

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga membentuk generasi yang mampu belajar sepanjang hayat. Penulis berpandangan bahwa salah satu kunci terwujudnya tujuan tersebut adalah tumbuhnya budaya membaca sejak usia sekolah dasar. Melalui kebiasaan membaca, peserta didik diharapkan mampu memperluas wawasan, membangun pola pikir kritis, serta mengembangkan kemampuan memahami berbagai informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya. Namun, di tengah perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, minat peserta didik terhadap kegiatan membaca sering kali menghadapi berbagai tantangan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menjadikan kegiatan membaca sebagai aktivitas yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, sekolah tidak hanya menghasilkan peserta didik yang mampu membaca, tetapi juga peserta didik yang gemar membaca dan mampu memahami informasi secara mendalam sebagai bekal untuk menghadapi tuntutan kehidupan di masa depan.

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, dan bertanggung jawab. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan berasal dari kata “didik”, kemudian mendapat awalan “me” menjadi “mendidik”, yang berarti memelihara dan memberi latihan.

Dalam proses tersebut diperlukan ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran (Mualif A, 2023). Membaca adalah kemampuan dasar yang menjadi landasan utama dalam pendidikan. Hampir semua aktivitas belajar, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, membutuhkan keterampilan membaca.

Membaca pada hakikatnya adalah suatu hal yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif (Hoerudin, Cecep., 2020). Dengan membaca, peserta didik dapat mengakses berbagai informasi, memahami berbagai gagasan, serta meningkatkan kemampuan dalam berpikir kritis dan menganalisis. Oleh karena itu, membaca memiliki peran besar dalam menumbuhkan kemampuan berpikir serta memperkaya pengetahuan peserta didik. Namun, manfaat membaca tersebut bisa diperoleh secara maksimal apabila seseorang memiliki minat baca yang baik, karena minat baca menjadi dorongan utama yang membuat seseorang mau dan senang berinteraksi dengan bahan bacaan. Sebaliknya rendahnya minat baca bisa menghambat perkembangan kemampuan membaca pemahaman siswa, karena mereka jarang berinteraksi dengan teks bacaan.

Rendahnya minat membaca peserta didik memberikan dampak besar terhadap kualitas generasi penerus bangsa. Kondisi ini menjadi tantangan serius bagi dunia pendidikan dimana peserta didik yang memiliki minat baca rendah cenderung kesulitan memahami materi pelajaran, berpikir kritis, serta mengembangkan ide dan kreativitasnya. Oleh karena itu diperlukan berbagai

upaya untuk menumbuhkan minat baca sejak usia dini agar generasi muda memiliki daya saing dan wawasan yang lebih luas. Minat baca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga mengarahkan individu untuk membaca dengan kemauannya sendiri (Ma'ani, 2022). Selain minat baca kemampuan peserta didik memahami bahan bacaan atau membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki dan menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran di semua mata pelajaran.

Membaca pemahaman merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar sebagai dasar untuk mengembangkan literasi dan keterampilan berpikir kritis. Yang dimaksud dengan membaca pemahaman yaitu pemahaman isi bacaan dan dibatasi pada pertanyaan - pertanyaan tentang apa, bagaimana, mengapa, dimana dan kesimpulan berdasarkan masalah dari isi bacaan (Laily, 2014). Pada tingkat sekolah dasar, kemampuan ini menjadi fondasi penting bagi keberhasilan belajar, karena hampir seluruh mata pelajaran membutuhkan keterampilan memahami bahan bacaan. Namun, banyak siswa masih menghadapi hambatan dalam proses memahami teks, seperti kurangnya minat membaca, keterbatasan kosakata, serta kesulitan menghubungkan informasi antar bagian dalam bacaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa membaca pemahaman bukan hanya persoalan teknis dalam melafalkan kata, tetapi juga berkaitan dengan kemampuan berpikir, perhatian, serta motivasi belajar siswa.

Hasil berbagai survei menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil studi *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022, Indonesia berada pada peringkat keenam di Asia Tenggara dalam hal kemampuan membaca siswa. Skor rata-rata kemampuan membaca siswa Indonesia adalah 359 poin, lebih rendah dibandingkan dengan Singapura, Vietnam, Brunei Darussalam, dan Malaysia (Bahasa, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mampu memahami bacaan secara mendalam, terutama dalam menginterpretasikan dan mengevaluasi informasi dari teks. Kondisi tersebut juga tercermin dalam hasil Asesmen Nasional (AN) di tingkat sekolah dasar, di mana kemampuan literasi membaca siswa masih perlu mendapat perhatian serius. Data ini menegaskan bahwa peningkatan minat dan kemampuan membaca harus menjadi prioritas utama dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kondisi serupa juga terjadi di SD Negeri Waduk tempat peneliti akan melakukan penelitian, khususnya pada siswa kelas V. Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis terhadap rapor mutu pendidikan, indikator kompetensi membaca pemahaman menunjukkan capaian yang masih rendah. Hasil ulangan harian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek memahami isi bacaan, menunjukkan rata-rata nilai yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, kegiatan pembiasaan literasi seperti membaca 15 menit sebelum Pelajaran dimulai belum berjalan optimal. Banyak siswa yang masih kurang antusias, cepat bosan, dan belum memiliki motivasi intrinsik untuk membaca.

