

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MENGGUNAKAN
MODEL *GAME BASED LEARNING* (GBL) DI KELAS II
SDN 16 NAN BALIMO KOTA SOLOK**

Selfi Raudah¹, Elfia Sukma², Muhammadi³, M. Habibi⁴

^{1,2,3,4}PGSD Universitas Negeri Padang

¹selfiraudah0813@gmail.com, ²elfiasukma@fip.unp.ac.id,

³muhammadi@fip.unp.ac.id, ⁴habibi@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research was driven by the low early reading competence observed among students, evident from their struggles in grasping the content of texts, responding to text-based questions, and following written instructions accurately. Compounding this issue, weak reading motivation combined with the typical traits of lower-grade elementary learners who easily lose focus when instruction becomes repetitive further hindered the development of reading skills. This study sought to describe how the Game Based Learning (GBL) model could enhance early reading competence among second-grade students at SDN 16 Nan Balimo, Solok City. A Classroom Action Research (CAR) design combining qualitative and quantitative approaches was applied, carried out across two cycles that each included planning, action, observation, and reflection phases. Data were gathered through observation, testing, and non-test instruments, involving the homeroom teacher as observer, the researcher as practitioner, and 26 second-grade students as subjects. Results revealed measurable gains across all indicators: the teaching module evaluation rose from 87.49% to 96.42%, the execution of learning activities covering both teacher and student performance increased from 85.71% to 96.42%, and students' early reading proficiency improved from 75.90% to 82.00%. These findings confirm that applying the Game Based Learning model effectively strengthens early reading skills among second-grade students at SDN 16 Nan Balimo, Solok City.

Keywords: Early Reading Skills, Game Based Learning, Classroom Action Research

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa, yang ditandai dengan kesulitan memahami isi bacaan, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, serta memahami perintah soal. Selain itu, rendahnya motivasi membaca dan karakteristik siswa kelas rendah yang mudah kehilangan konsentrasi saat pembelajaran berlangsung secara monoton turut memengaruhi kemampuan membaca. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan model Game Based Learning (GBL) pada siswa kelas II SDN 16 Nan Balimo Kota Solok. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan nontes dengan subjek penelitian guru kelas sebagai observer, peneliti sebagai praktisi, dan

26 siswa kelas II. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada penilaian modul ajar dari 87,49% menjadi 96,42%, pelaksanaan pembelajaran aspek guru dan siswa dari 85,71% menjadi 96,42%, serta kemampuan membaca permulaan siswa dari 75,90% menjadi 82,00%. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* (GBL) terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 16 Nan Balimo Kota Solok.

Kata Kunci: Membaca Permulaan, *Game Based Learning*, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki fungsi krusial dalam mengasah kemampuan linguistik peserta didik, yang meliputi kompetensi berbicara, menyimak, membaca, serta menulis. (Soleha et al., 2021). Di antara keempat aspek linguistik tersebut, membaca adalah kompetensi awal yang harus dimiliki siswa. Hal ini dikarenakan membaca bertindak sebagai pintu gerbang dalam menangkap informasi dan menguasai berbagai materi akademik.

Meskipun demikian, kemampuan membaca peserta didik di Indonesia saat ini masih memprihatinkan. Berdasarkan laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, capaian skor literasi membaca anak-anak Indonesia tercatat belum mampu mencapai standar rata-rata internasional (OECD, 2023). Temuan tersebut menegaskan bahwa

kecakapan dalam memahami teks literasi harus terus dipacu menggunakan pola pembelajaran yang lebih efisien dan relevan dengan kondisi siswa. Selain itu, siswa kelas rendah memiliki karakteristik yang senang bermain, aktif bergerak, dan mudah kehilangan konsentrasi ketika mengikuti pembelajaran yang monoton sehingga memerlukan model pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Sukma et al., 2020).

