

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Keterampilan Membaca

a. Pengertian Keterampilan Membaca

Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk dikuasai. Menurut Tarigan (2015:7), membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Proses membaca bukan hanya sekedar mengucapkan lambang-lambang bunyi bahasa, tetapi lebih dari itu merupakan aktivitas yang kompleks yang melibatkan aspek visual dan kognitif.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Dalman (2017:5) menyatakan bahwa membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Oleh karena itu, membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, dan wacana saja, tetapi lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan

lambang atau tanda atau tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rahim (2018:2) yang menyatakan bahwa membaca adalah proses yang kompleks dan rumit. Kompleks artinya dalam proses membaca terlibat berbagai faktor internal dan eksternal pembaca. Faktor internal dapat berupa intelegensi, minat, sikap, bakat, motivasi, tujuan membaca, dan sebagainya. Faktor eksternal bisa dalam bentuk sarana membaca, teks bacaan, faktor lingkungan, atau faktor latar belakang sosial ekonomi, kebiasaan, dan tradisi membaca.

Lebih lanjut, Snow et al. (2020:11) mendefinisikan membaca sebagai proses ekstraksi dan konstruksi makna melalui interaksi dan keterlibatan dengan bahasa tertulis. Definisi ini menekankan bahwa membaca melibatkan tiga elemen utama, yaitu: (1) pembaca yang melakukan kegiatan membaca; (2) teks yang dibaca; dan (3) aktivitas yang merupakan interaksi antara pembaca dengan teks untuk membangun makna. Ketiga elemen ini saling berinteraksi dalam proses membaca yang kompleks.

Menurut Perfetti dan Stafura (2021:148), keterampilan membaca adalah kemampuan untuk mengenali kata-kata tertulis secara akurat dan otomatis serta memahami makna dari teks yang dibaca. Keterampilan membaca yang baik ditandai dengan kemampuan *decoding* (mengubah tulisan menjadi bunyi) dan *comprehension* (pemahaman) yang

berkembang secara bersamaan. Kedua kemampuan ini harus dikuasai secara seimbang untuk menghasilkan pembaca yang kompeten.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah kemampuan kompleks yang melibatkan aktivitas fisik, kognitif, dan sosial untuk mengenali, memahami, menginterpretasi, dan mengevaluasi informasi yang disampaikan penulis melalui media tulisan. Keterampilan membaca tidak hanya melibatkan kemampuan mengenal huruf dan kata, tetapi juga kemampuan memahami, menginterpretasi, mengevaluasi, dan mengaplikasikan informasi yang terkandung dalam teks bacaan untuk berbagai tujuan.

b. Tujuan Membaca

Setiap kegiatan membaca memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai. Tujuan membaca sangat mempengaruhi cara seseorang membaca dan hasil yang diperoleh dari kegiatan membaca tersebut. Anderson (dalam Tarigan, 2015:9-11) mengemukakan beberapa tujuan membaca, yaitu:

1) Membaca untuk memperoleh perincian atau fakta (*reading for details or facts*)

Pembaca membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh tokoh, apa yang telah dibuat oleh tokoh, apa yang telah terjadi pada tokoh khusus, atau untuk memecahkan masalah-masalah yang dibuat oleh tokoh.

2) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*)

Pembaca membaca untuk mengetahui mengapa hal itu merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa yang dipelajari atau yang dialami tokoh, dan merangkumkan hal-hal yang dilakukan oleh tokoh untuk mencapai tujuannya.

3) Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan organisasi cerita (*reading for sequence or organization*)

Pembaca membaca untuk menemukan atau mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mula-mula, kedua, dan seterusnya, masing-masing tahap dibuat untuk memecahkan suatu masalah, adegan, dan kejadian buat dramatisasi.

4) Membaca untuk menyimpulkan (*reading for inference*)

Pembaca membaca untuk menemukan serta mengetahui mengapa para tokoh merasakan seperti cara mereka itu, apa yang hendak disampaikan oleh pengarang, mengapa para tokoh berubah, kualitas-kualitas yang dimiliki para tokoh yang membuat mereka berhasil atau gagal.

5) Membaca untuk mengelompokkan atau mengklasifikasikan (*reading to classify*)

Pembaca membaca untuk menemukan serta mengetahui apa yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seseorang tokoh, apa yang lucu dalam cerita, atau apakah cerita itu benar atau tidak benar.

6) Membaca untuk menilai atau mengevaluasi (*reading to evaluate*)

Pembaca membaca untuk menemukan apakah tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apakah kita ingin berbuat seperti yang diperbuat oleh tokoh, atau apakah pengarang berhasil meyakinkan pembaca untuk mengikuti pikiran-pikirannya.

7) Membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan (*reading to compare or contrast*)

Pembaca membaca untuk menemukan bagaimana caranya tokoh berubah, bagaimana hidupnya berbeda dari kehidupan yang kita kenal, bagaimana dua cerita mempunyai persamaan, dan bagaimana tokoh menyerupai pembaca.

Sementara itu, menurut Grabe dan Stoller (2020:6-8), tujuan membaca dalam konteks pendidikan dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori, yaitu:

- 1) Membaca untuk mencari informasi (*reading to search for information*)
 - pembaca mencari informasi spesifik yang dibutuhkan tanpa membaca seluruh teks.
- 2) Membaca cepat untuk pemahaman umum (*reading to skim quickly*) - pembaca membaca dengan cepat untuk mendapatkan gambaran umum tentang isi teks.
- 3) Membaca untuk belajar (*reading to learn from text*) - pembaca membaca untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang mendalam tentang suatu topik.

- 4) Membaca untuk mengintegrasikan informasi (*reading to integrate information*) - pembaca membaca untuk menghubungkan informasi dari berbagai sumber.
- 5) Membaca untuk menulis (*reading to write*) - pembaca membaca untuk mendapatkan ide, informasi, atau model penulisan.
- 6) Membaca untuk kritik dan evaluasi (*reading to critique and evaluate*) - pembaca membaca dengan sikap kritis untuk mengevaluasi kualitas, akurasi, dan relevansi teks.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya kelas rendah seperti kelas II, tujuan membaca lebih difokuskan pada kemampuan membaca permulaan yang meliputi kemampuan mengenal huruf, merangkai huruf menjadi kata, merangkai kata menjadi kalimat, serta memahami makna sederhana dari bacaan (Santrock, 2021:342). Menurut National Reading Panel (2020), pada tahap membaca permulaan, tujuan utamanya adalah mengembangkan lima komponen keterampilan membaca, yaitu: (1) *phonemic awareness* (kesadaran fonemik); (2) *phonics* (pengenalan huruf dan bunyi); (3) *fluency* (kelancaran membaca); (4) *vocabulary* (kosakata); dan (5) *comprehension* (pemahaman).

c. Aspek-aspek Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan kemampuan yang kompleks dan multidimensi. Berbagai aspek terlibat dalam proses membaca yang efektif. Menurut Tarigan (2015:12-13), keterampilan membaca mencakup beberapa aspek, yaitu:

- 1) Aspek kebahasaan, meliputi pengenalan bentuk huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem, kata, frasa, klausa, kalimat, dan lain-lain), serta pengenalan hubungan pola ejaan dan bunyi.
- 2) Aspek psikologis, yang meliputi motivasi, minat, kematangan sosial, kematangan emosi, dan penyesuaian diri.
- 3) Aspek sensori, yakni kemampuan memahami simbol-simbol tertulis dengan menggunakan indera penglihatan.
- 4) Aspek perseptual, yakni kemampuan menginterpretasikan apa yang terlihat sebagai simbol dan menginterpretasikan simbol sebagai ide.

Sementara itu, untuk tingkat sekolah dasar kelas rendah, aspek keterampilan membaca yang dinilai menurut Kemendikbud (2016) meliputi: (1) ketepatan menyuarakan tulisan; (2) kewajaran lafal; (3) kewajaran intonasi; (4) kelancaran; dan (5) kejelasan suara. Kelima aspek ini menjadi indikator penting dalam menilai kemampuan membaca permulaan siswa.

Lebih lanjut, menurut Burns et al. (2021:15-17), aspek-aspek keterampilan membaca dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Aspek *Decoding* (Penguraian)

Aspek ini berkaitan dengan kemampuan mengubah tulisan menjadi bunyi yang bermakna. *Decoding* meliputi kemampuan mengenali huruf, memahami hubungan antara huruf dan bunyi

(*phonics*), serta menggabungkan bunyi-bunyi tersebut menjadi kata yang bermakna. Kemampuan *decoding* yang baik memungkinkan pembaca untuk membaca kata-kata dengan akurat dan otomatis.

2) Aspek *Fluency* (Kelancaran)

Kelancaran membaca adalah kemampuan membaca dengan kecepatan, akurasi, dan ekspresi yang tepat. Pembaca yang lancar dapat membaca teks dengan mudah tanpa harus mengeja huruf demi huruf atau kata demi kata. Kelancaran membaca sangat penting karena membebaskan kapasitas kognitif pembaca untuk fokus pada pemahaman makna teks.

