

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

Muthia Nur Azhar¹, Indah Nurmahanani², Primanitas Sholihah Rosmana³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

¹muthiana06@upi.edu, ²nurmahanani@upi.edu, ³primanitarosmana@upi.edu

ABSTRACT

One aspect of language skills in elementary school is reading ability. Reading ability is needed to understand information or reading content, this is called reading comprehension ability. Classroom action research was carried out to overcome the lack of reading comprehension skills experienced by class VI students. A lack of reading comprehension skills can be seen in students who are confused in understanding the reading text. The researcher used the classroom action research method by applying the Game-Based Learning method assisted by Wordwall media in improving the reading comprehension skills of class VI students. The subjects studied by the researchers were class VI students at SDN 2 Batutumpang with a total of 40 people. The instruments used were activity observation sheets and reading comprehension tests. The results of the research show an increase in activity observations and reading comprehension ability tests in cycle 1 to cycle 2. The results of students' reading comprehension ability in cycle 1 were 30% then increased in cycle 2 by 90%. It can be concluded that the application of the Game-Based Learning method assisted by Wordwall media can improve the reading comprehension ability of class VI students.

Keywords: *game based learning, wordwall media, reading comprehension*

ABSTRAK

Salah satu aspek dalam kemampuan berbahasa di Sekolah Dasar adalah kemampuan membaca. Kemampuan membaca diperlukan untuk memahami suatu informasi ataupun isi bacaan, hal ini disebut dengan kemampuan membaca pemahaman. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam mengatasi kurangnya kemampuan membaca pemahaman yang dialami oleh peserta didik kelas VI. Kurangnya kemampuan membaca pemahaman terlihat dari peserta didik yang kebingungan dalam memahami teks bacaan. Peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas VI. Subjek yang diteliti oleh peneliti adalah peserta didik kelas VI di SDN 2 Batutumpang dengan jumlah 40 orang. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas dan tes kemampuan membaca

pemahaman. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dalam observasi aktivitas dan tes kemampuan membaca pemahaman pada siklus 1 ke siklus 2. Hasil kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik di siklus 1 sebesar 30% kemudian meningkat pada siklus 2 sebesar 90%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas VI.

kata kunci: *game based learning*, media *wordwall*, membaca pemahaman

A. Pendahuluan

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia setiap peserta didik perlu memiliki empat keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (2008) keterampilan berbahasa (*language skills*) dalam suatu kurikulum di sekolah meliputi menyimak (*listening skills*), berbicara (*speaking skills*), membaca (*reading skills*), dan menulis (*writing skills*). Penelitian ini fokus utama yang akan diteliti yaitu keterampilan berbahasa dalam membaca. Kemampuan membaca diperlukan dalam bidang pendidikan agar peserta didik dapat memahami ilmu yang diberikan pendidik. Kemampuan membaca di kelas tinggi seharusnya sudah melatih peserta didik keterampilan yang bersifat pemahaman (*comprehension skill*).

Kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu jenis membaca intensif. Keterampilan ini mengharuskan peserta didik untuk

memahami atau menelaah isi suatu bacaan. Riyanti (2021, hlm. 30) mengemukakan aspek keterampilan membaca yang bersifat pemahaman yaitu 1) memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, dan retorikal); 2) memahami signifikansi atau makna (maksud dan tujuan, relevansi/keadaan kebudayaan, dan reaksi pembaca); 3) evaluasi atau penilaian (isi, bentuk); 4) kecepatan membaca yang fleksibel.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan pada kelas 6 di SDN 2 Batutumpang di Purwakarta mayoritas peserta didik jarang melaksanakan kegiatan membaca di rumah dan hanya mengandalkan kegiatan membaca di sekolah. Selain itu, rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik juga dikuatkan oleh hasil tes prasiklus yang dilaksanakan pada peserta didik kelas VI SDN 2 Batutumpang. Pada hasil tes dari 40 peserta didik hanya

12 peserta didik yang telah memenuhi standar nilai ketercapaian ketuntasan minimum yaitu nilai 75, 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, dan belum memiliki kemampuan membaca pemahaman teks cerita serta memiliki kendala dalam menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan teks cerita.