Pada kelas rendah sekolah dasar, program membaca ditargetkan pada penguasaan membaca dasar. Targetnya tidak terbatas pada aspek kelancaran saja, melainkan juga mencakup kemampuan memahami isi atau maksud dari konten bacaan yang sederhana. Nurani et al. (2021) mengemukakan bahwa perkembangan kemampuan membaca pada tingkat lanjut sangat bergantung pada fondasi yang dibangun saat membaca permulaan. Pada fase ini, fokus pembelajaran

terletak pada pengenalan lambang tulisan, kelancaran membaca struktur kata dan kalimat yang sederhana, serta pemahaman terhadap substansi awal dari bacaan.

Perkembangan kemampuan membaca siswa di tingkat yang lebih tinggi sangat bergantung pada fondasi yang dibentuk saat membaca permulaan, yang merupakan fase paling awal dalam proses belajar membaca. Pada fase ini, siswa bukan hanya belajar mengenali huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana, tetapi juga mulai memahami makna dasar dari bacaan yang dibaca (Wulandari et al., 2022). Sejalan dengan itu, Rahim menyatakan bahwa karakteristik membaca permulaan meliputi kemampuan membedakan aksara vokal dan konsonan, mengombinasikan huruf ke dalam bentuk suku kata dan kata mandiri, mengeja konstruksi kalimat yang simpel, sekaligus memahami arti mendasar dari konten bacaan tersebut (Maulida & Lestari, 2025). Oleh karena itu, membaca permulaan bukan bertumpu kelancaran membaca secara teknis, melainkan pada kemampuan memahami isi bacaan sebagai fondasi untuk

mengembangkan keterampilan membaca pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas II SDN 16 Nan Balimo Kota Solok, ditemukan keterampilan membaca secara mekanik seperti mengenali abjad serta melafalkan kata dan kalimat pendek sebenarnya sudah dikuasai oleh sebagian besar siswa. Namun, mereka masih kesulitan dalam aspek pemahaman, baik saat harus menjawab pertanyaan dari teks maupun menafsirkan instruksi. Kondisi ini diperburuk oleh rendahnya minat baca siswa dan penerapan strategi pembelajaran yang masih terpusat pada guru, yang akhirnya menghambat keterlibatan aktif siswa di dalam kelas.

Situasi ini secara langsung memengaruhi capaian akademis membaca permulaan yang masih belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 70,58 dengan 15 dari 26 siswa (57,69%) belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan masih memerlukan perbaikan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan

memahami makna bacaan sederhana.

Guna mengatasi problem di atas model berbasis GIM yakni *Game Based Learning* (GBL) merupakan opsi solutif yang dapat diimplementasikan guna menyelesaikan kendala tersebut. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam aktivitas instruksional, dengan tujuan agar peserta didik dapat menyerap materi melalui aktivitas yang menantang, menyenangkan, dan bermakna. Menurut Indriani et al. (2025), *Game Based Learning* memiliki karakteristik berupa pemberian tantangan, pengalaman belajar yang interaktif, serta umpan balik yang bisa mendorong semangat belajar serta memantik siswa agar lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, penerapan *Game Based Learning* menggunakan sintaks menurut Stefano yang meliputi menentukan permainan sesuai topik kegiatan belajar-mengajar, menjabarkan teori materi, menjelaskan ketentuan permainan, menyelenggarakan aktivitas permainan, membuat rangkuman pemahaman, dan melakukan refleksi (Sembiring & Listiani, 2023). Sintaks

tersebut dipilih karena sederhana, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Efektivitas model *Game Based Learning* telah dibuktikan melalui penelitian Marjianti & Fitrianingtyas (2025) hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan model tersebut berhasil mendongkrak keterampilan membaca dasar siswa, yang dibuktikan oleh melonjaknya angka ketuntasan belajar dari 27,77% pada pratindakan menjadi 83,33% pada siklus II. Penelitian Aulia & Cahyaningtyas (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media tebak kata lewat metode pembelajaran berbasis *Game Based Learning* terbukti mampu memperkuat kompetensi siswa pada materi Bahasa Indonesia.

