalahan. Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan, ditemukan kurangnya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam membaca pada mata pembelajaran bahasa Indonesia. Pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa yaitu dengan memanfaatkan teknologi digital. Perkembangan teknologi yang pesat dan potensi penggunaanya, guru dapat membuat media pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan menggunakan novabloook berbasis *wix* dan *blooket*.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mencoba memberikan solusi dengan membuat produk dengan memanfaatkan *website* yaitu *wix* yang diintegrasikan dengan *platform* media daring yang didalamnya terdapat permainan, kuis, tantangan, dan penghargaan yaitu *blooket*. Produk ini dibuat dengan tujuan agar siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan website *wix* yang diintegrasikan dengan *blooket*. Penelitian ini dilakukan pada siswa fase B di SD Negeri Sugihwaras 1. Pengembangan ini

diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran serta menjadi motivasi untuk guru-guru di SD Negeri Sugihwaras 1 agar mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif sehingga tujuan pembelajaran didalam kelas dapat tercapai dengan maksimal. Adapun bagan kerangka berfikir disajikan pada gambar 2.1.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran Novablook melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi pada siswa fase B layak digunakan.
2. Pengembangan Media Pembelajaran Novablook melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi pada Siswa Fase B praktis digunakan.