

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab pendahuluan yang berhubungan dengan penelitian. Bab pendahuluan ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang

Memasuki dunia pendidikan, peserta didik berproses untuk menjalankan kegiatan pembelajaran guna mengembangkan potensi dalam dirinya yang dibimbing dan diajarkan langsung oleh pendidik. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang membahas mengenai Sistem Pendidikan Nasional tertulis bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dengan aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berbagai pelajaran diajarkan dan diberikan dalam pendidikan untuk membantu peserta didik mendapatkan ilmu, kecerdasan serta berbagai keterampilan yang dapat berguna dalam kehidupannya, salah satu pembelajaran yang terdapat dalam dunia pendidikan yaitu pelajaran Bahasa Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 33 Ayat 1 mengemukakan bahwa Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Negara yang menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Bahasa Indonesia sebagai bahasa yang selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari termasuk di kehidupan pendidikan di sekolah. Selain itu, Bahasa Indonesia juga menjadi pelajaran wajib yang harus diajarkan kepada peserta didik.

Dalam Bahasa Indonesia setiap peserta didik perlu memiliki empat keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (2008) keterampilan berbahasa (*language skills*) dalam kurikulum yang ada di sekolah meliputi menyimak (*listening skills*), berbicara (*speaking skills*), membaca (*reading skills*), dan menulis (*writing skills*).

Pada penelitian ini fokus utama yang akan diteliti yaitu keterampilan berbahasa dalam membaca. Dasar Riyanti (2021, hlm. 4) menyatakan bahwa membaca merupakan suatu aktivitas untuk memahami ide ataupun gagasan secara tersurat maupun tersirat di dalam suatu bacaan. Dapat dipahami bahwa membaca merupakan aktivitas yang diperlukan oleh setiap manusia untuk memahami teks bacaan. Selain itu, kemampuan membaca merupakan hal yang penting untuk mencari sumber informasi dan sebagai alat komunikasi di dalam kehidupan sehari-hari. Tarigan (dalam Riyanti, 2021, hlm. 4) mengungkapkan kegiatan membaca adalah suatu proses yang dilaksanakan oleh pembaca dalam memperoleh pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui perantara media kata-kata/bahasa tulis. Dengan uraian tersebut dapat diketahui bahwa dengan membaca manusia dapat memahami pesan yang disampaikan dalam suatu tulisan. Kemampuan membaca diperlukan dalam jenjang pendidikan agar peserta didik dapat memahami ilmu yang diberikan. Selain itu, kemampuan membaca penting bagi peserta didik untuk keberlangsungan hidupnya dalam lingkungan sekolah maupun luar sekolah.

Kemampuan membaca di kelas tinggi seharusnya sudah melatih peserta didik dalam keterampilan yang bersifat pemahaman (*comprehension skill*). Riyanti (2021, hlm. 30) mengemukakan aspek-aspek dalam keterampilan membaca yang memiliki sifat berupa pemahaman yaitu 1) memahami suatu pengertian yang sederhana (leksikal, gramatikal, dan retorikal); 2) memahami signifikansi atau makna (dalam hal ini berupa maksud beserta tujuan pengarang, relevansi/keadaan kebudayaan, dan reaksi dari pembaca); 3) evaluasi ataupun penilaian; 4) kecepatan membaca yang adaptif.

Kemampuan membaca pemahaman ini merupakan salah satu bagian dari membaca yang ada dalam membaca intensif, dimana keterampilan ini mengharuskan peserta didik untuk memahami atau menelaah isi suatu bacaan. Untuk membimbing dan melatih peserta didik agar memiliki kemampuan membaca pemahaman ini perlu diadakan pembelajaran yang menarik dan perlu dirancang sebaik mungkin supaya peserta didik dapat lebih memahami suatu bacaan yang telah diberikan.

