

Peningkatan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas 1 Melalui *Game Based Learning* di SD Negeri Tambaksumur I Tirtajaya

Siti Aminah

Mahasiswa Program Studi PGSD, Universitas Terbuka, Indonesia

Email: sitiaminah2818@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi membaca siswa melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis *Game Based Learning*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian berupa nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa yang dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa secara bertahap. Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata siswa sebesar 62,4 dengan persentase ketuntasan belajar 36%. Setelah penerapan *Game Based Learning* pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 75,8 dengan ketuntasan 64%. Selanjutnya, pada Siklus II, nilai rata-rata mencapai 85,6 dengan persentase ketuntasan sebesar 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas I SD Negeri Tambaksumur 1. Strategi ini juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta mendorong kemampuan bekerja sama dalam kegiatan membaca.

Keywords: literasi membaca; *Game Based Learning*; kemampuan membaca; siswa sekolah dasar.

Abstrak

This study aims to improve students' reading literacy skills through the implementation of *Game Based Learning* strategies. The study used a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles, with each cycle involving the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research data consisted of the class average scores and the percentage of students achieving mastery, analyzed descriptively. The results showed a gradual improvement in students' reading literacy skills. In the pre-cycle stage, the students' average score was 62.4 with a mastery percentage of 36%. After implementing *Game Based Learning* in Cycle I, the average score increased to 75.8 with a mastery of 64%. Then, in Cycle II, the average score reached 85.6 with a mastery percentage of 88%. The results show that implementing *Game Based Learning* is effective in improving the reading literacy skills of first-grade students at SD Negeri Tambaksumur 1. This strategy can also create a fun and interactive learning atmosphere, boost students' active participation, and encourage teamwork in reading activities.

Kata Kunci: reading literacy; *Game Based Learning*; reading ability; elementary school students.

Pendahuluan

Kemampuan literasi membaca idealnya sudah mulai terbentuk sejak anak memasuki jenjang kelas 1 sekolah dasar sebagai pondasi utama seluruh proses belajar. Pada kondisi yang seharusnya setiap siswa kelas awal mampu mengenali huruf sekaligus membaca suku kata dan memahami kalimat sederhana secara mandiri didukung oleh lingkungan belajar yang menstimulasi minat baca melalui metode pembelajaran yang variatif dan menyenangkan. Susilowati dalam Ama (2020)

menyatakan bahwa membaca merupakan keterampilan mendasar yang wajib dikuasai oleh setiap pelaku pendidikan. Lebih dari sekadar kemampuan teknis seperti pengenalan ejaan atau membaca nyaring. Kompetensi literasi membaca sesungguhnya mencakup kemampuan memahami isi teks secara menyeluruh mengaitkan informasi yang diperoleh dengan pengalaman nyata serta menganalisis makna yang terkandung dalam bacaan (Azizah Nurul 2025).

Namun kondisi tersebut belum terwujud di SD Negeri Tambaksumur 1 Tirtajaya Kabupaten Karawang. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas 1 belum mampu membaca dengan lancar, dengan nilai rata-rata hanya mencapai 62,4 dan tingkat ketuntasan belajar sebesar 36%. Permasalahan ini berakar pada dua variabel utama pertama rendahnya kebiasaan membaca siswa sebagai variabel bebas yang ditandai dengan kurangnya waktu membaca mandiri dan minimnya akses terhadap bahan bacaan yang menarik serta rendahnya kemampuan literasi membaca siswa sebagai variabel terikat yang mencakup aspek pengenalan huruf, pemahaman suku kata, serta kelancaran membaca. Hal ini sejalan dengan pandangan Andrean dan Munastiwi (2021) yang menyatakan bahwa kebiasaan belajar anak, termasuk kebiasaan membaca, banyak dipengaruhi oleh cara orang tua mendidik, suasana rumah, serta perhatian yang diberikan keluarga sebagai lingkungan pendidikan pertama bagi anak. Di sisi lain metode pembelajaran yang diterapkan guru cenderung konvensional dan kurang mampu membangkitkan antusiasme siswa sehingga memperparah kondisi rendahnya literasi di kelas awal ini. Slavin dalam Azizah Nurul (2025) menguraikan bahwa perkembangan literasi membaca anak berlangsung secara bertahap dimulai dari kesadaran fonologis, kemampuan mengenal huruf, penguasaan kosakata, hingga akhirnya dapat membaca secara lancar dengan pemahaman yang memadai.