Untuk melatih peserta didik dalam kemampuan membaca pemahaman ini perlu diadakan pembelajaran yang menarik dan perlu dirancang sebaik mungkin agar peserta didik dapat memahami bacaan yang diberikan. Maka dari itu, perlu dipersiapkan 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 metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi digital yang dirancang khusus

membantu proses pembelajaran dengan cara bermain. Selain menggunakan metode Game Based Learning dalam pembelajaran juga diperlukan media yang mendukung dan membantu dalam penggunaan metode Game Based Learning. Pendidikan pada zaman ini dirancang untuk berkreasi memanfaatkan segala media pembelajaran agar para peserta didik tidak jenuh atau bosan dalam pembelajaran. Dengan canggihnya teknologi, peserta didik lebih tertarik belajar sambil bermain yang berhubungan dengan dunia digital. Maka dari itu, perlu adanya penyesuaian metode menggunakan media digital permainan supaya membuat peserta didik selalu ada keinginan untuk belajar.

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 digital Wordwall. Purnamasari, dkk (2020) mengemukakan bahwa Wordwall adalah sebuah aplikasi yang disajikan dalam bentuk

permainan yang memiliki tujuan untuk mengikutsertakan siswa menjawab kuis, berdiskusi dan survei. Kemudian menurut Rosmana, dkk (2022) media Wordwall dapat membantu juga dalam kegiatan evaluasi supaya peserta didik tidak merasakan jenuh dengan memanfaatkan media digital Wordwall ini.

Media Wordwall berarti media yang berbasis permainan dan berguna untuk membantu dalam proses belajar peserta didik. Dengan menerapkan metode Game Based Learning yang berbantuan media digital Wordwall ini diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Metode game ini diterapkan dikarenakan banyaknya anak-anak, remaja bahkan orang dewasa sering bermain dengan gadget atau media digital yang dimilikinya. Selain itu, handphone ataupun laptop banyak digunakan untuk bermain game saja sehingga lupa akan manfaat media digital sebagai sumber informasi dan sumber pengetahuan. Maka perlu adanya penerapan permainan digital untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Metode game ini diterapkan dikarenakan banyaknya

anak-anak, remaja bahkan orang dewasa sering bermain dengan gadget atau media digital yang dimilikinya.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan metode penelitian tindakan kelas atau yang disebut PTK. Menurut Arikunto (dalam Parnawi, 2020, hlm. 3) penelitian tindakan kelas adalah sebagai suatu pencermatan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan sebuah tindakan. Selain itu, PTK merupakan penelitian berupa tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran. Dalam penelitian tindakan kelas terdapat beberapa model yang dikembangkan oleh para ahli, salah satu yang dipaparkan yaitu model penelitian Kemmis & Taggart (Parnawi, 2020). Penelitian kelas ini menggunakan model desain yang akan digunakan yaitu model Kemmis & Taggart. Model ini terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Lokasi penelitian bertempat di SDN 2 Batutumpang yang berada di jalan Simpang, Desa Batutumpang, Kecamatan Tegalwaru, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat. Dengan

subjek penelitian peserta didik kelas VI SDN 2 Batutumpang Tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 40 orang, terdiri atas 23 laki-laki dan 17 perempuan. Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan peneliti bertujuan untuk memperoleh berbagai informasi yang diperlukan dalam bahan penelitian disertai kegiatan pencatatan. Observasi ini dengan cara mengamati aktivitas guru dan peserta didik pada saat diberi tindakan penerapan metode Game Based Learning berbantuan media Wordwall. Setelah mengamati aktivitas guru dan peserta didik, maka akan dilakukan proses pencatatan berupa lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik. Tes yang diberlakukan dalam penelitian ini menggunakan indikator kemampuan membaca pemahaman menurut Aswinarko (2020). Dokumentasi dilaksanakan dengan memiliki tujuan untuk mendapatkan bukti kegiatan berupa foto ataupun video. Adapun dokumentasi yang digunakan peneliti yaitu modul dan gambar-gambar selama pelaksanaan penelitian. Dokumentasi tersebut sebagai penunjang hasil observasi selama melaksanakan kegiatan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Proses analisis data kualitatif yang dikembangkan berupa konseptualisasi, kategorisasi, dan deskripsi yang mengacu berdasarkan kejadian yang berlangsung di lapangan. Adapun teknik analisis data yang diberlakukan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan (dalam Rijali, 2018, hlm. 83). Proses analisis data kuantitatif untuk menentukan nilai tes yang dilaksanakan selama proses kegiatan penelitian. Adapun untuk menentukan nilai rata-rata tes dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Rumus menentukan rata-rata tes
Keterangan:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

