

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan (*science*) terdiri dari seperangkat pengetahuan yang digunakan untuk mencari, menemukan dan meningkatkan pemahaman atas suatu masalah yang menjadi kajian dengan menggunakan seperangkat konsep dan teori serta dengan menggunakan seperangkat metode ilmiah yang objektif, metodologis, sistematis, dan universal. Maka dari itu, ilmu pengetahuan secara hakiki harus dapat dijelaskan tentang apa yang menjadi objek kajiannya (ontologi), bagaimana ilmu pengetahuan itu terbentuk dan apa yang membentuk batang tubuhnya (epistemologi), apa manfaatnya bagi umat manusia (aksiologi), serta bagaimana prosedur untuk mempelajarinya (metodologi). Dalam Islam manusia dituntut untuk terus mencari ilmu karena amal tanpa ilmu tidak lebih dari sekedar kesesatan, bahkan ayat pertama yang turun dalam al-Quran surat al-Alaq adalah *iqra'* (bacalah), ayat ini ditujukan kepada umat Islam dan bersifat perintah untuk menuntut ilmu, karena salah satu perintah dalam menuntut ilmu adalah membaca (Ridwan, et al. 2021:5).

Dalam Islam, hal ini sejalan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an, di mana Allah Swt berfirman dalam Surah Al-Alaq ayat 1-5 :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ . خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ . اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ . عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ . سورة العلق: ١-٥

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (Q.S Al - 'Alaq)

Ibnu Katsir menjelaskan bahwa ayat ini merupakan wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw dan menjadi dasar utama dalam ajaran Islam tentang pentingnya ilmu pengetahuan. Penurunan ayat ini menunjukkan bahwa Islam dimulai dengan perintah untuk membaca (*iqra'*), bukan hanya secara literal, tetapi juga sebagai seruan untuk mencari ilmu dan memahami ciptaan Allah. Dalam tafsirnya, Ibnu Katsir menyatakan bahwa Allah menyebutkan “dengan nama Tuhanmu yang menciptakan” untuk menunjukkan bahwa ilmu yang bermanfaat adalah ilmu yang dipelajari dengan niat yang benar, yakni karena Allah. Allah kemudian menyebutkan penciptaan manusia dari *'alaq* (segumpal darah), sebagai bentuk pengingat tentang asal usul manusia yang lemah, tetapi Allah memberinya kemampuan belajar. Ketika Allah menyebut bahwa Dia mengajar dengan pena (*al-qalam*), Ibnu Katsir menafsirkannya sebagai isyarat bahwa menulis adalah salah satu sarana utama dalam menyebarkan ilmu dan menjaga pengetahuan dari generasi ke generasi. Ini menunjukkan keutamaan menulis dan dokumentasi dalam Islam serta memahami isi dari sebuah tulisan (Nasir, et al. 2020:74).

Pendidikan dasar pada rentang usia 6 hingga 12 tahun mempunyai peran yang sangat penting dalam meletakkan fondasi bagi perkembangan holistik seorang anak (Pratiwi, et al. 2023:4). Bagi peserta didik kelas V sekolah dasar, periode ini menjadi sangat penting dalam penguatan literasi dan numerasi,

termasuk kemampuan berbahasa Indonesia yang lebih kompleks (Wahyuni, et al. 2024:206). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar, kemampuan membaca pemahaman tidak hanya menjadi kunci untuk memahami materi pelajaran, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, seperti analisis dan interpretasi teks (Setiawan, et al. 2022:1-10). Pemerintah Indonesia juga memberikan perhatian serius terhadap peningkatan kemampuan literasi peserta didik melalui berbagai kebijakan, termasuk implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana kemampuan membaca pemahaman menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022:5).

Kemampuan membaca pemahaman merupakan fondasi yang sangat penting dalam pendidikan, terutama bagi peserta didik kelas V sekolah dasar yang berada pada fase perkembangan kognitif yang signifikan. Membaca pemahaman memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya membaca kata-kata, tetapi juga menangkap makna, menafsirkan informasi, dan membangun pengetahuan secara mandiri (Fauziah, et al. 2022:20). Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, kemampuan membaca pemahaman menjadi kunci untuk mengakses berbagai sumber belajar, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan menguasai literasi yang lebih tinggi (Permatasari. 2020:10-11).