3) Aspek *Vocabulary* (Kosakata)

Kosakata adalah pengetahuan tentang kata-kata dan maknanya. Pembaca yang memiliki kosakata yang luas akan lebih mudah memahami teks yang dibacanya. Penguasaan kosakata mencakup kemampuan mengenali kata, memahami makna kata dalam berbagai konteks, dan menggunakan kata dengan tepat.

4) Aspek *Comprehension* (Pemahaman)

Pemahaman adalah tujuan akhir dari membaca. Aspek ini meliputi kemampuan memahami makna literal (tersurat), inferensial (tersirat), dan evaluatif dari teks. Pembaca yang baik dapat mengidentifikasi ide utama, membuat inferensi, membandingkan informasi, dan mengevaluasi isi bacaan.

5) Aspek *Metacognition* (Metakognisi)

Metakognisi dalam membaca adalah kemampuan pembaca untuk memantau dan mengontrol proses membacanya sendiri. Pembaca yang memiliki metakognisi yang baik dapat mengenali ketika mereka tidak memahami sesuatu, menggunakan strategi untuk mengatasi kesulitan pemahaman, dan menyesuaikan cara membaca sesuai dengan tujuan dan jenis teks.

Menurut penelitian Duke dan Cartwright (2021:234), aspek-aspek keterampilan membaca tersebut tidak berkembang secara terpisah, melainkan saling berinteraksi dan saling mendukung. Pengembangan satu aspek akan mempengaruhi perkembangan aspek lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran membaca yang efektif harus mengintegrasikan semua aspek tersebut secara seimbang dan komprehensif.

Dalam konteks penelitian ini, aspek-aspek keterampilan membaca yang menjadi fokus adalah: (1) ketepatan lafal dalam membaca; (2) kelancaran membaca; (3) kecepatan membaca; dan (4) pemahaman isi bacaan sederhana. Keempat aspek ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik dan kompetensi yang harus dikuasai siswa kelas II SD.

d. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang kompleks dan saling berinteraksi. Pemahaman terhadap

faktor-faktor ini penting untuk merancang pembelajaran membaca yang efektif. Lamb dan Arnold (dalam Rahim, 2018:16-17) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu faktor fisiologis dan faktor non-fisiologis. Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Faktor non-fisiologis meliputi faktor intelektual, faktor lingkungan, dan faktor psikologis.

Secara lebih rinci, Burns, Roe, dan Ross (dalam Rahim, 2018:16) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca, yaitu: (1) faktor fisiologis yang meliputi kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan kelelahan; (2) faktor intelektual yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan anak; (3) faktor lingkungan yang mencakup latar belakang dan pengalaman anak di rumah serta faktor sosial ekonomi keluarga; dan (4) faktor psikologis yang meliputi motivasi, minat, kematangan sosial dan emosi, serta penyesuaian diri.

Berikut adalah penjelasan lebih mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca:

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kondisi fisik pembaca yang mempengaruhi kemampuan membaca. Menurut Woolley (2021:45), faktor fisiologis yang penting meliputi:

- a) Kesehatan Fisik - Kondisi kesehatan yang baik diperlukan untuk aktivitas membaca yang membutuhkan konsentrasi dan stamina. Anak yang sering sakit atau kekurangan gizi akan mengalami kesulitan dalam belajar membaca.
 - b) Kesehatan Penglihatan dan Pendengaran - Kemampuan melihat dengan jelas sangat penting dalam membaca karena membaca adalah aktivitas visual. Begitu pula kemampuan mendengar penting untuk mengaitkan bunyi dengan simbol tertulis.
 - c) Perkembangan Neurologis - Sistem saraf yang sehat dan berkembang dengan baik diperlukan untuk memproses informasi visual dan linguistik dalam membaca.
 - d) Kelelahan - Anak yang kelelahan akan mengalami penurunan konsentrasi dan kemampuan memahami bacaan.
- 2) Faktor Intelektual

Faktor intelektual berkaitan dengan kapasitas mental atau kemampuan kognitif anak. Menurut Sternberg dan Grigorenko (2020:167), terdapat hubungan positif antara kecerdasan dengan kemampuan membaca, meskipun tidak mutlak. Anak dengan tingkat kecerdasan yang lebih tinggi cenderung memiliki kemampuan membaca yang lebih baik karena mereka memiliki kemampuan berpikir abstrak, menganalisis, dan memecahkan masalah yang lebih baik. Namun, kecerdasan bukan satu-satunya

faktor yang menentukan keberhasilan membaca. Banyak faktor lain yang juga berperan penting.

3) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan keterampilan membaca anak. Menurut Neuman dan Dickinson (2021:78-82), faktor lingkungan meliputi:

- a) Latar Belakang dan Pengalaman di Rumah - Anak yang tumbuh dalam keluarga yang menghargai kegiatan membaca dan menyediakan buku-buku di rumah cenderung memiliki keterampilan membaca yang lebih baik. Kebiasaan orang tua membacakan buku untuk anak sejak dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan literasi anak.
- b) Faktor Sosial Ekonomi - Status sosial ekonomi keluarga berpengaruh terhadap akses anak terhadap bahan bacaan, kualitas pendidikan, dan dukungan pembelajaran di rumah. Anak dari keluarga dengan sosial ekonomi yang lebih baik umumnya memiliki lebih banyak kesempatan untuk mengembangkan keterampilan membaca.
- c) Kualitas Pembelajaran di Sekolah - Metode pembelajaran, kompetensi guru, ketersediaan media pembelajaran, dan iklim pembelajaran di kelas sangat mempengaruhi perkembangan keterampilan membaca siswa.

- d) Budaya Literasi - Lingkungan yang memiliki budaya literasi yang kuat, dimana kegiatan membaca dihargai dan dipromosikan, akan mendorong anak untuk mengembangkan keterampilan membaca mereka.

4) Faktor Psikologis

Faktor psikologis berkaitan dengan kondisi mental dan emosional anak. Menurut Guthrie dan Klauda (2020:143-145), faktor psikologis yang mempengaruhi keterampilan membaca meliputi:

- a) Motivasi - Motivasi membaca sangat menentukan seberapa besar usaha yang dikeluarkan anak dalam belajar membaca. Motivasi intrinsik (dorongan dari dalam diri) lebih efektif daripada motivasi ekstrinsik (dorongan dari luar).
- b) Minat - Anak yang memiliki minat terhadap kegiatan membaca akan lebih antusias dan gigih dalam belajar membaca. Minat dapat ditumbuhkan dengan menyediakan bahan bacaan yang menarik dan relevan dengan kehidupan anak.
- c) Konsep Diri sebagai Pembaca - Keyakinan anak tentang kemampuan membacanya sendiri (*self-efficacy*) sangat mempengaruhi performansi membaca mereka. Anak yang percaya bahwa mereka bisa menjadi pembaca yang baik akan lebih termotivasi untuk terus belajar.

- d) Kematangan Sosial dan Emosi - Kematangan sosial dan emosi mempengaruhi kemampuan anak untuk berkonsentrasi, bekerja sama dengan orang lain, dan menghadapi tantangan dalam belajar membaca.
- e) Kecemasan - Tingkat kecemasan yang tinggi dapat menghambat proses membaca. Anak yang cemas saat membaca akan kesulitan berkonsentrasi dan memahami bacaan.

5) Faktor Pedagogis

Selain faktor-faktor di atas, Duke dan Cartwright (2021:241) menambahkan faktor pedagogis sebagai faktor penting yang mempengaruhi keterampilan membaca, yaitu:

- a) Metode Pembelajaran - Metode pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran membaca. Metode yang bervariasi, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih efektif.
- b) Media Pembelajaran - Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam membaca.
- c) Strategi Pengajaran - Guru yang menggunakan strategi pengajaran yang tepat, seperti *scaffolding*, *modeling*, dan

explicit instruction, dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca dengan lebih baik.

- d) Asesmen dan Umpan Balik - Asesmen yang tepat dan umpan balik yang konstruktif membantu siswa mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka serta cara untuk meningkatkan keterampilan membaca.

Pemahaman terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca ini penting bagi guru dalam merancang pembelajaran yang efektif. Dalam penelitian ini, faktor pedagogis menjadi fokus utama, khususnya terkait dengan penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dan media Wordwall untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

2. Model Pembelajaran *Game Based Learning*

a. Pengertian *Game Based Learning*

Game Based Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Plass, Homer, dan Kinzer (2015:258), *game based learning* adalah penggunaan permainan untuk mendukung pembelajaran, dimana permainan dirancang untuk menyeimbangkan materi pembelajaran dengan *gameplay* dan kemampuan pemain untuk mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dalam permainan ke dalam kehidupan nyata.

Prensky (2020:145) mendefinisikan *game based learning* sebagai pembelajaran yang menggabungkan konten pendidikan atau prinsip-prinsip pembelajaran ke dalam video game dengan tujuan untuk melibatkan pembelajar. Pendekatan ini memanfaatkan daya tarik dan keterlibatan yang ditawarkan oleh permainan digital untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Sementara itu, Qian dan Clark (2016:57) menjelaskan bahwa *game based learning* adalah jenis permainan dengan hasil pembelajaran yang ditetapkan. Permainan pembelajaran dirancang untuk menyeimbangkan materi pelajaran dengan permainan dan kemampuan pemain untuk menyimpan dan menerapkan apa yang mereka pelajari di dunia nyata. Model pembelajaran ini menekankan pada pembelajaran melalui pengalaman langsung dalam konteks yang menyenangkan dan menantang.