Sejumlah penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa rendahnya tingkat literasi membaca di lingkungan sekolah dasar masih menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius. Studi empiris yang dilakukan oleh Melati, et al (2025) mengungkapkan bahwa implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di SDN Daru 1 belum memberikan dampak yang optimal terhadap peningkatan minat dan kemampuan membaca siswa. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest mengalami penurunan sebesar -18,39 dibandingkan dengan hasil pretest.

Keterbatasan variasi koleksi bahan bacaan serta minimnya fasilitas pendukung menjadi penyebab utama kondisi tersebut. Penerapan metode literasi yang kurang menarik bagi peserta didik turut memperburuk situasi pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diidentifikasi bahwa kurangnya inovasi dalam perancangan program pembelajaran literasi berpotensi menurunkan motivasi siswa untuk melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan membaca.

Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah Pembelajaran berbasis *Game Based Learning*. Pembelajaran Berbasis Permainan merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai unsur permainan ke dalam proses belajar mengajar (Arrahman et al. 2024). Melalui pendekatan ini siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca dalam suasana yang lebih menarik dan interaktif. Sejalan dengan hal tersebut, Susanto et al, (2026) dalam kegiatan pembinaan karakter Islami melalui permainan edukatif di lingkungan pondok pesantren menemukan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi aktif, kerja sama, serta motivasi belajar peserta didik dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Berbagai aktivitas dapat diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran. Kegiatan tersebut meliputi permainan kartu kosakata dan penyusunan urutan abjad hingga perangkaian kalimat sederhana. Berbagai kegiatan tersebut dirancang untuk membangkitkan semangat belajar siswa sekaligus mempermudah pemahaman materi karena proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan. Laksmi (2025) menegaskan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan media kartu permainan tidak hanya efektif dalam mendorong kemampuan literasi membaca tetapi juga berkontribusi terhadap terwujudnya proses pendidikan yang lebih holistik dan inklusif.

Keunikan dan kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan pendekatan *Game Based Learning* sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas I sekolah dasar dengan mengintegrasikan kegiatan membaca yang lebih interaktif serta menyenangkan. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada aspek operasional Gerakan Literasi Sekolah (GLS) pelaksanaan pembiasaan membaca selama 15 menit setiap hari serta optimalisasi

pojok baca sebagai sarana pendukung program pembelajaran literasi. Berbeda dengan penelitian terdahulu studi ini mengintegrasikan kegiatan pembiasaan membaca dengan permainan edukatif yang secara khusus dirancang sesuai dengan karakteristik proses perubahan serta kebutuhan belajar siswa kelas awal. Penelitian ini secara spesifik mengkaji perkembangan kemampuan literasi membaca siswa selain menekankan peningkatan minat baca. Hal tersebut mencakup aspek pengenalan huruf dan pembacaan suku kata. Penelitian ini juga mengukur kelancaran membaca hingga pemahaman teks sederhana melalui implementasi pendekatan *Game Based Learning*.

Rendahnya minat membaca siswa kelas 1 di SD Negeri Tambaksumur 1 menjadi latar belakang utama pelaksanaan penelitian ini. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu alternatif yang dianggap tepat untuk mengatasi masalah ini adalah pendekatan *Game Based Learning*. Berdasarkan uraian tersebut yaitu diperlukan upaya yang terencana dan berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui pembiasaan membaca yang didukung oleh metode pembelajaran yang menarik dan inovatif. Hal ini menunjukkan fokus utama penelitian ini adalah mengkaji bagaimana pengaruh kebiasaan membaca terhadap kemampuan literasi siswa dengan memanfaatkan metode *Game Based Learning*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran literasi yang lebih efektif. Strategi tersebut juga harus bersifat interaktif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model PTK dari Kemmis dan McTaggart yang mencakup empat tahap dalam setiap siklus yaitu perencanaan, implementasi tindakan, observasi, dan refleksi (Suharsimi Arikunto, Suhardjono 2021). Alasan utama pemilihan metode ini adalah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk secara langsung melihat dampak tindakan tertentu terhadap proses maupun hasil belajar siswa sekaligus melakukan perbaikan berdasarkan evaluasi pada setiap siklus. PTK dianggap tepat karena mampu memecahkan masalah pembelajaran di kelas secara sistematis dan terukur (Risma Firda Diana, Rohana Sufia 2021). Pada tahap perencanaan, peneliti merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis

Game Based Learning, menyiapkan media serta permainan edukatif untuk mendukung pembelajaran membaca, dan menyusun instrumen observasi serta tes kemampuan membaca. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran sesuai RPP yang telah disusun, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup, dengan memanfaatkan permainan edukatif sebagai sarana untuk melatih kemampuan membaca siswa. Selanjutnya pada tahap observasi pengamat melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap terakhir adalah refleksi yaitu kegiatan menganalisis dan mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan untuk mengidentifikasi kelebihan maupun kekurangan pembelajaran, yang kemudian dijadikan dasar dalam merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan durasi masing-masing 2×35 menit. Jika hasil pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pada tahap perencanaan peneliti menyusun RPP yang memuat metode *Game Based Learning* media kartu huruf dan kartu kata serta variabel tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan *Game Based Learning*, sedangkan variabel hasil adalah kemampuan literasi membaca siswa yang diukur melalui indikator pengenalan huruf, membaca suku kata, membaca kata sederhana, kelancaran membaca, dan pemahaman bacaan sederhana. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, tes kemampuan membaca, serta dokumentasi. Validitas data diperkuat melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, tes, dan dokumentasi. Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan juga tahap refleksi dilakukan di akhir setiap siklus untuk mengevaluasi dan memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya (Hamidah 2023). Data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal dengan rumus sebagai berikut:

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

Sementara itu, persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, meliputi perhitungan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar klasikal, serta *game score*

sebagai indikator peningkatan kemampuan literasi siswa pada tiap siklus. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa memperoleh nilai di atas KKM 70 dan nilai rata-rata kelas mencapai minimal 75. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri Tambaksumur I kecamatan Tirtajaya Kabupaten Karawang Tahun ajaran 2025-2026 yang berjumlah 25 siswa terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas 1 merupakan masa kritis dalam pengembangan kemampuan membaca permulaan yang akan menjadi fondasi bagi peningkatan literasi selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam dua siklus menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca pada siswa kelas 1 SD Negeri Tambaksumur 1 sebagai berikut:

PraSiklus

Pada fase prasiklus, hasil pengamatan menunjukkan bahwa kebiasaan membaca siswa masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya antusiasme siswa ketika diminta membaca, masih adanya siswa yang ragu-ragu dalam membaca teks secara lisan, kurang percaya diri dalam mengenali dan melafalkan kata, serta membutuhkan waktu cukup lama untuk menyelesaikan bacaan. Kegiatan membaca juga belum menjadi kebiasaan yang dilakukan secara konsisten di luar jam pelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa belum berkembang secara optimal.

Permasalahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis membaca, tetapi juga dengan minat dan motivasi siswa. Sebagian siswa masih memerlukan arahan dan pendampingan guru dalam kegiatan membaca. Hal ini sejalan dengan pendapat Rini Dwi Susanti et al, (2025) yang menyatakan bahwa minat membaca merupakan aspek psikologis yang berperan penting dalam membentuk budaya literasi. Minat baca yang baik dapat mendorong siswa melakukan kegiatan membaca secara sukarela dan berkelanjutan.

