

## Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik dengan Metode *Gamification* di Kelas II

Desi Natalia Assa<sup>1</sup>, Silvina Noviyanti<sup>2</sup>, Giovani Eka Meilia<sup>3</sup>

<sup>1,2)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Jambi, Jambi, Indonesia <sup>3)</sup> Universitas Negeri Yogyakarta, Jawa Tengah, Indonesia.

---

### Informasi Artikel

Ditinjau : 2 Mei 2023

Direvisi : 23 Juni 2023

Terbit Online : 31 Juli 2023

---

### Kata Kunci

kemampuan membaca,  
metode *gamification*,  
keaktifan belajar

---

### Korespondensi

e-mail :

[desin0820@gmail.com](mailto:desin0820@gmail.com)<sup>1</sup>,

### ABSTRAK

Peserta didik sering hanya terdiam, dan tidak merespon setiap pertanyaan dari guru. Pada penelitian ini merupakan suatu Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca dengan menggunakan metode pembelajaran *gamification* di kelas 2 SDN 205/IV Jambi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan metode pembelajaran *gamification* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas 2 mampu meningkatkan kemampuan membaca dan pembelajaran efektif. Peningkatan tersebut dapat terlihat pada analisis data setiap siklus. Siklus I sebanyak 66,8%. Pada siklus II sebanyak 89,8% mengalami peningkatan sebanyak 23%. Dan pada penilaian harian yang mereka dapatkan pada siklus I sebanyak 57,7% dan pada siklus II sebanyak 86,1%. Mengalami peningkatan pada penilaian harian yaitu 28,4%. Dari hasil penelitian ini disarankan guru memberikan pemecahan permasalahan yang konkret dialami oleh peserta didik, lalu guru memberi kesempatan kepada peserta didik yang jarang aktif dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan hasil pemecahan masalah sehingga akan melatih keberaniannya. Guru hendaknya mengajar dengan santai dan tidak terlalu formal pada saat mengajar dan harus lebih dekat dengan peserta didik pada saat proses pembelajaran dan jangan menggunakan metode ceramah Tujuan dan manfaat dari pembelajaran harus jelas dan tepat sesuai dengan materi yang dipelajari.

### ABSTRACT

*Students often remain silent and do not respond to any questions from the teacher. This research is a Classroom Action Research which aims to determine reading ability using the gamification learning method in class 2 of SDN 205/IV Jambi. This research was carried out in two cycles. The results of this research show that applying the gamification learning method in Indonesian language learning in grade 2 can improve reading skills and effective learning. This improvement can be seen in data*



*analysis for each cycle. Cycle I was 66.8%. In cycle II, 89.8% experienced an increase of 23%. And the daily assessment they got in cycle I was 57.7% and in cycle II was 86.1%. Experienced an increase in daily assessments, namely 28.4%. From the results of this research, it is recommended that teachers provide solutions to concrete problems experienced by students, then teachers give opportunities to students who are rarely active in the learning process to convey the results of problem solving so that they will train their courage. Teachers should teach in a relaxed manner and not be too formal when teaching and should be closer to students during the learning process and should not use the lecture method. The aims and benefits of learning must be clear and precise according to the material being studied.*

DOI : <https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i1.27825>

## PENDAHULUAN

Setiap guru yang melakukan kegiatan pembelajaran di kelas menginginkan peserta didiknya dapat membaca dengan baik. Keterampilan membaca membantu peserta didik memahami pelajaran dengan lebih mudah. Contoh kemampuan bahasa reseptif adalah kemampuan membaca. Disebut reseptif karena pembaca menyerap informasi baru dan memperluas wawasan mereka. Segala sesuatu yang dibaca dari buku membantu orang-orang mengembangkan pikiran mereka, mempertajam perspektif mereka dan memperluas wawasan mereka. Hal ini didukung oleh pendapat Nurhadi (2016:2) “Untuk memahami bacaan secara utuh perlu diperhatikan kondisi, nilai, fungsi, dan dampaknya, dan ini dilakukan melalui proses membaca kritis-kreatif”.