Menurut Abdul Jabbar dan Felicia (2020:153), *game based learning* adalah penggunaan permainan digital untuk tujuan pendidikan yang memfasilitasi pembelajaran melalui pengalaman bermain yang bermakna. Pendekatan ini mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan ke dalam aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *game based learning* adalah model pembelajaran yang

mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Model ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sekaligus memfasilitasi pencapaian kompetensi yang diharapkan.

b. Karakteristik Game Based Learning

Menurut Garris, Ahlers, dan Driskell (2002:445), permainan edukatif yang efektif memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- 1) Fantasi, yaitu permainan harus memiliki elemen fantasi yang menarik dan relevan dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Aturan dan tujuan, permainan harus memiliki aturan yang jelas dan tujuan yang spesifik.
- 3) Stimulasi sensorik, permainan harus menyediakan stimulasi visual dan audio yang menarik.
- 4) Tantangan, permainan harus memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
- 5) Misteri, permainan harus memiliki elemen kejutan atau misteri yang membuat siswa ingin terus bermain.
- 6) Kontrol, siswa harus memiliki kontrol terhadap permainan dan merasa bahwa tindakan mereka mempengaruhi hasil permainan.

Selain itu, Hamari et al. (2016) menambahkan bahwa *game based learning* yang efektif harus memiliki elemen umpan balik

langsung, tingkat kesulitan yang bertahap, sistem penghargaan, serta aspek kompetisi dan kolaborasi yang seimbang.

Deterding et al. (2021:234) mengidentifikasi karakteristik *game based learning* yang efektif untuk pembelajaran di sekolah dasar, yaitu: (1) tujuan pembelajaran yang jelas; (2) aturan permainan yang mudah dipahami; (3) interaktivitas yang tinggi; (4) umpan balik instan; (5) tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan; (6) elemen visual yang menarik; (7) sistem reward yang memotivasi; dan (8) kesempatan untuk mengulang dan berlatih.

c. Kelebihan dan Kekurangan Game Based Learning

Penerapan *game based learning* dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan. Menurut Kirriemuir dan McFarlane (2004), kelebihan game based learning antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran
- 2) Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bebas dari tekanan
- 3) Memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*)
- 4) Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis

- 5) Memberikan umpan balik langsung kepada siswa
- 6) Meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi
- 7) Memungkinkan pembelajaran sesuai dengan kecepatan masing-masing siswa

Penelitian Tokac, Novak, dan Thompson (2019:567) menunjukkan bahwa *game based learning* efektif meningkatkan prestasi akademik siswa dengan effect size sebesar 0.49, yang termasuk dalam kategori medium. Studi meta-analisis ini juga menemukan bahwa *game based learning* paling efektif untuk mata pelajaran yang membutuhkan praktek berulang, seperti membaca dan matematika.

Namun demikian, *game based learning* juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain: (1) memerlukan waktu persiapan yang cukup lama dalam merancang permainan; (2) memerlukan infrastruktur teknologi yang memadai; (3) ada kemungkinan siswa lebih fokus pada aspek permainan daripada tujuan pembelajaran; (4) tidak semua materi pembelajaran cocok disampaikan melalui permainan; dan (5) memerlukan kompetensi khusus dari guru dalam mengintegrasikan permainan ke dalam pembelajaran (Erhel & Jamet, 2013).

Clark et al. (2020:456) menambahkan bahwa efektivitas *game based learning* sangat bergantung pada desain permainan, kesesuaian dengan materi pembelajaran, dan cara guru mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perencanaan dan pelaksanaan

yang matang sangat penting untuk memaksimalkan manfaat *game based learning*.

d. Sintaks *Game Based Learning*

Menurut Garris, Ahlers, dan Driskell (2002), penerapan *game based learning* dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Pada tahap ini, guru merancang permainan edukatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi yang akan diajarkan. Guru juga menyiapkan media dan alat yang diperlukan serta menyusun aturan permainan yang jelas.

2) Tahap Orientasi

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan aturan permainan, dan memberikan motivasi kepada siswa. Pada tahap ini, guru juga dapat melakukan demonstrasi singkat tentang cara bermain.

3) Tahap Pelaksanaan Permainan

Siswa melakukan kegiatan pembelajaran melalui permainan edukatif baik secara individu maupun kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan bantuan jika diperlukan.