Akan tetapi, orientasi utama dari riset tersebut lebih mengarah pada kompetensi literasi dasar, belum menyentuh aspek mekanis dari membaca permulaan secara umum. Akan tetapi, orientasi utama dari riset terdahulu lebih mengarah pada kompetensi literasi tingkat lanjut. Hal ini berbeda dengan fokus penelitian ini yang menguji efektivitas membaca permulaan bagi peserta didik kelas II sekolah dasar melalui metode

pembelajaran berbasis gim (*Game Based Learning*).

Berdasarkan uraian tersebut, riset/penelitian yang dilakukan ini bermaksud untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan membaca permulaan lewat implementasi pendekatan *Game Based Learning* terhadap peserta didik kelas II SDN 16 Nan Balimo Kota Solok. Bagi tenaga pendidik, luaran riset/penelitian ini dapat dijadikan opsi dalam menyelenggarakan instruksi membaca yang interaktif, inovatif, sekaligus adaptif terhadap karakteristik peserta didik usia dasar. Di samping itu, kajian ini juga diproyeksikan sebagai referensi tambahan untuk studi futuristik yang relevan dengan topik membaca permulaan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dalam pelaksanaannya memadukan data deskriptif kualitatif dan data angka kuantitatif. Pendekatan kualitatif dipilih guna memberikan gambaran mendalam mengenai bagaimana model *Game Based Learning* (GBL) diaktualisasikan dalam proses pementasan

pembelajaran membaca permulaan bagi siswa, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa berdasarkan hasil penilaian pada setiap siklus.

Riset/penelitian ini dilangsungkan di kelas II SDN 16 Nan Balimo Kota Solok pada semester genap tahun akademik 2025/2026. Sebanyak 26 peserta didik terlibat sebagai subjek, dengan rincian 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Selama proses intervensi, peneliti mengambil peran sebagai pelaksana tindakan (praktisi), sementara guru kelas memantau jalannya aktivitas sebagai pengamat (*observer*).

Alur Penelitian Tindakan Kelas ini dirancang dalam dua siklus dengan mengikuti prosedur Kemmis dan McTaggart, yang meliputi kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Rekomendasi yang lahir dari fase refleksi di setiap siklus akan menjadi dasar perbaikan tindakan berikutnya, dengan target utama mencapai tolok ukur ketuntasan yang telah ditentukan.

Data penelitian meliputi data proses dan data hasil pembelajaran. Data dikumpulkan melalui teknik

observasi, tes, dan studi dokumen. Instrumen penelitian berupa lembar penilaian modul ajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta lembar tes kemampuan membaca permulaan.

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengombinasikan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif secara simultan. Analisis kualitatif berupa paparan informasi dalam bentuk narasi yang menjelaskan dan menggambarkan hasil penelitian secara deskriptif, sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase keterlaksanaan pembelajaran dan rata-rata hasil kemampuan membaca permulaan siswa pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan yang terjadi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dirancang melalui alur dua siklus, di mana setiap siklusnya menempuh prosedur perencanaan, tindakan, observasi, serta refleksi secara berkesinambungan. Temuan di lapangan mengonfirmasi bahwa pemanfaatan model *Game Based*

Learning (GBL) terbukti efektif, baik dalam mendongkrak mutu dinamika kelas maupun dalam melejitkan kompetensi membaca dasar bagi peserta didik kelas II SDN 16 Nan Balimo Kota Solok.

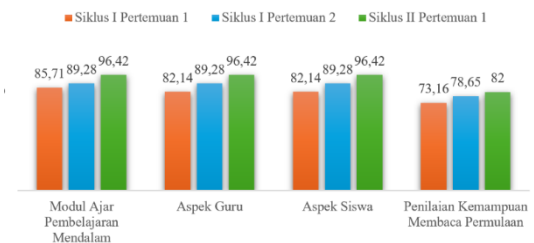
Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas perencanaan pembelajaran mengalami peningkatan. Penilaian terhadap modul ajar pada siklus I memperoleh persentase sebesar 87,49% dengan kategori Baik (B) dan meningkat menjadi 96,42% dengan kategori Sangat Baik (SB) pada siklus II. Kenaikan ini merupakan implikasi positif dari tindakan remediasi yang dirancang secara matang dengan menjadikannya hasil refleksi siklus I lampau sebagai pijakan utama, terutama pada penyusunan aktivitas pembelajaran yang lebih sistematis, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, serta penyesuaian langkah-langkah model *Game Based Learning* dengan karakteristik siswa kelas II.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar memperlihatkan bahwa adanya peningkatan yang konsisten. Pada aspek guru, persentase keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 85,71% (B) pada siklus