Tidak jarang dalam kegiatan pembelajaran peserta didik, guru, bahan ajar, dan pendekatan pedagogis semuanya bermasalah di awal proses pembelajaran sekolah dasar. Soedjadi (2002: 1) berpendapat bahwa kesulitan belajar siswa dapat berasal dari banyak hal, termasuk tetapi tidak terbatas pada kekurangan siswa itu sendiri dan metode pengajaran atau lingkungan kelas. Di banyak ruang kelas, guru menggunakan papan tulis untuk menunjukkan dan memberitahu peserta didik apa yang akan dibahas dan apa yang akan ditinggalkan. Lingkungan belajar terbaik adalah lingkungan di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam proses memperoleh pengetahuan. Sesuai dengan pasal 40 Undang-Undang Rhode Island No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan, “Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif,



dinamis, dan dialogis”.

Pada awalnya, membaca permulaan hanya berlangsung dua tahun untuk kelas I dan II SD. Tujuannya agar peserta didik mampu melafalkan dengan benar dengan intonasi yang tepat sebagai dasar pemahaman dan bacaan nantinya. Pembaca pemula masih dalam proses belajar membaca dan belum memiliki kemampuan membaca yang sempurna. (Abidin dalam Pratiwi dan Vina, 2017). Di kelas 1 dan 2 sekolah dasar, peserta didik diperkenalkan dengan dasar-dasar membaca. Membaca, sebagaimana pendapat Ak Karunia (Zubaedah, 2013: 3), merupakan latihan untuk mengenal bahasa tulis bagi mereka. Kata-kata tertulis menyediakan sarana bagi siswa untuk secara visual mewakili simbol bunyi bahasa. Semua yang didapatkan dari membaca buku membantu orang mengembangkan pemikiran, mempertajam pandangnya, dan meningkatkan pemahaman. Belajar membaca di usia muda memainkan peran penting dalam kesuksesan akademik di kemudian hari. Jika mereka dapat membaca dengan cepat dan lancar, mereka memiliki kesempatan yang lebih baik untuk memahami konsep di dalam kelas.

Observasi yang dilakukan dengan peserta didik di kelas kelas 2E SDN 205/IV Jambi. Telah mengungkapkan bahwa beberapa dari peserta didik ini terus mengalami kesulitan dengan dasar-dasar membaca. Bukti bahwa peserta didik mengalami kesulitan membaca di awal dapat ditemukan pada fakta bahwa banyak dari mereka tidak dapat merangkai huruf menjadi kata atau merangkai kata menjadi kalimat, contohnya peserta didik yang tidak bisa merangkai huruf lebih dari 3-4

huruf menjadi satu kata yaitu “mengupayakan”, “bertanya”. Contoh lainnya peserta didik yang tidak bisa merangkai kata menjadi satu kalimat panjang. Hasil observasi juga memperlihatkan masih banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam penyebutan beberapa huruf dan imbuhan, ini dibuktikan dengan peserta didik sulit kata “renda” “me-renda”, “perangkap” “ter- perangkap”, “rumah”, “se-rumah” , “gerai” “ter-gerai”. Peserta didik juga masih terbiasa menggunakan bahasa daerah pada kata-kata tertentu, contohnya “apa” menjadi “apo”, “siapa” menjadi “siapo”, “dimana” menjadi “dimano”, sehingga peserta didik sulit memahami bahasa kata-kata Indonesia.

Peserta didik yang memiliki reaksi negatif terhadap instruksi membaca yang mereka



terima cenderung kurang berhasil secara akademis. Menurut Hasanudin (2016), kesabaran yang luar biasa diperlukan saat pertama kali mengajarkan membaca kepada anak. Memang benar bahwa anak-anak lebih suka bermain daripada belajar. Pendidik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecenderungan membaca siswanya, seperti dikemukakan oleh Widyaningrum dan Hasanudin (2019).