4) Tahap *Debriefing*/Refleksi

Setelah permainan selesai, guru memfasilitasi diskusi untuk merefleksikan pengalaman belajar siswa, menghubungkan aktivitas permainan dengan konsep yang dipelajari, dan mengidentifikasi pembelajaran yang telah dicapai.

5) Tahap Evaluasi

Guru melakukan penilaian terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dan memberikan umpan balik kepada siswa. Evaluasi dapat dilakukan selama proses permainan maupun setelah permainan selesai.

3. Media *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah platform digital berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan edukatif interaktif yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Menurut Almasri (2022), *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, pencocokan, permainan kata, dan masih banyak lagi. Platform ini dapat diakses melalui website www.wordwall.net dan tersedia dalam versi gratis maupun berbayar.

Sari dan Yarza (2021) menjelaskan bahwa *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Wordwall* menyediakan beragam template yang dapat disesuaikan

dengan kebutuhan dan materi pembelajaran. Guru dapat membuat permainan edukatif dengan mudah tanpa memerlukan keterampilan pemrograman yang rumit.

Wijayanti et al. (2023:145) mendefinisikan *Wordwall* sebagai *platform* pembelajaran digital interaktif yang memungkinkan pendidik untuk membuat dan berbagi berbagai jenis aktivitas pembelajaran gamifikasi. Platform ini menyediakan lebih dari 18 template interaktif yang dapat dikustomisasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah *platform* pembelajaran interaktif berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif dengan mudah dan cepat. Media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran berbasis game karena menyediakan berbagai template yang menarik dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

b. Fitur-fitur *Wordwall*

Wordwall menyediakan berbagai fitur dan *template* permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Beberapa *template* yang tersedia di *Wordwall* antara lain:

- 1) *Quiz* - kuis dengan berbagai format seperti pilihan ganda, benar-salah, dan isian singkat
- 2) *Match Up* - permainan mencocokkan pasangan yang sesuai
- 3) *Random Wheel* - roda putar untuk memilih secara acak

- 4) *Wordsearch* - permainan mencari kata tersembunyi
- 5) *Anagram* - permainan menyusun huruf menjadi kata yang benar
- 6) *Missing Word* - melengkapi kata yang hilang dalam kalimat
- 7) *Group Sort* - mengelompokkan item berdasarkan kategori
- 8) *Labelled Diagram* - memberi label pada diagram atau gambar
- 9) *Flip Tiles* - permainan membalik kartu untuk menemukan pasangan
- 10) *True or False* - permainan menjawab pernyataan benar atau salah

Selain itu, *Wordwall* juga menyediakan fitur untuk mencetak aktivitas dalam bentuk *worksheet*, menyimpan skor siswa, dan berbagi aktivitas dengan guru lain. *Platform* ini juga dapat diintegrasikan dengan berbagai *Learning Management System* (LMS) seperti *Google Classroom* dan *Microsoft Teams*. Menurut Nurhasanah dan Nida (2022:234), fitur *tracking progress* yang dimiliki *Wordwall* memungkinkan guru untuk memantau perkembangan dan hasil belajar siswa secara real-time.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan, antara lain:

- 1) Mudah digunakan dan tidak memerlukan keterampilan teknis yang rumit
- 2) Menyediakan berbagai template permainan yang menarik dan interaktif
- 3) Dapat disesuaikan dengan berbagai materi dan tingkat kelas

- 4) Memberikan umpan balik langsung kepada siswa
- 5) Dapat diakses melalui berbagai perangkat (komputer, tablet, *smartphone*)
- 6) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran
- 7) Memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa
- 8) Menyediakan opsi untuk mencetak aktivitas sebagai *worksheet*
- 9) Dapat diintegrasikan dengan LMS yang populer

Penelitian Susanto (2021:187) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 82% dan meningkatkan hasil belajar sebesar 28%. Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif sebagai media pembelajaran interaktif.

Adapun kekurangan dari media *Wordwall* antara lain: (1) memerlukan koneksi internet yang stabil; (2) versi gratis memiliki keterbatasan dalam jumlah aktivitas yang dapat dibuat; (3) memerlukan perangkat digital untuk dapat digunakan; (4) tidak semua template cocok untuk semua materi pembelajaran; dan (5) memerlukan kreativitas guru dalam merancang aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4. Pembelajaran Membaca di Kelas II SD

Pembelajaran membaca di kelas II SD merupakan kelanjutan dari pembelajaran membaca permulaan yang telah dimulai di kelas I. Menurut Kurikulum Merdeka untuk kelas II SD, pembelajaran Bahasa Indonesia

bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menyimak, membaca, menulis, dan berbicara dengan fokus pada kemampuan literasi dasar (Kemendikbudristek, 2022:45).