Pembelajaran di sekolah memerlukan kefokusannya untuk menyusun rancangan atau rencana kegiatan belajar agar pembelajaran dapat diimplementasikan atau

berjalan dengan menyenangkan, menarik dan mudah dipahami sehingga dapat terwujudnya tujuan pembelajaran. Maka dari itu, perlu dipersiapkan penerapan metode dengan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian yaitu *Game Based Learning (GBL)*. Wibawa dkk. (2021) menyatakan bahwa *Game Based Learning (GBL)* merupakan suatu metode pembelajaran yang dirancang khusus dengan menggunakan aplikasi digital guna membantu proses pembelajaran dengan cara bermain. Selain itu, Coffey (dalam Wijaya dkk, 2021, hlm. 88) menyatakan bahwa *Game Based Learning* ialah salah satu metode yang menyatukan materi pembelajaran ke dalam sebuah permainan berbasis digital yang bertujuan untuk membuat orang-orang yang bermain tertarik dalam mengikuti pembelajaran melalui suatu metode ataupun media pembelajaran dengan permainan. Dalam penjelasan tersebut berarti pembelajaran dengan menggunakan metode *Game Based Learning* ini membantu pembelajaran peserta didik sambil bermain menggunakan aplikasi digital yang ada.

Pendidikan pada zaman ini dirancang untuk berkreasi dengan memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran agar para peserta didik tidak mengalami kejenuhan atau bosan dalam pembelajaran. Dengan semakin canggihnya teknologi, peserta didik lebih tertarik belajar sambil bermain yang berhubungan dengan dunia digital. Untuk mengurangi kurangnya kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik, perlu menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pada zaman yang serba canggih ini terdapat banyak aplikasi berbasis website untuk menunjang pembelajaran dengan cara bermain, seperti bermain kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, dan lainnya. Salah satu website berbasis game yang dapat dijadikan media pembelajaran interaktif yaitu media pembelajaran digital *Wordwall*.

Belajar sambil bermain merupakan metode dengan berbantuan media digital yang digunakan untuk membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar. Pada zaman ini, handphone ataupun laptop banyak digunakan untuk bermain game saja sehingga lupa akan manfaat media digital sebagai sumber informasi dan sumber pengetahuan. Maka dari itu, perlu adanya penyesuaian metode pembelajaran

menggunakan media digital permainan supaya membuat peserta didik selalu ada keinginan untuk belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan pada kelas 6 di SDN 2 Batutumpang di Purwakarta mayoritas peserta didik jarang melaksanakan kegiatan membaca buku di rumah dan hanya mengandalkan kegiatan membaca di sekolah. Serta sesuai hasil rapat dengan kepala sekolah dan guru di SDN 02 Batutumpang bahwa dalam rapor pendidikan sekolah nilai kegiatan literasi turun di tahun 2023 tersebut terlihat dari hasil ANBK yang dilaksanakan bulan Oktober 2022, dimana peserta didik yang melaksanakan ANBK tersebut siswa kelas 6 tahun ajaran 2023/2024.

Rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik juga dikuatkan oleh hasil tes prasiklus yang dilaksanakan pada peserta didik kelas VI SDN 2 Batutumpang. Kegiatan tes yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal membaca pemahaman. Peserta didik diberikan 5 pertanyaan berbentuk essay, masing-masing pertanyaan merujuk kepada indikator yang digunakan dalam penelitian ini. Melalui indikator pertama yaitu pemahaman literal peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan mengenai latar belakang dan watak-watak dari tokoh sesuai dengan teks bacaan yang diberikan. Pada indikator yang kedua yaitu pemahaman interpretatif peserta didik diminta untuk menentukan serta menjelaskan perbedaan watak setiap tokoh dan menentukan tokoh yang disukainya dengan diberikan penjelasan yang sesuai teks cerita. Lalu pada indikator yang terakhir yaitu pemahaman kritis peserta didik diminta untuk mencari dan menjelaskan unsur-unsur instrinsik teks cerita. Pada hasil tes dari 40 peserta didik hanya 12 peserta didik yang telah memenuhi standar nilai ketercapaian ketuntasan minimum yaitu nilai 73, serta 12 peserta didik ini dapat membaca dengan lancar dan mampu memahami suatu teks bacaan berupa cerita yang telah diberikan. Lalu sebagian besar anak lainnya yaitu 28 peserta didik belum memenuhi standar nilai ketercapaian ketuntasan minimum, belum memiliki kemampuan membaca pemahaman teks cerita dan memiliki kendala dalam menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan teks cerita tersebut. Selain itu, 2-3 peserta didik masih memiliki kemampuan membaca yang terbata-bata.