Oleh karena itu, belajar membaca di sekolah memiliki peran yang penting. Sejak terjadi pandemi tahun 2020, kemampuan membaca peserta didik dalam membaca semakin menurun karena situasi proses pembelajaran dilakukan secara *online* dan kurang maksimal. Dimungkinkan untuk mengatasi masalah ini dengan beberapa cara berbeda. Penggunaan metode *gamification* adalah salah satu contohnya. Metode ini, yang dikenal sebagai efektif dan menyenangkan (Pradana, 2018). Menurut Nick Pelling (2011) dalam (Jusuf 2016) *gamification as a process of changing interface to make electronic transactions more fun and game-like, but later it was expanded with the emphasis on using game elements* (Zicherman & Cunningham, 2011; Deterding et al., 2011; Burke, 2012; Werbach & Hunter, 2012) unsur dalam permainan digunakan untuk meningkatkan motivasi, memberikan inovasi, melibatkan, serta membuat peserta didik lebih fokus. kegiatan ini juga membantu guru dalam menentukan nilai peserta didik yang sebenarnya, yang dapat dihitung dengan menggunakan skor keseluruhan peserta didik dan tingkat kesulitan konten yang telah mereka bahas. Dan tentu saja, setiap peserta didik memiliki interpretasi unik mereka sendiri tentang tugas dan ujian yang diberikan oleh guru mereka. Permainan yang sesuai dengan usia, seperti permainan bahasa, digunakan untuk memperkenalkan konsep dengan harapan peserta didik yang kesulitan membaca akan menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan akhirnya menguasainya.

Berdasarkan uraian diatas, penggunaan permainan bahasa untuk mengatur nada ringan selama instruksi membaca sangat penting (permainan kartu, kata dan kalimat). Berdasarkan latar belakang, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Upaya meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dengan metode *Gamification* pada kelas 2 SDN 205/ IV Jambi”.



---

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian ini akan dilakukan selama semester genap, dimulai pada tahun 2023 hingga selesai. Peneliti akan menggunakan waktu ini untuk observasi, perencanaan, pelaksanaan tindakan dan refleksi.

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas 2E SD Negeri 205/IV Kota Jambi dengan jumlah peserta didik 36, sedangkan objek mencari ini adalah variabel pada penggunaan metode *gamification* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas 2E, Penelitian ini akan dilakukan dengan wali kelas 2 E SD Negeri 205/Jambi. Penelitian ini dilaksanakan sekurang-kurangnya dalam 1 pratindakan dan 2 siklus, yang daur siklusnya akan dihentikan apabila menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran yang efektif dikelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan model kemmis dan Mc. Taggart. Pada penelitian ini akan terdiri dari empat komponen, yaitu : 1). Perencanaan (Planning), 2). Aksi atau tindakan (Acting), 3). Observasi (Observing), 4). Refleksi (Reflecting).

Dalam penelitian ini, model rotasi spiral Kemmis MC Taggart di implementasikan dalam bentuk perangkat atau untaian, dengan empat komponen persiapan, pelaksanaan, analisis, dan evaluasi. Empat bagian yang terdampar dikenal sebagai siklus. Di sini diuraikan langkah-langkah yang terlibat dalam prosedur tersebut (Arikunto, 2013: 137). Ada empat tahapan dari empati yang terlibat. Dalam setiap siklus ada tahapan yaitu perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan refleksi

Untuk meningkatkan kemampuan membaca, siswa kelas 2E SD Negeri 205/IV Kota Jambi menggunakan pendekatan pembelajaran gamifikasi, dan guru mengamati dan menilai perkembangan siswa menggunakan lembar observasi. Menurut Aries dan Hariyono (2012:95) proporsi lembar observasi mendekat rumus penilaian dilakukan mendekat konfirmasi proporsi?kriteria sebagai Kemajuan siswa dalam kemampuan membaca dapat dilacak dengan lebih tepat dan jelas setelah jumlah nilai ujian telah ditentukan dan diubah menjadi nilai rata-rata kelas.



---

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas belajar peserta didik menggunakan pembelajaran *gamification* pada siklus 1 sudah mengalami peningkatan dari prasiklus, karena klasikal dari aktivitas peserta didik mencapai 72%, sedangkan presentase keterampilan berbicara peserta didik pada prasiklus hanya 59%. Hal ini menunjukkan bahwa siklus pada tahap 1 keterampilan berbicara peserta didik sudah mengalami peningkatan. Selanjutnya pada siklus kedua juga mengalami peningkatan dari siklus 1.

Penggunaan metode pembelajaran *gamification* untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Hasil yang diperoleh dari hasil penelitian bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran *gamification* berjalan dengan baik meskipun tidak dapat dipungkiri adanya kendala-kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Segala kendala yang dapat diperbaiki pada setiap siklus dan akhirnya bias mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan.