Kompetensi membaca yang harus dikuasai siswa kelas II SD meliputi: (1) membaca kata dan kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat; (2) membaca teks pendek dengan lancar; (3) memahami isi teks sederhana; dan (4) menceritakan kembali isi teks yang telah dibaca dengan bahasa sendiri. Untuk mencapai kompetensi tersebut, guru perlu merancang pembelajaran yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Menurut Santrock (2021:344), siswa kelas II SD (usia 7-8 tahun) berada pada tahap operasional konkret dimana mereka belajar paling baik melalui pengalaman langsung, manipulasi objek, dan aktivitas yang menyenangkan. Oleh karena itu, pembelajaran membaca untuk siswa kelas II perlu dirancang dengan pendekatan yang konkret, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif.

Dalam konteks pembelajaran abad 21, pembelajaran membaca tidak cukup hanya menggunakan metode konvensional, tetapi perlu diintegrasikan dengan teknologi dan pendekatan inovatif seperti *game based learning*. Penggunaan media digital seperti *Wordwall* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar membaca (Voogt & Roblin, 2021:286).

B. Kerangka Berpikir

Keterampilan membaca merupakan kemampuan fundamental yang harus dikuasai siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah. Kemampuan membaca yang baik akan menjadi fondasi bagi keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada jenjang selanjutnya. Namun, berdasarkan observasi awal di kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun, ditemukan bahwa sebagian besar siswa (62,5%) masih mengalami kesulitan dalam membaca dengan lancar.

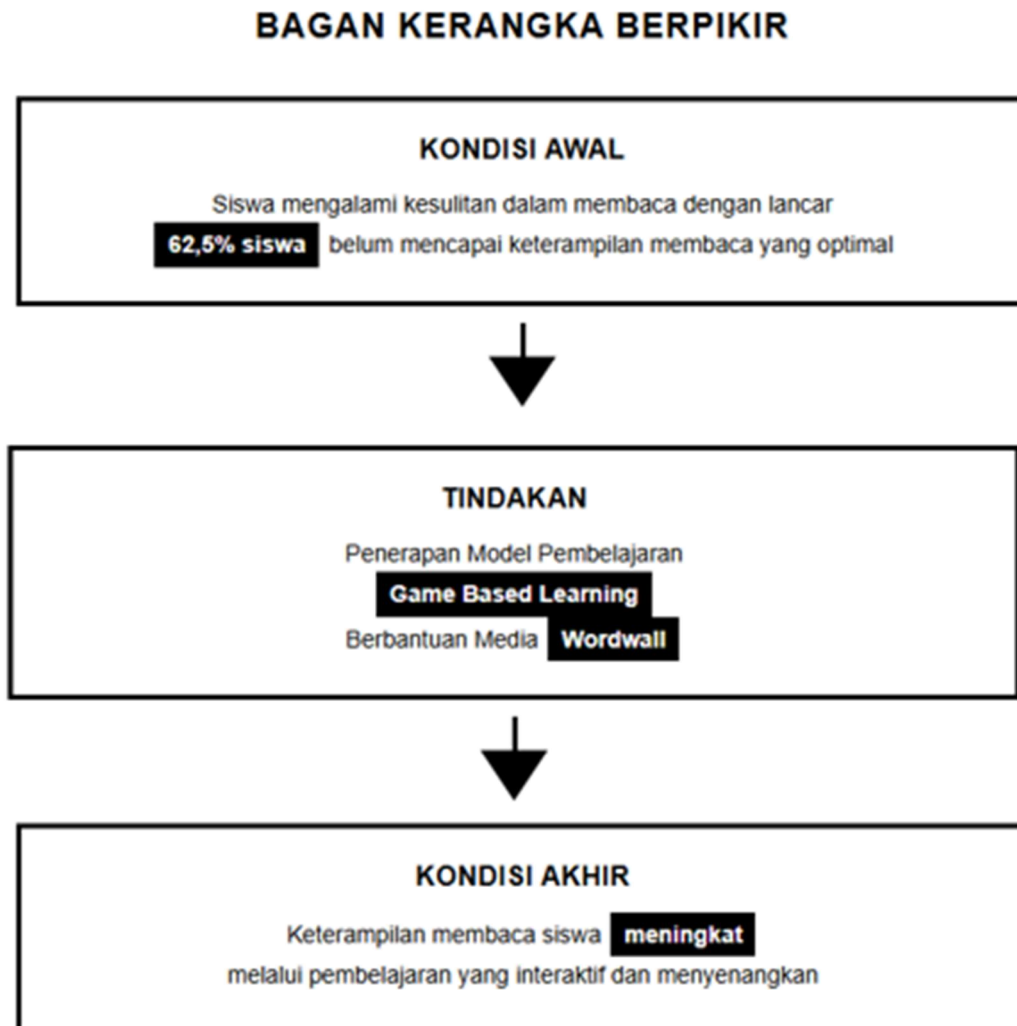
Rendahnya keterampilan membaca siswa berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan tes membaca disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang variatif, media pembelajaran yang terbatas, serta kurangnya unsur menyenangkan dalam pembelajaran membaca. Kondisi ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar membaca.

