



---

## **Implementasi GBL untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar kelas 1 UPT SPF SD Inpers Perumnas IV**

**Sri Wahyuni<sup>1</sup>, Hajerah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Negeri Makassar

Email: [sriwahyunicimun1@gmail.com](mailto:sriwahyunicimun1@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Negeri Makassar

Email: [hajerah@unm.ac.id](mailto:hajerah@unm.ac.id)

---

### **Artikel info**

*Received: 02-08-2025*

*Revised: 18-08-2025*

*Accepted: 10-09-2025*

*Published: 30-09-2025*

### **Abstrak**

Kemampuan literasi merupakan kemampuan yang paling mendasar untuk dimiliki oleh siswa. Literasi merupakan teknik pembelajaran untuk meningkatkan penalaran. Penalaran merupakan keahlian seseorang menganalisis data, pernyataan, secara matematis yang dihadapi dalam kesehariannya dengan cara lisan maupun tulisan dan siap menjawab tantangan abad 21. Maka dari itu, penelitian ini diperlukan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan siswa sekolah dasar melalui implementasi Game Based Learning. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK atau penelitian tindakan kelas dengan desainnya menggunakan penelitian model Stephen Kemmis dan Mc. Tanggart melalui dua siklus pembelajaran. Adapun hasil penerapannya dari Game Based Learning kepada peserta didik sebanyak 45,71 % sertasiklus II sebesar 80%. Kesimpulannya pada penelitian ini menunjukkan bahwa implemetasi Game Based Learning mampu meningkatkn pemahaman literasi dan siswa SD di UPT SPF SD Inpers Perumanas IV.

---

### **Key words:**

*Game Based Learning,*

*Literasi*



artikel novelty jurnal pendiidikan dan inovasi pembeelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

---

## **PENDAHULUAN**

Pemahaman membaca yang baik merupakan suatu keharusan dan yang sangat penting yang harus dimiliki peserta sebagai keterampilan inti untuk menhgadapi era digitas abad ke-21. Siswa perlu, dan wajib menguasai 16 keterampilan untuk memastikan bahwa mereka dapat mempertahankan kemampuan literasi dasar yang harys diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini merupaakn teknik pemecahan masalh yang berkaitan dengan berbagai konsep dan tugas cara mengatasi perubahan yang mutlak akan terus terjadi ((Sekolah Dasar, 2016).,

Beberapa jenis dan karakter literasi yang diprioriraskan dalam upaya pengembangan keterampilan siswa shingga dapat mempengaruhi nilai-nilai karakter seperti literasi, sains, dan

## NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

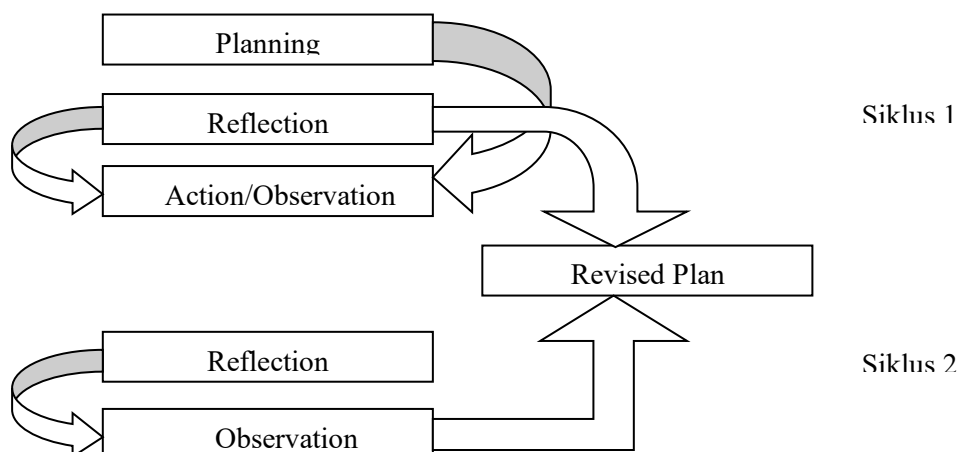
kewarganegaraan (Wiratsiwi,2020). Apalagi dengan memadukan keterampilan literasi yang harus dimiliki sesuai abad 21 dan profil pelajar pancasila.

