

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan membaca merupakan salah satu kompetensi fundamental yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Membaca tidak hanya sekedar kemampuan mengenali huruf dan merangkai kata, tetapi juga melibatkan proses pemahaman makna dari teks yang dibaca (Tarigan, 2015). Di era digital saat ini, kemampuan literasi yang baik menjadi semakin penting sebagai modal dasar dalam mengakses informasi dan pengetahuan. Penguasaan keterampilan membaca yang optimal pada jenjang sekolah dasar akan menjadi fondasi kuat bagi keberhasilan belajar siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya (Rahim, 2018).

Menurut Anderson (2017), keterampilan membaca yang baik pada siswa sekolah dasar ditandai dengan beberapa indikator penting. Pertama, siswa mampu membaca dengan lancar tanpa terbata-bata, dengan kecepatan membaca minimal 80 kata per menit untuk kelas II SD. Kedua, siswa dapat memahami makna kata dan kalimat yang dibaca dengan tingkat pemahaman minimal 70%. Ketiga, siswa menunjukkan minat dan motivasi yang tinggi terhadap kegiatan membaca. Keempat, siswa mampu mengaplikasikan keterampilan membaca dalam berbagai konteks pembelajaran (Burns et al., 2019). Penelitian Snow et al. (2020) menunjukkan bahwa siswa yang memiliki keterampilan membaca yang baik pada kelas rendah SD akan memiliki prestasi akademik yang lebih tinggi pada jenjang

pendidikan selanjutnya. Studi tersebut juga mengungkapkan bahwa 85% kesuksesan belajar siswa ditentukan oleh kemampuan literasi yang dikuasai pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun pada tanggal 15 Januari 2025, ditemukan beberapa permasalahan terkait keterampilan membaca siswa. Dari 24 siswa di kelas tersebut, sebanyak 15 siswa (62,5%) masih mengalami kesulitan dalam membaca dengan lancar berdasarkan hasil tes kecepatan membaca dan observasi langsung. Permasalahan yang ditemukan meliputi: (1) siswa masih terbata-bata dalam membaca kata; (2) kesulitan dalam memahami makna kata yang dibaca; (3) rendahnya kecepatan membaca dengan rata-rata hanya 45 kata per menit; dan (4) kurangnya konsentrasi dan minat siswa dalam kegiatan membaca berdasarkan pengamatan selama kegiatan pembelajaran. Kondisi ini tentunya perlu mendapat perhatian serius karena dapat menghambat pencapaian kompetensi literasi yang menjadi target pembelajaran di kelas II.

Rendahnya keterampilan membaca siswa kelas II SDN Sidorejo 02 berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru kelas, dan analisis hasil tes membaca disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang variatif membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar membaca. Kedua, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan kurang memanfaatkan teknologi yang dapat menarik minat siswa. Ketiga, pembelajaran membaca yang dilakukan cenderung monoton tanpa adanya unsur permainan yang dapat meningkatkan keaktifan dan

antusiasme siswa. Padahal, karakteristik siswa kelas II SD yang masih dalam tahap operasional konkret memerlukan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan melibatkan mereka secara aktif (Piaget dalam Santrock, 2018).

Mengatasi permasalahan tersebut diperlukan inovasi dalam pembelajaran membaca yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran Game Based Learning (GBL). Model pembelajaran ini mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna (Prensky, 2017). Melalui permainan, siswa dapat belajar tanpa merasa terbebani, meningkatkan motivasi intrinsik, serta mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan (Qian & Clark, 2016).

Implementasi model Game Based Learning dalam penelitian ini akan dioptimalkan dengan memanfaatkan media digital Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan edukatif seperti kuis, matching pairs, random wheel, wordsearch, dan lain sebagainya (Susanto, 2021). Media ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa generasi Z yang sudah akrab dengan teknologi digital. Penggunaan Wordwall memungkinkan guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran membaca yang interaktif, variatif, dan menarik bagi siswa. Selain itu, Wordwall juga memungkinkan guru untuk melakukan penilaian secara real-time dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa (Wijaya, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model Game Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Pratiwi (2021) menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 78%. Demikian pula penelitian Wijaya (2022) menyatakan bahwa penggunaan media Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan model Game Based Learning berbantuan media Wordwall untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD, khususnya di SDN Sidorejo 02, belum banyak dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas, dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall Siswa Kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi konkret terhadap permasalahan rendahnya keterampilan membaca siswa serta memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Sebanyak 62,5% siswa kelas II SDN Sidorejo 02 masih mengalami kesulitan dalam membaca dengan lancar.