Untuk memperoleh gambaran kemampuan membaca siswa, pada tahap prasiklus dilakukan tes membaca permulaan terhadap 25 siswa. Hasil tes menunjukkan bahwa hanya 9 siswa atau 36% yang mencapai ketuntasan, sedangkan

16 siswa atau 64% belum tuntas. Nilai rata-rata kelas juga masih rendah, yaitu 62,4. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kemampuan membaca yang diharapkan dan masih memerlukan bimbingan serta strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Rendahnya kemampuan membaca permulaan perlu segera mendapatkan perhatian karena keterampilan membaca merupakan dasar bagi siswa dalam memahami instruksi, memperoleh informasi, mengerjakan tugas, dan mengikuti pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, kondisi prasiklus menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran melalui tindakan yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Tindakan pada siklus berikutnya diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca sekaligus menumbuhkan minat, motivasi, dan kebiasaan membaca siswa. Berikut disajikan hasil tes membaca permulaan siswa pada tahap prasiklus:

Tabel 1. Hasil Tes Membaca Permulaan Siswa Prasiklus

No	Keterangan	Hasil
1	Jumlah Siswa	25
2	Siswa Tuntas	9 Siswa
3	Siswa Belum Tuntas	16 Siswa
4	Nilai Rata-rata	62,4
5	Persentase Ketuntasan	36%

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa dari 25 siswa terdapat 9 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 16 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan. Nilai rata-rata sebesar 62,4 menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa secara klasikal masih berada pada tingkat yang perlu ditingkatkan. Sementara itu, persentase ketuntasan sebesar 36% memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Dengan demikian, kondisi awal pada tahap prasiklus memperlihatkan bahwa pembelajaran membaca permulaan masih menghadapi beberapa permasalahan, yaitu rendahnya minat dan antusiasme siswa dalam membaca, belum terbentuknya kebiasaan membaca secara konsisten, serta rendahnya pencapaian hasil tes membaca. Temuan tersebut menjadi dasar untuk melaksanakan tindakan perbaikan pada siklus

berikutnya. Melalui tindakan pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik, diharapkan kemampuan membaca permulaan siswa dapat mengalami peningkatan secara bertahap hingga mencapai tingkat ketuntasan yang telah ditetapkan.

Siklus I

Pada pelaksanaan Siklus I, proses pembelajaran mulai diperbaiki dengan menerapkan metode Pembelajaran Berbasis Permainan menggunakan media kartu huruf dan kartu kata sebagai alat bantu belajar. Penerapan metode ini bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Hamidah (2023) menyatakan bahwa permainan edukatif merupakan salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan minat belajar sekaligus mengembangkan kemampuan bahasa anak. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa diajak belajar melalui permainan yang melibatkan penyusunan huruf, suku kata, dan kata secara berkelompok. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain sehingga kegiatan membaca tidak terasa monoton.

Selama proses pembelajaran Siklus I, siswa terlihat mulai menunjukkan perubahan dibandingkan kondisi prasiklus. Sebagian siswa tampak lebih antusias mengikuti kegiatan ketika kartu huruf dan kartu kata digunakan. Siswa juga mulai berani menyusun huruf menjadi suku kata dan kata serta membaca hasil susunan tersebut bersama kelompoknya. Pembelajaran secara berkelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membantu dan belajar dari teman. Meskipun demikian, keterlibatan siswa belum sepenuhnya merata karena masih terdapat beberapa siswa yang pasif, kurang percaya diri, dan memerlukan bimbingan guru ketika mengenali atau menggabungkan huruf menjadi kata.

Hasil evaluasi pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan dibandingkan dengan tahap prasiklus. Dari 25 siswa, sebanyak 16 siswa telah mencapai ketuntasan, sedangkan 9 siswa masih belum tuntas. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 75,8 dan persentase ketuntasan mencapai 64%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan dengan media kartu huruf dan kartu kata mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca siswa. Namun, hasil tersebut masih belum mencapai

target keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan. Berikut adalah rekapitulasi hasil pada Siklus I:

Tabel 2. Hasil Pelaksanaan Siklus I

No	Keterangan	Hasil
1	Jumlah Siswa	25
2	Nilai rata-rata	75,8
3	Siswa Tuntas	16 Siswa
4	Siswa Belum Tuntas	9 siswa
5	Persentase Ketuntasan	64%

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan yang cukup baik dari kondisi prasiklus. Jumlah siswa yang tuntas meningkat dari 9 siswa menjadi 16 siswa, sedangkan siswa yang belum tuntas berkurang dari 16 siswa menjadi 9 siswa. Nilai rata-rata juga meningkat dari 62,4 pada prasiklus menjadi 75,8 pada Siklus I. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mulai membantu siswa dalam memahami dan mempraktikkan kemampuan membaca permulaan.