I menjadi 96,42% (SB) pada siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan guru dalam mengelola kelas, menyampaikan tujuan pembelajaran, memfasilitasi aktivitas permainan, memberikan penguatan, serta membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada aspek siswa juga terjadi peningkatan dari 85,71% (B) menjadi 96,42% (SB). Siswa tampak lebih aktif mengikuti setiap tahapan pembelajaran, berpartisipasi dalam permainan, berdiskusi dengan teman kelompok, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran sebelumnya.

Peningkatan proses pembelajaran berdampak terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Rata-rata kemampuan membaca permulaan meningkat dari 75,90% pada siklus I dengan kategori Cukup (C) menjadi 82,00% pada siklus II dengan kategori Baik (B). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan sederhana, menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan, serta memahami perintah soal.

Berikut merupakan grafik yang menunjukkan adanya peningkatan setiap aspek pengamatan pada penelitian ini:



Grafik 1. Data Kenaikan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa

Peningkatan kompetensi membaca permulaan terjadi karena peserta didik memperoleh pengalaman membaca yang lebih bermakna melalui aktivitas permainan. Dalam setiap permainan, siswa tidak hanya diminta membaca kata atau kalimat sederhana, tetapi juga memahami isi bacaan sebelum menyelesaikan tantangan yang diberikan. Aktivitas tersebut melatih siswa untuk menghubungkan informasi yang dibaca dengan tugas yang harus diselesaikan sehingga kemampuan memahami makna bacaan berkembang secara bertahap.

Pembelajaran yang dirancang melalui aktivitas permainan memberikan pengalaman belajar secara langsung dampaknya, aktivitas membaca peserta didik tidak lagi sekadar pelafalan huruf atau teks

secara mekanis. Mereka didorong untuk terlibat secara aktif dalam mengonstruksi pemahaman makna bacaan guna menuntaskan misi atau tantangan yang ada di dalam permainan. Kondisi tersebut mendorong siswa membangun pemahamannya sendiri sekaligus meningkatkan motivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai.

Temuan riset/penelitian ini memperkuat legitimasi pemikiran Indriani et al. (2025) terkait urgensi pembelajaran berbasis gim (*Game Based Learning*). Model tersebut dinilai sukses mengolaborasikan unsur bermain untuk memicu antusiasme belajar siswa melalui pengalaman yang interaktif. Lebih lanjut, adanya target-target permainan memotivasi peserta didik untuk mengasah ketajaman berpikir, bekerja sama, dan menemukan jawaban mandiri yang bermuara pada pembelajaran yang lebih bermakna.

Selain itu, sintaks *Game Based Learning* yang meliputi penentuan permainan, penyampaian materi, penjelasan aturan permainan, pelaksanaan permainan, penyusunan rangkuman, dan refleksi memberikan kesempatan kepada siswa untuk

belajar secara aktif pada setiap tahapan pembelajaran. Aktivitas tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang menyukai kegiatan bermain sehingga perhatian dan konsentrasi siswa dapat dipertahankan selama proses pembelajaran berlangsung.

Data di lapangan memperlihatkan adanya keserasian antara pendekatan *Game Based Learning* dengan modalitas belajar siswa kelas rendah, di mana proses transfer ilmu berjalan lebih optimal ketika dikemas melalui aktivitas bermain, pergerakan fisik, dan eksplorasi pengalaman secara langsung. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih aktif bertanya dan berdiskusi, serta mampu mempertahankan konsentrasi ketika menyelesaikan permainan yang berkaitan dengan materi membaca. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan sebagai strategi pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam membangun pemahamannya terhadap bacaan.