Mengatasi permasalahan tersebut diperlukan inovasi dalam pembelajaran membaca yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Model *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Wordwall sebagai media pembelajaran digital menyediakan berbagai *template* permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran membaca. Media ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu mudah digunakan, menarik, interaktif, dan dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Penggunaan *Wordwall* memungkinkan guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran membaca yang variatif dan menyenangkan, seperti *quiz*, *match up*, *random wheel*, *wordsearch*, *anagram*, dan *missing word*.

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Melalui permainan interaktif, siswa akan lebih aktif, termotivasi, dan senang dalam belajar membaca. Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan memfasilitasi siswa untuk lebih mudah memahami dan menguasai keterampilan membaca. Dengan demikian, penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun.

Berdasarkan uraian di atas, kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Jika model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* diterapkan dengan tepat, maka keterampilan membaca siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun dapat meningkat.”

Adapun indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Minimal 80% siswa kelas II SDN Sidorejo 02 mencapai nilai keterampilan membaca ≥ 75 (KKM).
2. Terjadi peningkatan rata-rata nilai keterampilan membaca siswa minimal 15% dari kondisi awal.
3. Siswa menunjukkan peningkatan dalam aspek kelancaran membaca, ketepatan lafal, dan pemahaman isi bacaan.
4. Minimal 80% siswa menunjukkan sikap positif dan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran membaca.

D. Kebaruan Penelitian (State of the Art)

Untuk menunjukkan kebaruan dan posisi penelitian ini dalam peta penelitian terdahulu, berikut disajikan beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya beserta perbedaannya dengan penelitian ini:

Tabel 2.1 *State of the Art Penelitian*

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Pratiwi, D. A. (2021)	Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD	Model GBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 78% dan hasil belajar meningkat 25%	Menggunakan model Game Based Learning	Fokus pada motivasi belajar umum, kelas V, tidak menggunakan media Wordwall
2	Wijaya, K. (2022)	Efektivitas Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Bahasa	Media Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa	Menggunakan media Wordwall, mata pelajaran Bahasa	Fokus pada hasil belajar umum, kelas III, tidak menggunakan model GBL

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Indonesia Kelas III SD	Indonesia dengan peningkatan 30%	Indonesia	
3	Sari, N. P. (2021)	Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Metode Bermain Kartu Kata Kelas I SD	Metode bermain kartu kata meningkatkan keterampilan membaca permulaan sebesar 85%	Fokus pada keterampilan membaca	Kelas I, menggunakan media konvensional (kartu kata), tidak menggunakan GBL dan Wordwall
4	Rahmawati, S. (2023)	Penerapan Media Interaktif Wordwall dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD	Wordwall meningkatkan penguasaan kosakata siswa sebesar 72% dan antusiasme belajar meningkat signifikan	Menggunakan media Wordwall	Bahasa Inggris, kelas IV, fokus kosakata, tidak menggunakan model GBL
5	Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019)	Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analytic study	GBL efektif meningkatkan prestasi dengan effect size 0.49 (kategori medium)	Menggunakan model GBL	Fokus pada matematika, studi meta-analisis, tidak spesifik pada kelas II SD dan membaca
6	Penelitian ini (2025)	Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall Siswa Kelas II SDN Sidorejo 02	<i>Belum dilaksanakan</i>	-	Mengkombinasikan model GBL dengan media Wordwall untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kebaruan penelitian ini terletak pada kombinasi antara model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media digital *Wordwall* yang secara spesifik ditujukan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD. Penelitian terdahulu belum ada yang mengkombinasikan kedua elemen ini (model GBL dan media *Wordwall*) dalam satu penelitian yang fokus pada peningkatan keterampilan membaca di kelas rendah.

Adapun kontribusi teoretis penelitian ini adalah memberikan bukti empiris tentang efektivitas integrasi *game based learning* dengan teknologi digital dalam pembelajaran literasi dasar di sekolah dasar. Sementara kontribusi praktisnya adalah menyediakan alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.