

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan literasi membaca peserta didik di Indonesia masih menunjukkan hasil yang belum optimal. Berdasarkan *Programme for International Students Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan, bahwa Indonesia menempatkan peringkat ke-63 dari 81 negara yang berpartisipasi, dengan memperoleh skor 359 poin dalam membaca dibandingkan dengan rata-rata 476 poin di negara-negara *Organization for Economic Co-Operation and Development* (OECD). Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca peserta didik Indonesia masih perlu mendapat perhatian serius dalam dunia pendidikan.

Di jenjang sekolah, bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi dan keterampilan berbahasa peserta didik. Tarigan (2021, hlm. 2) menyebutkan bahwa keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek utama, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Dari pernyataan tersebut, keterampilan berbahasa melalui pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai dasar dalam kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sistematis peserta didik. Melalui penguasaan keempat aspek keterampilan berbahasa, peserta didik diharapkan mampu memahami, mengungkapkan gagasan, serta mengekspresikan perasaan secara lisan maupun tulisan dengan benar.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, kemampuan membaca menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting. Menurut Irma (2021, hlm. 4) keterampilan membaca merupakan kemampuan individu dalam proses pengucapan huruf menjadi kata dan kata menjadi kalimat. Keterampilan membaca tidak hanya sekedar melafalkan tulisan melainkan juga melibatkan aktivitas visual dan berpikir, sehingga dalam hal ini pembaca dapat memahami isi bacaan untuk mendapatkan informasi dari hasil bacaan tersebut. Dari pernyataan

teori tersebut, keterampilan membaca merupakan keterampilan yang wajib dimiliki peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai upaya untuk meningkatkan literasi. Selain berperan dalam meningkatkan kemampuan literasi, pembelajaran membaca turut berkontribusi dalam membentuk karakter peserta didik. Fauziyyah & Sumiadi (2020, hlm. 42) berpendapat bahwa karya sastra dapat dijadikan sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan pendidikan. Dengan demikian, pembelajaran membaca teks sastra tidak sekadar melatih kemampuan memahami teks, melainkan juga berfungsi pada pembentukan nilai moral, sosial, dan karakter peserta didik.

Pada praktik pembelajaran di sekolah, keterampilan membaca peserta didik belum sepenuhnya berkembang secara optimal. Hal ini ditunjukkan oleh rendahnya minat peserta didik dalam kegiatan membaca ketika mereka dihadapkan dengan teks bacaan. Banyak peserta didik yang cenderung cepat merasa bosan, kurang termotivasi, serta kebiasaan membaca yang belum terbentuk secara konsisten. Pramesti (2018, hlm. 287) menegaskan bahwa masalah dalam membaca juga dipengaruhi oleh rendahnya minat pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran, kurangnya dorongan dan motivasi dari guru maupun keluarga, serta lemahnya minat membaca peserta didik. Sejalan dengan hal itu, Herawati, dkk. (2022, hlm.7) menjelaskan bahwa kendala dalam membaca pada peserta didik umumnya muncul akibat tekanan psikologis, ketidakmatangan dalam kesiapan membaca, serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu permasalahan rendahnya keterampilan membaca peserta didik adalah kurangnya dorongan dari pendidik serta pemanfaatan metode dan media pembelajaran yang belum optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterampilan membaca peserta didik secara menyeluruh.

Model pembelajaran sebagai kerangka dalam proses belajar mengajar. Menurut Trianto (2022, hlm. 2048) model pembelajaran adalah suatu rencana atau suatu pola yang dirancang oleh pendidik yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran di kelas untuk menentukan perangkat-perangkat bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, model

pembelajaran ini sangat penting untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, yaitu model *Game Based Learning* (GBL).

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menjadi salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, Wahyuning (2023, hlm. 265) memaparkan bahwa, pada beberapa kasus pembelajaran, *games* mampu membangun interaksi dan mengatasi batasan sosial budaya antar peserta didik, mengurangi kejenuhan dalam proses belajar, karena pembelajaran yang dilakukan dengan metode bermain dapat mengembangkan beragam keterampilan yang diperoleh peserta didik melalui model *Game Based Learning* (GBL). Sejalan dengan pendapat teori tersebut, model ini dapat membuat proses pembelajaran yang interaktif dengan adanya umpan balik antara pendidik dan peserta didik.