Setiap orang memiliki berbagai kemampuan membaca yang berbeda begitupun siswa memiliki cara membaca yang berbeda pula. Hal ini dapat dijadikan sbagai bahan yang penting untuk diterapkan dalm pembelajaran sebagai kebiasaan yang patut di laksanakan yaitu membiasakan membaca didalam kelas. Jika guru mampu menerapkan hal demikian maka siswa juga dapat menjadi siswa yang lebih mahir dalam hal membaca,

Keterampilan matematika berkaitan dengan kemampuan menerapkan pengetahuan, prinsip, dan proses dasar matematika pada permasalahan sehari-hari, seperti memahami permasalahan yang disajikan dalam table atau diagram dan lain-lain.Berhitung berbeda dengan matematika, perbedaannya terletak pada penggunaan konsp pengetahuan yang dimiliki. Kekuatan yang dimiliki membutuhkan banyak metide untuk menyelesaikan permasalahan tidak terstruktur. (Pangesti 2018).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas. Tekniik pengumpulan data yang digunakan dalam peneltitian ini adalah dokumentasi, angket, observasi, dan wawancara. Proses penelitian ini dilakukan secara iteratif dengan fokus pada beberapa elemen termasuk desain dan implementasi. Objek penelitian adalah siswa kelas 1 UPT SPF SD Inpers Perumnas IV sebanyak 30 siswa. Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SD Inpers Perumanas IV dan penelitian ini berlangsung selama dua bulan pada bulan Agustus sampai dengan September 2024 pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis dan McTaggart, 1988)

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Menurut Winatha dan Setiawan (2020) pembelajaran yang menerapkan pembelajaran menggunakan permainan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami, mengetahui, dan mengevaluasi materi dalam beberapa tahap. Artinya : 1. Mengidentifikasi tujuan yang akan dituju 2. Tentukan rencana besar 3. Buat skrip game 4. Buat desain pembelajaran. 5. Terapkan permainan

**1. Siklus 1**

**Tabel hasil belajar siklus 1**

<b>Siklus/Pertemuan</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Aktivitas Siswa</b>	<b>Skor Tertinggi</b>	<b>Skor Terendah</b>	<b>Jumlah tuntas</b>	<b>Jumlah tidak tuntas</b>	<b>Ketuntasan Belajar</b>
<b>Siklus I / Pertemuan I</b>	66,6%	60%					
<b>Siklus I / Pertemuan II</b>	73,3%	66 %	87,5	18,75	16	19	45,71%
<b>Siklus I / Pertemuan III</b>	80%	73,3%					

Pada siklus 1 dilaksanakan dikelas I UPT SPF SD Inpers Perumnas IV, melibatkan 30 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan rindakan. Siklus ini tujunnya untuk meningkatkan literasi siswa setelah mengimplementasikan metode game based learning. Berikut adalah hasil pembelajaran pada siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan yang guru lakukan dikelas, pada siklus I Konferensi I persentase aktivitas guru mencapai 66,6% termasuk dalam kategori memuaskan, namun pada Konferensi II jumlah aktivitas guru meningkat menjadi 733%. Dan itu adalah standar yang memadai. Itu masuk dalam kategori cukup. Pada Konferensi II dinilai masuk kategori 80% yaitu pengelolaan pembelajaran dinilai baik. Penelitian terlaksana dengan baik, dan dari hasil observasi aktivitas kemahasiswaan, persentase mahasiswa S1 pada pertemuan pertama sebesar

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

60% termasuk dalam kategori kurang baik. Kemudian pada konferensi kedua meningkat berjumlah 66% masih dalam kategori cukup, dan pada pertemuan ketiga mencapai 73,3% namun masih dalam jumlah cukup. Hasil tes terakhir menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 87,5 poin, nilai terendah sebesar 18,75 poin, jumlah siswa yang tuntas mata kuliahnya berjumlah 16 orang, dan jumlah siswa yang tidak tuntas mata kuliahnya berjumlah 16,19. Tingkat penyelesaian siswa pada umumnya adalah 45,71%.