Rendahnya minat baca dan membaca pemahaman siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung konvensional, di mana kegiatan membaca masih bersifat satu arah dan kurang menarik bagi siswa. Kedua, keterbatasan media dan teknologi pembelajaran yang mampu menstimulasi keterlibatan aktif siswa. Ketiga, kurangnya penerapan pendekatan inovatif yang mengaitkan aktivitas membaca dengan dunia digital dan pengalaman bermain yang menyenangkan. Akibatnya, siswa memandang kegiatan membaca sebagai kewajiban, bukan sebagai kebutuhan atau aktivitas yang menyenangkan.

Berbagai upaya sebenarnya telah dilakukan oleh pihak sekolah dan guru untuk menumbuhkan minat baca siswa, seperti penyediaan pojok baca, lomba literasi, dan kegiatan membaca rutin. Namun, kegiatan tersebut belum memberikan hasil yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman isi bacaan. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V, sebagian besar siswa hanya membaca sekadar menyelesaikan tugas tanpa benar-benar memahami isi teks. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu mengubah cara pandang siswa terhadap kegiatan membaca agar menjadi aktivitas yang menarik, interaktif, dan bermakna.

Salah satu inovasi yang potensial diterapkan adalah melalui pendekatan gamifikasi. Gamifikasi atau adaptasi game dalam pembelajaran adalah pendekatan di mana konsep dan mekanisme permainan digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil pembelajaran peserta didik, dan melibatkan penggunaan elemen-elemen permainan, seperti poin, tingkatan,

tantangan, penghargaan, dan leaderboard, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Sari & Alfiyan, 2023). Dengan kata lain melalui gamifikasi, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dan fokus dalam memahami materi.

Selain itu, penerapan gamifikasi juga sejalan dengan arah kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan teknologi pendidikan yang kreatif menjadi bentuk nyata integrasi antara digitalisasi pembelajaran dan peningkatan kompetensi literasi siswa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya dituntut membaca, tetapi juga mengalami proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman.

Dalam konteks ini, *Wayground* hadir sebagai salah satu platform berbasis gamifikasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. *Wayground* adalah sebuah platform pembelajaran digital yang dulu dikenal sebagai *Quizizz*, namun telah berevolusi menjadi lebih dari sekadar alat pembelajaran yang interaktif dengan sistem level, poin, misi, dan reward digital. Pada *Wayground*, guru tidak hanya bisa membuat kuis, tetapi juga membuat pelajaran, bacaan (passages), flashcards, serta video interaktif, lengkap dengan berbagai jenis soal dan media (teks, audio, video, gambar) untuk mendukung gaya belajar yang lebih beragam. Salah satu keunggulan *Wayground* adalah fitur diferensiasi dan akomodasi guru dapat menyesuaikan materi sesuai

kebutuhan siswa. *Wayground* juga menyediakan “library” sumber belajar yang luas , guru dapat memanfaatkan materi siap pakai yang dibuat oleh komunitas, lalu menyesuaikannya dengan kurikulum dan konteks siswa. Dengan fitur-fitur tersebut, *Wayground* memungkinkan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan adaptif , yang tidak hanya menekankan penilaian (quiz), tetapi juga mendukung perkembangan literasi, membaca pemahaman, dan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Dengan demikian, implementasi gamifikasi *Wayground* sangat relevan dan diharapkan dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan minat dan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Waduk.

Penelitian mengenai pemanfaatan *Wayground* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan membaca pemahaman pernah dilakukan oleh Nanda (Nanda et al., 2018). Dalam studinya, ia menerapkan desain pra-eksperimen untuk menilai sejauh mana penggunaan aplikasi *Wayground* dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan membaca pemahaman siswa, yang terlihat dari perbandingan nilai pre-test dan post-test setelah menggunakan *Wayground* (Suwanto, 2021)

Penelitian lain dilakukan oleh Juniarta et al. (2020) dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas untuk menelaah peningkatan kemampuan membaca siswa melalui penerapan pembelajaran terpadu berbantuan *Wayground*. Hasil studi tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata prestasi membaca siswa meningkat secara signifikan setelah penggunaan *Wayground*.

Temuan ini menegaskan bahwa *Wayground* dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa. (Suwanto, 2021)

Selanjutnya, meskipun sudah ada beberapa penelitian yang membahas pemanfaatan *Wayground* dalam meningkatkan membaca pemahaman, belum banyak studi yang secara khusus menyoroti pemanfaatan gamifikasi melalui platform *Wayground* sebagai strategi meningkatkan minat sekaligus membaca pemahaman siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat dan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Waduk merupakan permasalahan yang perlu mendapatkan solusi inovatif. Penerapan gamifikasi melalui platform *Wayground* diyakini dapat menjadi strategi pembelajaran yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:

“Implementasi Gamifikasi Wayground sebagai Strategi Peningkatan Minat dan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN Waduk.”