Meskipun demikian, hasil Siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala yang perlu diperbaiki. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan dan mengenali huruf vokal dan konsonan, menggabungkan huruf menjadi suku kata, serta membaca kata dengan lancar. Selain itu, partisipasi siswa dalam permainan belum sepenuhnya merata dan beberapa siswa masih bergantung pada bantuan guru maupun teman sekelompoknya. Oleh karena itu, pada siklus berikutnya diperlukan variasi permainan yang lebih beragam, menarik, dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif.

Dengan demikian, pelaksanaan Siklus I dapat dikatakan memberikan hasil yang positif, tetapi belum optimal. Peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Hasil refleksi Siklus I selanjutnya menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pada Siklus II, terutama dalam meningkatkan variasi aktivitas permainan, memberikan pendampingan kepada siswa

yang mengalami kesulitan, serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan agar ketuntasan belajar siswa dapat meningkat sesuai target yang ditetapkan.

Siklus II

Pada pelaksanaan Siklus II, pembelajaran dilakukan dengan memperbaiki beberapa kekurangan yang ditemukan pada Siklus I. Variasi permainan edukatif dibuat lebih beragam dengan tetap menggunakan kartu huruf dan kartu kata sebagai media utama. Kegiatan dirancang agar siswa lebih aktif, baik secara individu maupun kelompok, serta memperoleh kesempatan yang lebih banyak untuk mengenali huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata. Guru juga memberikan pendampingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih terarah.

Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan Siklus I. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan membaca. Mereka mulai mampu mengikuti aturan permainan, bekerja sama dengan teman, serta berani membaca kata yang diperoleh atau disusun melalui permainan. Suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca permulaan.

Peningkatan juga terlihat pada kemampuan siswa dalam mengenali huruf vokal dan konsonan, menyusun huruf menjadi suku kata, serta menggabungkan suku kata menjadi kata. Siswa yang sebelumnya masih pasif mulai berani berpartisipasi dan membaca di depan teman-temannya. Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga mendorong motivasi dan kepercayaan diri siswa. Berikut adalah rekapitulasi hasil pelaksanaan Siklus II:

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Siklus II

No	Keterangan	Hasil
1	Jumlah Siswa	25
2	Nilai rata-rata	85,6

3	Siswa Tuntas	22 Siswa
4	Siswa Belum Tuntas	3 siswa
5	Persentase Ketuntasan	88%

Berdasarkan Tabel 3, hasil tes pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Dari 25 siswa, sebanyak 22 siswa telah mencapai ketuntasan, sedangkan 3 siswa masih belum tuntas. Nilai rata-rata kelas mencapai 85,6 dengan persentase ketuntasan sebesar 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu mencapai kompetensi membaca yang diharapkan setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan.