- 2) Rumus persentase ketuntasan belajar

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{Peserta didik}} \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil yang ditemukan saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari penemuan awal penelitian berupa pelaksanaan siklus dan pelaksanaan penelitian dengan melaksanakan dua siklus. Dapat diperoleh hasil bahwa kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas VI dengan menerapkan metode *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* meningkat. Berikut akan dipaparkan serangkaian rekapitulasi dari kegiatan penelitian siklus 1 hingga siklus 2 dengan menerapkan pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Untuk lebih mengetahuinya adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Perbandingan nilai siklus 1 dan 2 pada aktivitas pembelajaran peserta didik

Aktivitas Siswa	Perolehan	Kategori
Siklus 1	70%	Baik
Siklus 2	90%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1. dapat terlihat bahwa adanya peningkatan hasil aktivitas peserta didik sebesar 20% dari siklus 1 ke siklus 2 hal ini disebabkan peserta didik saat pembelajaran siklus 2 menjadi lebih fokus dan kondusif.

Tabel 2 Perbandingan nilai siklus 1 dan 2 pada tes kemampuan membaca pemahaman peserta didik

Aktivitas Siswa	Perolehan	Kategori
Siklus 1	72,875	Baik
Siklus 2	82	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui rata-rata yang telah tuntas mengalami peningkatan dari siklus 1 hingga pelaksanaan siklus 2. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas VI di SDN 2 Batutumpang telah mencapai ketuntasan belajar dalam memahami teks cerita pembelajaran Bahasa Indonesia.

Proses pengambilan data aktivitas pada saat pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan teknik observasi (pengamatan) sesuai dengan instrumen penelitian yang telah peneliti rancang. Hal-hal yang diamati pada saat observasi adalah penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Observasi yang dilakukan yaitu terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* berlangsung. Menurut Maiga (dalam Oktavia, 200, hlm. 1) mengemukakan

bahwa bermain merupakan bagian dari kehidupan sehingga penting dalam lingkungan belajar karena dapat meningkatkan pengalaman belajar bagi peserta didik sehingga mudah untuk diingat, memperbaiki suasana hati dan membuat pembelajaran di kelas menjadi efektif.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas yang telah dilaksanakan pada siklus 1, aktivitas peserta didik memperoleh hasil sebesar 70%. Sedangkan pada saat pelaksanaan siklus 2 diperoleh 90%. Dapat terlihat bahwa hasil aktivitas meningkat 20% untuk aktivitas peserta didik selama pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah terlaksana, ketuntasan klasikal peserta didik pada siklus 1 mencapai 60%, dan ketuntasan klasikal peserta didik pada siklus 2 mencapai 90%. Menurut pendapat Trianto (2011), setiap peserta didik dinyatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individual) jika proporsi jawaban benar peserta didik $\geq 70\%$, kemudian dalam kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika terdapat $\geq 85\%$ peserta didik yang tuntas hasil belajarnya. Dengan begitu, maka pada siklus 2 penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan

media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas VI dinyatakan berhasil pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Ketuntasan klasikal telah melebihi 85% dengan ketuntasan pada siklus 2 yang telah mencapai 90%. Maka dapat terlihat bahwa terdapat pengaruh dari metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 2 Batutumpang Kabupaten Purwakarta dengan melaksanakan pembelajaran yang menerapkan metode *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas VI memperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Aktivitas pembelajaran peserta didik kelas VI di SDN 2 Batutumpang mengalami suatu peningkatan dari siklus 1 hingga siklus ke 2 dengan diberikan penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan media

Wordwall dalam meningkatkan membaca pemahaman.

- 2) Kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas VI mengalami peningkatan dengan nilai yang menjadi lebih baik setelah diberikan penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Adanya peningkatan membaca pemahaman dapat dibuktikan pada nilai tes siklus 1 yang rata-rata sebesar 72,87 mengalami peningkatan pada siklus 2 dengan rata-rata 82. Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswinarko. (2012). Peranan Membaca Pemahaman Sebagai Sarana Menyerap Informasi dan Mempelajari Dunia. *Deiksis: Journal LPPM Unindra*, 4(1), 59-67.
- Oktavia, R. (n.d.). *Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Penerbit Deepublish.
- Purnamasari, dkk. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media

Pembelajaran Berbasis Game Online *Wordwall*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 70-77.

- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan Membaca*. K-Media.
- Riyanti, A., Hersusini, Hidayati, N., Rosfiani, I., Khadijah, I., Wahyuni, R., Rahmawati, Y., Chadijah, S., Sutisnawati, A., & Fatma. (2022). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (A. Masruroh, Ed.; 1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2022). Penggunaan Media *Wordwall* sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, 05(02), 1965–1973.
- Wibawa, P., Cinta, A., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22.