Menurut Suyanto menjelaskan tentang pentingnya kemampuan membaca pemahaman sebagai fondasi utama bagi keberhasilan belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Suyanto berpendapat bahwa di era informasi yang serba cepat ini, kemampuan untuk tidak hanya sekedar membaca, tetapi juga memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber tekstual menjadi semakin menjadi hal yang krusial. Kemampuan ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang kaya akan literasi. (Suyanto, 2023:5-8)

Ada beberapa teori yang mendukung pentingnya kemampuan membaca pemahaman. *Pertama*, Teori Konstruktivisme yang menekankan pentingnya memberikan peserta didik kesempatan untuk berlatih strategi secara aktif, merefleksikan proses membaca mereka, dan membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan teks dan diskusi. Kemampuan membaca pemahaman yang kuat memungkinkan peserta didik untuk menjadi pembaca yang mandiri dan strategis (Serravallo, 2020:15). *Kedua*, Teori *Situational Model* menyatakan bahwa pembaca dengan kemampuan membaca pemahaman yang baik mampu memperbarui informasi model situasi mereka saat informasi baru disajikan dalam teks, menunjukkan pemrosesan yang aktif dan dinamis (Rinck, 2021:236). *Ketiga*, Model Proses Ganda dalam Membaca (*Dual-Route Cascaded Model & Connectionist Model*) menyatakan bahwa pemahaman yang kuat dibangun atas fondasi pengenalan kata yang otomatis

dan akurat, yang memungkinkan pembaca untuk mengintegrasikan informasi kata ke dalam representasi makna yang lebih luas (Perfetti, et al. 2019:94).

Pentingnya kemampuan membaca pemahaman ini belum diikuti oleh capaian hasil yang bagus. Dilihat dari data PISA 2018 (*Programme for International Student Assessment*) menunjukkan capaian membaca pemahaman peserta didik masih rendah bahkan jauh di bawah rata-rata internasional (Mulyana, et al. 2021:109). Peserta didik pada umumnya mampu dalam aspek pemahaman literal atau pemahaman tingkat dasar, seperti mengidentifikasi informasi yang secara jelas disebutkan dalam teks dan memberikan jawaban atas pertanyaan faktual secara langsung. Namun, peserta didik masih kesulitan dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun keterkaitan antar teks dengan pengetahuan yang telah ada sebelumnya, serta merangkum dan memahami struktur teks yang kompleks dengan cara yang lebih jelas (Wahyudin, 2021:23).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN 24 Surantih pada tanggal 3 Maret 2025 terhadap 36 peserta didik kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia guru hanya menjelaskan sedikit materi lalu peserta didik mengerjakan soal-soal yang ada pada buku paket. Telihat sebagian besar peserta didik belum bisa menemukan ide pokok paragraf, menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman pribadi dan memahami hubungan antar paragraf. Dari beberapa persoalan yang terjadi di sini sehingga ketika guru memberikan tes nilai Bahasa Indonesia peserta didik masih banyak yang belum tuntas dimana KKTP bahasa indonesia ≤ 75 dengan jumlah semua peserta didik

36 orang. Adapun data kemampuan membaca pemahaman peserta didik SDN 24 Surantih, sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Data Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Pra Penelitian

Total Peserta Didik	Peserta Didik			
	Tuntas	Persesntase (%)	Tidak Tuntas	Persesntase (%)
36	14	(38,9 %)	22	(61,1%)

Terlihat dari tabel di atas masih banyak peserta didik yang belum tuntas dengan persentase 61,1%. Pembelajaran di Bahasa Indonesia di SDN 24 Surantih masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga pembelajaran hanya berfokus pada guru dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan menyebabkan rendahnya kemampuan membaca pemahaman. Maka dari itu perlu ditingkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik supaya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik di kelas V SDN 24 Surantih ini meningkat.

Banyak faktor yang menyebabkan kurang bagusnya kemampuan membaca pemahaman ini. Beberapa penelitian menunjukkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik berasal dari guru yang kurang tepat dalam memilih strategi dan metode dalam pembelajaran (Hidayati, et al. 2024:24), peserta didik dan faktor lainnya seperti sarana dan prasarana, dan lingkungan yang kurang mendukung (Sampe, et al. 2023:53). Jika rendahnya kemampuan

membaca pemahaman peserta didik tidak diatasi bisa berdampak kepada kurangnya kemampuan dan minat membaca pada peserta didik sehingga menghambat kelancaran belajar serta perkembangan literasi mereka. Kondisi ini berpotensi memberikan dampak buruk pada kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang (Pane, et al. 2024:129).

Pemecahan masalah dari rendahnya capaian kemampuan membaca pemahaman diatasi oleh peneliti sebelumnya dengan menerapkan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan beberapa peneliti sebelumnya terlihat bahwa metode pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik menjadi lebih baik. Natalia Assa mengemukakan bahwa metode pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dan pembelajaran efektif (Assa. 2023:72). Begitu juga dengan Sultan menyatakan bahwa metode pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Metode pembelajaran gamifikasi ini memiliki kelebihan diantaranya, pembelajaran akan lebih bermakna, dapat meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, mendorong kolaborasi dan interaksi sosial, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sultan, 2024:4). Dengan metode gamifikasi ini, diharapkan dapat menjadi solusi untuk menyelesaikan permasalahan kemampuan membaca pemahaman di SDN 24 Surantih.