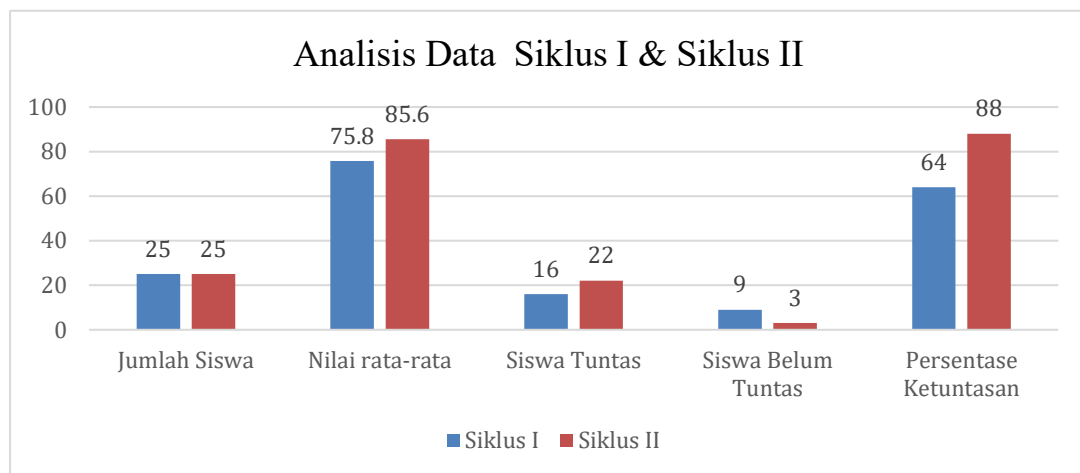
Jika dibandingkan dengan Siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat dari 16 menjadi 22 siswa, sedangkan siswa yang belum tuntas berkurang dari 9 menjadi 3 siswa. Nilai rata-rata juga meningkat dari 75,8 menjadi 85,6, sementara persentase ketuntasan meningkat dari 64% menjadi 88%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran melalui variasi permainan, penggunaan kartu huruf dan kartu kata, serta pendampingan yang lebih intensif memberikan hasil positif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan tes pada Siklus II, sebagian besar siswa telah menunjukkan perkembangan kemampuan membaca permulaan yang lebih baik. Siswa semakin mampu mengenali huruf alfabet, membaca suku kata dan kata dengan tepat, serta membaca frasa sederhana dengan kelancaran yang meningkat. Selain peningkatan kemampuan membaca, siswa juga menunjukkan perkembangan dalam aspek konsentrasi, keaktifan, kepercayaan diri, dan kerja sama selama mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Temuan ini sejalan dengan Aspiniati dalam Riski Muhammad (2025) yang menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar siswa setelah tindakan dari Siklus I ke Siklus II. Susanto et al. (2026) juga menyatakan bahwa permainan edukatif dapat menumbuhkan kekompakan, kerja sama, dan tanggung jawab siswa melalui aktivitas kelompok yang menyenangkan.

Secara keseluruhan, hasil observasi dan tes menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning memberikan dampak positif terhadap minat dan kemampuan membaca siswa kelas awal di SD Negeri Tambaksumur 1. Peningkatan hasil belajar dari prasiklus, Siklus I, hingga Siklus II menunjukkan adanya perkembangan yang konsisten

setelah diterapkannya pembelajaran berbasis permainan. Sebagaimana dikemukakan Djamarah dalam Huljannah Arianto et al. (2024), keberhasilan suatu siklus dapat dilihat dari tingkat ketercapaian indikator dan target yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, hasil pada Siklus II menjadi dasar untuk selanjutnya dilakukan analisis data Siklus I dan Siklus II guna melihat secara lebih jelas peningkatan kemampuan membaca siswa serta efektivitas penerapan *Game Based Learning*.

Gambar 1. Analisis Data Siklus I dan II



Berdasarkan hasil analisis data pada Siklus I dan Siklus II, terlihat adanya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa setelah diterapkannya metode *Game Based Learning*. Pada Siklus I, nilai rata-rata siswa mencapai 75,8 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 64%. Selanjutnya, pada Siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 85,6 dan persentase ketuntasan mencapai 88%. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 9,8 poin dan peningkatan ketuntasan sebesar 24 poin persentase. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan memberikan hasil positif terhadap perkembangan kemampuan membaca siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut juga didukung oleh perubahan yang terlihat selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif mengikuti kegiatan, lebih percaya diri dalam membaca, serta lebih mampu bekerja sama dengan teman. Penggunaan permainan dan media kartu huruf serta kartu kata membuat kegiatan membaca menjadi lebih interaktif dan tidak monoton, sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *Game Based Learning* tidak hanya berpengaruh terhadap hasil

belajar, tetapi juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong motivasi dan keterlibatan siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan Laksmi (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca melalui penciptaan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan perbandingan hasil prasiklus, Siklus I, dan Siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan Game Based Learning dengan media kartu huruf dan kartu kata mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas awal di SD Negeri Tambaksumur 1. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan telah memberikan hasil yang positif dan mendukung tercapainya indikator keberhasilan penelitian.