B. Identifikasi Masalah

Dari paparan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi pokok masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Minat membaca siswa kelas V SDN Waduk masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh kurangnya antusiasme siswa dalam kegiatan membaca, baik pada pembelajaran Bahasa Indonesia maupun pada kegiatan literasi sekolah.
2. Kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Waduk masih rendah, khususnya dalam memahami isi bacaan.

3. Metode pembelajaran membaca yang digunakan guru masih bersifat konvensional, sehingga kurang mampu menarik minat dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
4. Pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran masih terbatas, sehingga belum mampu mendukung pembelajaran membaca yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.
5. Perlu dicari dan dicoba strategi baru dengan pendekatan pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi dalam mengajar untuk tindakan perbaikan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses penerapan gamifikasi *Wayground* dalam meningkatkan minat baca dan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri Waduk?
2. Bagaimanakah peningkatan minat baca siswa kelas V SDN Waduk setelah diterapkannya gamifikasi *Wayground* ?
3. Bagaimanakah peningkatan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Waduk setelah diterapkannya gamifikasi *Wayground* ?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan proses penerapan gamifikasi *Wayground* dalam meningkatkan minat baca dan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri Waduk.

2. Mengetahui peningkatan minat membaca siswa setelah penerapan gamifikasi *Wayground*.
3. Mengetahui peningkatan membaca pemahaman siswa setelah penerapan gamifikasi *Wayground*.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoretis
 - a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran berbasis gamifikasi pada bidang literasi membaca di sekolah dasar.
 - b. Menjadi referensi ilmiah dalam pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital yang mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan efektif dalam meningkatkan minat serta membaca pemahaman siswa.
 - 2) Meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan media dan teknologi digital untuk kegiatan literasi.

b. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kegiatan membaca berbasis permainan (*game-based learning*).
- 2) Meningkatkan motivasi intrinsik dan kemampuan memahami isi bacaan melalui tantangan, misi, dan penghargaan digital dalam *Wayground*.

c. Bagi Sekolah

- 1) Mendorong penerapan pembelajaran inovatif yang mendukung program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dan kebijakan Merdeka Belajar.
- 2) Menjadi contoh praktik baik (*best practice*) dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan berbasis teknologi di lingkungan sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan inspirasi dan landasan bagi penelitian lanjutan terkait penerapan gamifikasi atau platform digital lainnya dalam pengembangan literasi siswa di berbagai jenjang pendidikan.

F. Definisi Operasional

Agar penelitian ini berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu adanya definisi operasional untuk menghindari kesalahpahaman.

a. Gamifikasi

Gamifikasi dalam penelitian ini diartikan sebagai strategi pembelajaran yang menerapkan elemen-elemen permainan (*game elements*) ke dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat peserta didik. Elemen permainan yang dimaksud mencakup pemberian poin, level, lencana (*badge*), papan peringkat (*leaderboard*), serta tantangan atau misi yang dirancang agar proses belajar terasa lebih menarik dan menyenangkan.

Secara operasional, gamifikasi digunakan sebagai pendekatan pembelajaran yang bertujuan mengubah suasana belajar konvensional menjadi lebih interaktif dan berorientasi pada pengalaman belajar yang positif. Melalui penerapan gamifikasi, peserta didik diharapkan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan membaca, menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran, dan mencapai target yang ditetapkan guru.

b. *Wayground*

Wayground adalah platform pembelajaran yang berfungsi sebagai media interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Wayground* ini sebelumnya dikenal sebagai *Wayground Platform* ini telah berkembang dari sekadar alat untuk membuat kuis menjadi media pembelajaran serbaguna berbasis kecerdasan buatan (AI). Melalui *Wayground*, guru dapat dengan mudah merancang dan menyampaikan kuis, materi pelajaran, serta berbagai aktivitas latihan

interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui berbagai jenis perangkat digital.

c. Minat Belajar

Minat belajar adalah rasa ketertarikan, perhatian, dan dorongan dari dalam diri siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar muncul ketika siswa merasa senang, tertarik, dan memiliki keinginan untuk memahami materi yang diajarkan.

Secara operasional, minat belajar dapat dilihat dari beberapa indikator, antara lain Perhatian siswa terhadap materi dan kegiatan pembelajaran, antusiasme dalam mengikuti proses belajar, ketekunan dan keaktifan dalam mengerjakan tugas, keinginan untuk mencapai hasil belajar yang baik.

d. Membaca Pemahaman

Membaca Pemahaman adalah kemampuan siswa dalam memahami isi, bacaan, menemukan ide pokok serta menentukan pesan yang terkandung dalam teks bacaan secara tepat dan menyeluruh. Kemampuan ini mencakup proses mengenali kata, memahami kalimat, serta menafsirkan makna keseluruhan teks secara logis dan runtut.

Secara operasional, membaca pemahaman ini bisa diukur melalui beberapa indikator antara lain kemampuan menemukan ide pokok dan gagasan pendukung dalam teks bacaan sederhana, kemampuan menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks baik secara eksplisit maupun implisit, Kemampuan menyimpulkan isi bacaan sesuai dengan konteks cerita.