Selain itu, temuan riset ini mengonfirmasi keabsahan studi yang dilakukan oleh Marjianti & Fitrianingtyas (2025). Hasil riset mereka turut membuktikan bahwa implementasi model *Game Based Learning* memiliki kontribusi signifikan dalam mendongkrak kecakapan membaca awal peserta didik. Namun demikian, penelitian ini memiliki kekhasan pada fokus peningkatan kemampuan memahami makna bacaan sederhana sebagai salah satu indikator utama membaca permulaan.

Data di lapangan membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis gim memberikan kontribusi ganda: meningkatkan kefasihan membaca sekaligus memperkuat pemahaman literasi dasar siswa kelas awal, sehingga kemampuan membaca permulaan mereka berkembang secara menyeluruh.

Dapat disimpulkan bahwa kesuksesan implementasi *Game Based Learning* merupakan hasil sinergi antara media permainan yang edukatif, perencanaan yang matang, pengelolaan kelas yang terarah, dan keterlibatan aktif siswa. Dinamika ini menjadikan model tersebut sebagai alternatif yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

untuk meningkatkan kompetensi literasi dasar peserta didik kelas rendah.

D. Kesimpulan

Implementasi model *Game Based Learning* (GBL) terbukti secara empiris mampu mendongkrak kecakapan membaca awal peserta didik kelas II SDN 16 Nan Balimo Kota Solok. Akumulasi kemajuan ini dicirikan oleh perbaikan performa pada perencanaan dan pelaksanaan instruksional baik dari dimensi pendidik maupun siswa serta capaian akhir literasi dasar. Secara kuantitatif, skor modul ajar melonjak dari 87,49% hingga menyentuh 96,42%. Selaras dengan itu, aspek keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa yang semula berada di angka 85,71% berhasil dioptimalkan menjadi 96,42%. Dampak positif ini bermuara pada naiknya rata-rata keterampilan membaca awal siswa, dari 75,90% pada siklus I menjadi 82,00% di siklus II.

Temuan tersebut mengonfirmasi bahwa pengintegrasian elemen gim sukses menghidupkan atmosfer kelas yang aktif, rekreatif, dan substantif, yang memudahkan anak dalam mencerna makna bacaan sederhana.

Oleh karena itu, pendekatan berbasis gim ini sangat potensial diadopsi sebagai metodologi alternatif pada muatan Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sebagai rekomendasi praktis, pendidik diharapkan mampu merancang stimulasi permainan yang adaptif terhadap target kurikulum dan profil siswa demi hasil belajar yang optimal. Bagi riset lanjutan, disarankan untuk menguji validitas model GBL ini pada level kelas yang berbeda, ruang lingkup materi baru, ataupun aspek keterampilan berbahasa lain dengan cakupan sampel yang lebih makro.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, S. V., & Cahyaningtyas, A. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Tebak Kata terhadap Pemahaman Anak tentang Sinonim dan Antonim Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(270–284).
- Indriani, N., Nurlatifah, & Utami, R. W. (2025). Pengaruh Model Games Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Elementary Education*, 2(1), 92–107.
- Marjianti, T., & Fitrianingtyas, A. (2025). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Game Based Learning. *Jurnal Kumara Cendekia*, 13(4), 782–790.
- Maulida, B. A., & Lestari, M. D. W. (2025). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Literasi Multimodal. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 59–74.
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan pada anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1462–1470.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results*.
- Sembiring, E., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 26–40.
- Soleha, R. S., Enawar, Fadhillah, D., & Sumiyani. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 58–62.
<https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.50>
- Sukma, E., Habibi, M., Suriani, A., & Fadillah, N. (2020). Models of Literacy Media in Improving Reading Skill of Early Grade Students. *Third Workshop on Multidisciplinary and Its Applications*, 1–9.
<https://doi.org/10.4108/eai.11-12-2019.2290809>
- Wulandari, F., Silvia, I., & Miftakhuddin. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Rendah di Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 1(2), 41–44.