Simpulan

Penelitian tindakan kelas di SD Negeri Tambaksumur 1 menunjukkan bahwa penerapan metode Game Based Learning (GBL) dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas I. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar secara bertahap, yaitu dari 62,4 dengan ketuntasan 36% pada prasiklus, menjadi 75,8 dengan ketuntasan 64% pada Siklus I, dan meningkat menjadi 85,6 dengan ketuntasan 88% pada Siklus II. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan GBL juga mendorong keaktifan, motivasi, kepercayaan diri, konsentrasi, dan kerja sama siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan permainan dengan media kartu huruf dan kartu kata membuat pembelajaran membaca lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal. Berdasarkan hasil tersebut, GBL dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan sekaligus mendukung penguatan budaya literasi di sekolah dasar. Implikasinya, guru kelas I dapat mengintegrasikan GBL secara terencana dengan memanfaatkan media sederhana seperti kartu huruf dan kartu kata, sedangkan sekolah perlu mendukung penerapannya melalui penyediaan media permainan edukatif dan pengembangan pembelajaran literasi yang aktif serta menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Ama, Roy Gustaf Tupen. 2020. "Membangun Minat Baca Pada Siswa Sekolah Dasar." In *CV : Pena Persada*. Preprint.
- Andrean, Seka, and Erni Munastiwi. 2021. "Kontribusi Keharmonisan Keluarga Dalam Perkembangan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Di SDN Bangun Harjo." *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)* 3 (1): 31–40. <https://doi.org/10.30599/jemari.v3i1.688>.
- Arrahman, Taufik, Diani Ayu , Ahmad Suriansyah , Arta Mulya Budi Harsono, Pratiwi, and Akhmad Riyandi Agusta. 2024. *Game Based Learning (Gbl) Terintegrasi Teknologi Dalam*. 13 (4): 83–90.
- Azizah Nurul, Harsono. 2025. *Literasi Membaca Untuk Fase Pondasi*. 1st ed. Edited by PT Penamuda Media. PT Penamuda Media.
- Hamidah, Ida Nadia Indah Ratnafuri Silma Nadia Utami Toirwanto4. 2023. "Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Literasi Anak-Anak Di Desa Ciherang Melalui Permainan Edukatif." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Kuningan* 1: 29–38.
- Huljannah Arianto, Mifta, Fatmaridah Sabani, Ervi Rahmadani, Sukmawaty Sukmawaty, Muhammad Guntur, and Irfandi Irfandi. 2024. "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 7 (1): 23–31. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.711>.
- Laksmi, Neysa Putri Agatha dan Arievidiana Ayu. 2025. "PENGUNAAN METODE GAME BASED LEARNING UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA DENGAN CARD GAME 'SEKATA.'" *Seminar Nasional MOBILITAS AKADEMIK*, no. 2: 1–10.
- Melati, Pramesti Dewi Sekar, Aziz Fauzi, Verawati Fajrin, Imam Sudarmaji. 2025. "Efektifitas Program Gerakan Literasi Sekolah Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pramesti." *Jurnal Basicedu* 9 (2): 384–92.
- Rini Dwi Susanti, Sutopo, Maria Ulviani, et al. 2025. *Strategi Pembelajaran Membaca*. 1st ed. Edited by M. Pd. Yanto ARI. Kec. Koto Tangah, Kota Padang, Sumatera Bara.
- Riski Muhammad, Apoko Wintolo Tri. 2025. "Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru* 10 (1): 1–10.
- Risma Firda Diana, Rohana Sufia, Ficky Dewi Ixfina. 2021. "Urgensi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Masa New Normal." *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 4.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Surpadi. 2021. *Penelitian Tinndakan Kelas*.
- Susanto, Asep Bambang, Munawaroh, Seka Andrean, et al. 2026. "Penguatan Karakter Islami Melalui Permainan Edukatif Di Pondok Pesantren Aisyah Lampung." *Kreasi: Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 6 (1): 207–22. <https://doi.org/10.58218/kreasi.v6i1.2578>.