Dengan menerapkan metode *Game Based Learning* yang berbantuan media digital *Wordwall* ini diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran di kelas dan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Maka dari itu, perlu adanya penerapan permainan digital ini untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan. Metode *game* ini diterapkan dikarenakan banyaknya anak-anak, remaja bahkan orang dewasa sering bermain dengan gadget atau media digital yang dimilikinya. Dalam penelitian *Common Sense Media Report* menyatakan bahwa sejak pandemi penggunaan media digital dikalangan anak-anak maupun remaja meningkat dibandingkan tahun-tahun sebelumnya *Sixty-one percent of tweens and 62% of teens really enjoy watching online videos. This is much more than the percentage of teens and tweens that enjoy any other activity. The next most popular activity among tweens is watching television, which 48% of them enjoy a lot, while among teens, video games are next with 39% enjoying them a lot* (Enam puluh satu persen remaja dan 62% remaja “sangat” menikmati menonton video online dibandingkan persentase yang sangat menikmati aktivitas lain, berikutnya yang paling populer di kalangan remaja adalah televisi, yang 48% menikmati “banyak,” dan video game yang 39% menikmatinya “banyak”) (The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens, 2021).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, dapat diuraikan perumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana aktivitas pembelajaran guru dan peserta didik dengan menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VI?
2. Bagaimana hasil kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VI setelah menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui aktivitas pembelajaran guru dan peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media

Muthia Nur Azhar, 2024

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA SISWA KELAS VI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Wordwall dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VI.

2. Mengetahui hasil kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VI setelah menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah untuk:

1. Bagi peserta didik, meningkatkan kemampuan membaca pemahaman serta memahami makna dalam sebuah teks cerita dengan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*.
2. Bagi Guru, meningkatkan keterampilan guru untuk menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam struktur organisasi skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media Digital *Wordwall* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa kelas VI dapat dijelaskan per babnya sebagai berikut:

BAB I, merupakan bab pendahuluan yang berisikan: 1) latar belakang penelitian, 2) rumusan masalah, 3) tujuan penelitian, 4) manfaat penelitian, dan 5) struktur organisasi skripsi.

BAB II, merupakan bab kajian Pustaka yang berisikan: 1) metode pembelajaran *Game Based Learning* (*GBL*), 2) media digital *Wordwall*, 3) kemampuan membaca, 4) jenis-jenis membaca, 5) kemampuan membaca pemahaman, dan 6) penelitian relevan.

BAB III, merupakan bab metode penelitian yang berisikan: 1) jenis penelitian, 2) desain penelitian, 3) lokasi dan subjek penelitian, 4) variable penelitian, 5) instrument penelitian, dan 6) teknik analisis data.

BAB IV, merupakan bab hasil dan pembahasan yang berisikan: 1) hasil berupa deskripsi awal penelitian, 2) hasil berupa deskripsi pelaksanaan penelitian, 3) pembahasan aktivitas guru dan peserta didik, dan 3) pembahasan hasil kemampuan membaca peserta didik.

Muthia Nur Azhar, 2024

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA SISWA KELAS VI**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Bab V, merupakan bab kesimpulan yang berisikan: 1) Simpulan, 2) Implikasi, dan 3) Rekomendasi.