Penelitian mengenai pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik di sekolah dasar bukanlah hal yang sepenuhnya baru. Berbagai studi sebelumnya telah menyoroti potensi gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia. Meskipun studi sebelumnya telah meneliti pengaruh gamifikasi terhadap kemampuan membaca, kebaharuan penelitian ini secara spesifik akan mengeksplorasi aspek-aspek dalam membaca pemahaman seperti kemampuan mengidentifikasi ide pokok, menjawab pertanyaan tentang isi teks, menuliskan kata-kata sulit dan maknanya, menyimpulkan dan menceritakan kembali isi teks, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka. Untuk itu perlu dilakukan percobaan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

Berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan sebelumnya maka peneliti akan melakukan penelitian terhadap **Pengaruh Metode Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas V di SDN 24 Surantih**. Karena metode gamifikasi ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik, perhatian, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini, yaitu:

1. Rendahnya kemampuan membaca pemahaman Peserta Didik kelas V di SDN 24 Surantih terlihat dari hasil tes yang belum tuntas kurang dari 50% peserta didik.
2. Penggunaan metode pembelajaran konvensional (ceramah) yang mengakibatkan kurangnya partisipasi aktif dan motivasi belajar peserta didik.
3. Minimnya penerapan metode pembelajaran, terutama gamifikasi terbukti secara teoritis dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan kognitif, dan hasil belajar peserta didik.

C. Batasan Masalah

Adapun untuk menghindari keluasan pembahasan dan agar penelitian lebih terfokus, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengaruh penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik.
2. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas V SDN 24 Surantih pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.
3. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada Bab I Aku Yang Unik kelas V sekolah dasar.
4. Kemampuan membaca pemahaman yang diteliti mencakup indikator: menemukan ide pokok, menjawab pertanyaan isi bacaan, menuliskan kan

kata-kata sulit dan maknanya, menyimpulkan dan menceritakan kembali isi bacaan dengan kalimat sendiri.

5. Metode pembelajaran gamifikasi yang digunakan dirancang dan diterapkan oleh peneliti tanpa menggunakan teknologi digital canggih, melainkan dalam bentuk aktivitas kelas manual yang mengandung elemen-elemen permainan (poin, tantangan, lencana, dan penghargaan kelompok).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah terdapat pengaruh metode gamifikasi dalam pembelajaran terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas V di SDN 24 Surantih?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas V di SDN 24 Surantih.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar dan strategi pembelajaran inovatif. Hasil penelitian ini dapat memperkuat teori-teori sebelumnya mengenai efektivitas penggunaan metode gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, khususnya penggunaan metode gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

b. Manfaat untuk Peserta Didik

Dengan diterapkannya metode gamifikasi dalam pembelajaran, peserta didik diharapkan lebih termotivasi dan antusias dalam belajar, sehingga kemampuan membaca pemahaman mereka dapat meningkat secara signifikan.

c. Manfaat untuk Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pihak sekolah dalam merancang program pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif, serta mendorong peningkatan mutu pendidikan secara menyeluruh.

d. Manfaat untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi awal dan bahan perbandingan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa.

G. Definisi Operasional

Adapun untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut adalah definisi operasional dari variabel-variabel yang diteliti:

1. Metode Pembelajaran Gamifikasi

Metode pembelajaran gamifikasi dalam konteks penelitian ini adalah penerapan elemen-elemen permainan (seperti poin, badge, level, tantangan, leaderboard, dan reward) ke dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 24 Surantih, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama kegiatan membaca. Metode gamifikasi diterapkan dalam bentuk aktivitas pembelajaran yang dirancang menyerupai permainan edukatif.

2. Kemampuan Membaca Pemahaman

Kemampuan membaca pemahaman dalam penelitian ini merujuk pada kemampuan peserta didik kelas V dalam memahami isi bacaan yang meliputi kemampuan menemukan ide pokok, memahami hubungan antar kalimat, menyimpulkan isi bacaan, menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang dibaca, dan menulis teks deskripsi sesuai kaidah Bahasa Indonesia

yang baik dan benar. Kemampuan ini diukur melalui tes membaca pemahaman yang diberikan sesudah perlakuan (*posttest*).

a. Peserta Didik Kelas V SDN 24 Surantih

Peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V yang terdaftar secara aktif di SDN 24 Surantih pada semester ganjil tahun ajaran berjalan. Mereka menjadi subjek penelitian yang akan dikenai perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan metode gamifikasi.