Siklus 1 pertemuan 1 menggunakan metode pembelajaran *gamification* secara berkelompok dengan bentuk kelompok sedang yang terdiri dari 6-7 orang peserta didik, dan hasil yang didapat keterampilan membaca meningkat dan sudah pada kategori yang baik pada pertemuan II siklus 1, kemudian pertemuan 2 dilanjutkan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *gamification* tidak dengan kelompok namun guru mencoba membagi tugas secara kelompok. Pada pertemuan 2 ini peserta didik sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *gamification*. Peningkatan pada siklus I sudah mencapai kriteria baik. Selanjutnya kendala-kendala pada siklus 1 seperti cara mengajar guru, pembentukan kelompok mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap motivasi keterampilan berbicara peserta didik dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Trianto (2011:22) istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan system pengelolaannya. Kemudian kendala pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II sepenuhnya guna untuk mencapai peningkatan keterampilan berbicara peserta didik yang lebih baik.

Siklus II dilaksanakan menggunakan metode pembelajaran *gamification* yang dilakukan dengan mandiri ditambah dengan pendekatan personal guru ke peserta didik dan





memberi kesempatan lebih kepada peserta didik untuk berkontribusi aktif dalam pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung. Hal ini dilakukan untuk memancing peningkatan keterampilan membaca peserta didik agar mampu mengutarakan hasil kerjanya. Terlihat bahwa pada siklus II peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan membacanya dengan menggunakan metode pembelajaran pembelajaran *gamification*.

Keterampilan membaca peserta didik meningkat setelah menggunakan metode pembelajaran *gamification*. Hal ini ditunjukkan dari hasil lembar observasi pengamatan peserta didik di setiap siklusnya yang didasari pada indikator-indikator pengamatan. Siklus I diperoleh hasil presentase sebesar 72% berada pada kategori baik yang sudah mencapai kategori ketuntasan dengan pertemuan pertama 64% dan pertemuan kedua 72% kategori baik yang sudah mencapai kategori ketuntasan. Siklus II diperoleh hasil presentase keberhasilan kelas sebesar 80% kategori baik, dengan pertemuan pertama sebesar 80% kategori baik mencapai ketuntasan.

Melalui penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan metode pembelajaran *gamification* memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan setiap siklus. Pada siklus I pertemuan I dengan rata-rata kelas 64% meningkat pada pertemuan 2 menjadi 72% dilanjutkan siklus II dengan hasil sebesar 80%.

Peningkatan keberhasilan keterampilan membaca peserta didik tersebut mencapai pada kategori baik sehingga proses peningkatan keterampilan berbicara peserta didik menggunakan metode pembelajaran *gamification* dinyatakan tuntas.

### KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan, yaitu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dengan menggunakan metode *gamification* di kelas 2 E SDN 205/IV Jambi dengan cara meningkatkan minat belajar dengan menggunakan permainan Bersama kelompok maupun individu. Membuat peserta didik merasa tertantang dan ingin mendapatkan sesuatu hasil yang baik dari permainan. Dengan begitu, mampu meningkatkan rasa ingin membaca dan ingin mendapatkan sesuatu dan peserta didik yakni



mampu meningkatkan indikator: semangat antusias belajar peserta didik, interaksi peserta didik dengan guru, kerjasama kelompok, belajar mandiri, kegiatan aktif peserta didik dalam memecahkan masalah, partisipasi peserta didik dalam menyimpulkan hasil diskusi. Peningkatan dalam proses pembelajaran tersebut terjadi secara bertahap dari siklus I hingga siklus II, dengan menerapkan sintaks model pembelajaran berbasis masalah yaitu: orientasi peserta didik pada suatu masalah, mengorganisasi peserta didik, membimbing penyelidikan, mengembangkan menyajikan masalah, menganalisis dan evaluasi masalah.

### DAFTAR PUSTAKA

- .Aries dan Haryono, 2012. Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya. Malang : Aditya Media Publlishing.
- Arikunto, Suharsimi, Prof. Suhardjono, dan Prof. Supardi. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6.
- Pratiwi, M.I & Nastitie, A.V. (2017). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Membaca Permulaan di Kelas Satu Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 26. No. 1, 69-71.
- Soedjadi., 2002. Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia. Konstalasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan. Diktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Trianto. (2011). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2006
- Yandryati, J., Gumono, G., & Purwadi, A. J. (2017). Kemampuan Membacakan Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII 1 SMP Negeri 3 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 1(1), 68-72.