2. Siswa masih terbata-bata dalam membaca kata dan kesulitan memahami makna kata yang dibaca.
3. Kecepatan membaca siswa masih rendah dan belum mencapai standar yang diharapkan untuk tingkat kelas II SD.
4. Kurangnya konsentrasi dan minat siswa dalam kegiatan membaca di kelas.
5. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional dan kurang variatif.
6. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal.
7. Pembelajaran membaca cenderung monoton tanpa adanya unsur permainan yang dapat meningkatkan keaktifan siswa.
8. Belum adanya penerapan model pembelajaran inovatif seperti Game Based Learning di kelas II SDN Sidorejo 02.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Wordwall untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun?
2. Apa saja kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan keterampilan

membaca siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun?

3. Seberapa besar peningkatan keterampilan membaca siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun setelah diterapkan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Wordwall?

Adapun pemecahan masalah yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah melalui penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Wordwall dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru merancang permainan edukatif menggunakan platform Wordwall yang disesuaikan dengan materi pembelajaran membaca.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan aturan permainan kepada siswa.
3. Siswa melakukan kegiatan membaca melalui permainan interaktif di Wordwall baik secara individu maupun kelompok.
4. Guru memberikan bimbingan dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
6. Guru melakukan evaluasi untuk mengukur peningkatan keterampilan membaca siswa.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun.
2. Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun.
3. Mengetahui peningkatan keterampilan membaca siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun setelah diterapkan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Wordwall.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan memperkaya khazanah keilmuan tentang penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media digital dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat: (1) meningkatkan keterampilan membaca siswa; (2) meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran membaca; (3) memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna; (4) meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran; dan (5) mengembangkan kemampuan literasi digital siswa.

b. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat: (1) memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa; (2) meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran; (3) memberikan pengalaman dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas; (4) meningkatkan profesionalisme guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang berkualitas; dan (5) menjadi inspirasi untuk terus berinovasi dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat: (1) meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; (2) menjadi bahan masukan dalam pengembangan kurikulum dan program pembelajaran di sekolah; (3) meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang inovatif; (4) mendorong budaya

penelitian dan pengembangan di kalangan guru; dan (5) menjadi rujukan bagi sekolah lain dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat: (1) menambah wawasan dan pengetahuan tentang pelaksanaan penelitian tindakan kelas; (2) meningkatkan kemampuan dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran inovatif; (3) meningkatkan kompetensi profesional dan pedagogik sebagai calon pendidik; (4) memberikan pengalaman dalam memecahkan masalah pembelajaran secara sistematis dan ilmiah; dan (5) menjadi bekal untuk terus mengembangkan profesionalisme sebagai pendidik di masa depan.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa kelas II SD dalam mengenali, memahami, dan mengucapkan rangkaian huruf, kata, dan kalimat dengan lancar dan tepat. Keterampilan membaca yang dimaksud meliputi: (1) kemampuan membaca dengan lafal yang benar; (2) kelancaran dalam membaca; (3) kecepatan membaca; dan (4)

kemampuan memahami isi bacaan sederhana. Keterampilan membaca diukur melalui tes membaca nyaring dan tes pemahaman bacaan.

2. Model Pembelajaran Game Based Learning

Model pembelajaran Game Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Penelitian ini menerapkan GBL dengan memanfaatkan permainan interaktif digital yang dirancang khusus untuk melatih keterampilan membaca siswa. Model ini menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan melibatkan partisipasi aktif siswa melalui aktivitas permainan yang terstruktur.

3. Media Wordwall

Media Wordwall adalah platform pembelajaran interaktif berbasis web (www.wordwall.net) yang menyediakan berbagai template permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan Wordwall untuk membuat permainan membaca seperti quiz, match up, random wheel, wordsearch, anagram, dan missing word yang dirancang untuk melatih keterampilan membaca siswa. Media ini dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, laptop, tablet, atau smartphone.

4. Siswa Kelas II SDN Sidorejo 02

Siswa kelas II SDN Sidorejo 02 yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik yang terdaftar pada tahun pelajaran 2024/2025 di kelas

II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun, yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Siswa-siswa ini berada pada rentang usia 7-8 tahun dan sedang menempuh pembelajaran di semester genap.

5. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam beberapa siklus sampai mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