Pada era modern saat ini, terdapat beragam media pembelajaran interaktif dan kreatif yang dapat digunakan pada proses pembelajaran. Media ajar berbasis permainan yang dapat disandingkan dengan model *Game Based Learning* (GBL) yaitu media *Board Game Digital*. Media *board game* dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Lely Tobing (dalam Nugroho, 2021, hlm. 152) *board game* memiliki manfaat edukatif dalam melatih berbagai kemampuan anak, mulai dari konsentrasi, daya ingat, pemecahan masalah, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Media *board game* mencakup tiga aspek utama, yaitu visual (gambar), audio (diskusi dan tanya jawab), dan aspek afektif (sikap). Sejalan dengan teori tersebut, media board game dapat menjadi media yang menyenangkan serta efektif untuk mengembangkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran.

Melalui media *board game*, pendidik dapat melakukan pembelajaran secara interaktif untuk memunculkan motivasi siswa dalam pembelajaran membaca. Media *board game* berisi pertanyaan-pertanyaan seputar isi bacaan yang dirancang untuk peserta didik agar berpikir kritis, berdiskusi, dan menghadirkan unsur tantangan di dalam pembelajaran. Media *board game* juga dapat menjadi dorongan bagi peserta didik yang memiliki minat membaca yang rendah, karena media ini menyajikan materi bacaan yang lebih menarik, sehingga peserta didik dapat terlibat

aktif pada proses pembelajaran. Tujuan penggunaan media *board game* yaitu untuk memberikan dorongan peserta didik untuk membaca, juga untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dalam menjawab pertanyaan sesuai yang terdapat pada isi *board game* tersebut. Karena salah satu syarat untuk bermain *board game* tersebut, peserta didik harus membaca terlebih dahulu teks yang disajikan. Ini adalah cara untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses membaca, karena mereka tidak bisa melanjutkan permainan tanpa memahami isi teks bacaan terlebih dahulu.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maulina, dkk. (2023, hlm. 169) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Game Based Learning (GBL) Berbantuan Media Study Smarter Terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Cikarang Selatan”, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memiliki pengaruh positif pada nilai prates sebesar 63,31 meningkat menjadi 80,64. Penelitian lain yang dilakukan oleh Jannah (2025, hlm 3089) dengan judul penelitian “Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI 10 di SMAN 1 Baturetno”, terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik di kelas setelah diterapkan *game based learning* berbantuan media *board game* dari 8,33% meningkat menjadi 77,77%. Dari penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *game based learning* ini memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan keterampilan maupun keaktifan belajar peserta didik. Sehingga, relevan untuk diterapkan sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di kelas.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, permasalahan utama dalam pembelajaran membaca cerpen yaitu rendahnya minat membaca dan keterlibatan siswa akibat penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang variatif. Maka dari itu, penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Board Game Digital* diharapkan mampu memberikan dampak terhadap pemahaman, minat dan keaktifan peserta didik pada pembelajaran membaca teks cerpen.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, penulis dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Rendahnya minat membaca peserta didik terlihat dari sikap pasif ketika dihadapkan pada teks bacaan, cepat merasa bosan, dan kurang termotivasi.
2. Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah karena model pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya mendorong siswa untuk membaca, berdiskusi, atau mengekspresikan pemahaman mereka terhadap teks bacaan.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif membuat peserta didik sulit terlibat secara maksimal dalam kegiatan membaca, sehingga mempengaruhi pemahaman dan motivasi mereka terhadap materi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari identifikasi masalah tersebut, penulis dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran membaca cerpen menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media *Board Game Digital*?
2. Bagaimanakah kemampuan peserta didik dalam pembelajaran membaca cerpen sebelum dan sesudah menggunakan *Game Based Learning* berbantuan media *Board Game Digital*?
3. Efektifkah model *Game Based Learning* berbantuan media *Board Game Digital* terhadap kemampuan membaca cerpen pada peserta didik kelas XI?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penulis menetapkan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran membaca cerpen menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media *Board Game Digital*.

2. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran membaca cerpen sebelum dan sesudah menggunakan *Game Based Learning* berbantuan media *Board Game Digital*.
3. Untuk mengetahui keefektifan model *Game Based Learning* berbantuan media *Board Game Digital* terhadap kemampuan membaca cerpen pada peserta didik kelas XI.

E. Manfaat Penelitian

Dalam suatu penelitian, manfaat merupakan aspek yang harus diperhatikan. Penelitian yang dilakukan diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dan kajian ilmiah mengenai penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Board Game Digital* dalam pembelajaran membaca cerpen. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber rujukan akademik untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi berbagai pihak di antaranya:

a. Bagi Penulis

Melalui penelitian ini, penulis memperoleh kesempatan untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari selama proses perkuliahan, sekaligus mengembangkan kemampuan metodologis yang relevan dengan praktik lapangan.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi untuk sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan membaca, guna menciptakan kegiatan belajar yang interaktif dan menarik bagi peserta didik.

c. Bagi Pendidik

Temuan penelitian yang diperoleh diharapkan mampu memberikan referensi bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, terutama pada pembelajaran membaca teks cerpen.

d. Bagi Peserta Didik

Melalui penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Board Game Digital*, peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan gagasan dan pemahaman terhadap teks cerpen melalui proses belajar yang bervariasi serta menyenangkan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjabaran mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian guna memberikan kejelasan makna dalam setiap istilah. Judul penelitian ini adalah “Penerapan Model *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan Media *Board Game Digital* dalam Pembelajaran Membaca Teks Cerpen Pada Peserta Didik Kelas XI di SMA Pasundan 1 Bandung”. Berikut merupakan penjabaran operasional dari setiap istilah yang digunakan pada judul penelitian tersebut.

1. Penerapan adalah suatu proses atau cara guna mewujudkan tujuan tertentu.
2. *Game Based Learning* (GBL) adalah model pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi interaktif.
3. *Board Game* merupakan jenis permainan yang dimainkan menggunakan papan khusus, terdiri dari komponen seperti dadu, kartu, dan dirancang dengan aturan permainan tertentu.
4. Keterampilan Membaca adalah suatu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif yang dilakukan untuk memahami dan menafsirkan sebuah tulisan.
5. Teks Cerpen adalah karya sastra berbentuk prosa yang mengisahkan tentang kehidupan dan dikemas secara singkat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran membaca cerpen berbasis *games based learning* berbantuan media *board game digital* adalah sebuah pembelajaran yang interaktif untuk melatih kerja sama dan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran membaca teks cerpen.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi merupakan tata urutan penulisan yang memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai isi skripsi. Susunan ini dimulai dari awal penyusunan hingga akhir, sehingga dapat terbentuk secara utuh. Dari skripsi berjudul “Penerapan Model *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan Media *Board Game Digital* dalam Pembelajaran Membaca Teks Cerpen Pada Peserta Didik Kelas XI di SMA Pasundan 1 Bandung”, terdapat lima bab yang memuat dalam penyajian skripsi ini.

Bab I Pendahuluan. Bab ini berisi uraian umum yang mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran. Bab ini memaparkan berbagai teori yang relevan dengan variabel penelitian, serta mencakup kajian penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini menjelaskan metode dan langkah-langkah yang ditempuh untuk menjawab permasalahan, meliputi metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini memuat dua aspek utama, yaitu hasil penelitian yang diperoleh melalui pengolahan dan analisis data berdasarkan rumusan masalah penelitian, serta pembahasan mengenai temuan penelitian guna menjawab rumusan masalah tersebut..

Bab V Simpulan dan Saran. Bab ini berisi simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta saran yang diajukan penulis. Berdasarkan penyusunan tersebut, pembaca dapat memahami isi yang telah disusun dengan sistematis.