Artinya, tingkat penyelesaian pendidikan sarjana berada di bawah tingkat yang diharapkan adalah 75%. Hasil yang diperoleh siswa tersebut jauh dari harapan. Hasil penelitian Siklus I jelas menunjukkan bahwa kelemahan yang disebabkan oleh dua faktor yaitu guru dan siswa masih ada. Siswa akan menyebabkan siswa karena siswa selalu diam ketika guru bertanya, dan karena mereka belum percaya diri dalam ekspresi pendapat mereka. Dari faktor-faktor guru, ia disebabkan oleh kurangnya guru pada awal pelatihan, kurangnya kendali kursus untuk menjelaskan peralatan, kurangnya mempelajari kekuatan mental siswa, dan kekurangannya. Untuk bekerja dalam kelompok, para siswa akan menghadapi kesulitan di akhir misi yang diakhiri oleh guru. Selain itu, guru juga kurang berikan motivasi kepada siswa sehingga membuat siswa menurun dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan jalan lain yaitu tindakan untuk mengisi kesenjangan pada siklus pertama, yang kemudian dimodifikasi pada siklus kedua.

### **2. Siklus 2**

**Tabel hasil belajar siklus 2**

<b>Siklus/Pertemuan</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Aktivitas Sisw</b>	<b>Skor Tertinggi</b>	<b>Skor Terendah</b>	<b>Jumlah tuntas</b>	<b>Jumlah tidak tuntas</b>	<b>Ketuntasan Belajar</b>
<b>Siklus I / Pertemuan I</b>	80%	80%					
<b>Siklus I / Pertemuan II</b>	86,6%	86,6 %	87,5	18,75	16	19	45,71%
<b>Siklus I / Pertemuan III</b>	93,3%	93,3%	93,75	20	28	7	80%

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Hasil pengamatan kegiatan guru pada pertemuan II saya mencapai 80 % dalam kategori dengan kegiatan guru yang baik. Dengan kata lain, penyusunan pembelajaran yang dibuat oleh para peneliti dalam siklus ini menghasilkan peningkatan dari siklus pertama, dan pengamatan kegiatan siswa adalah rasio siklus kedua 80 % dari I dalam kategori yang baik. Kemudian, dalam pertemuan II, meningkat 86,6 % dalam kategori yang baik, dan pertemuan III naik menjadi 93,3 %.

Hasilnya penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus sebelumnya. Hasil tes tindakan akhir Siklus II menunjukkan skor maksimal 93,75, skor minimal 20, peningkatan jumlah pelatihan yang tuntas menjadi 28, dan jumlah putus sekolah menjadi 7. Angka ketuntasan siswa Klasikal lebih tinggi 80% dibandingkan siklus sebelumnya yang hanya mencapai 45,71%. Namun masih terdapat siswa yang tidak menjawab soal dengan baik tetapi dapat mencapai target skor sesuai dengan yang ditetapkan.

### **Pembahasan**

Di UPT SPF SD Inpers Perumnas IV, dilakukan studi tindakan kelas (PTK) untuk mengukur peningkatan keterampilan membaca dan menulis siswa kelas satu setelah diperkenalkannya metode game-based learning (GBL) pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Ini dari Kurniawan (2019): Dia berkata: "Kualitas proses pembelajaran dipengaruhi oleh jenis usaha belajar yang dilakukan siswa, termasuk unsur metode pembelajaran, yaitu strategi dan cara yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran."

Pembelajaran dengan menggunakan permainan membuat suasana kelas dapat lebih menyenangkan dan siswa mampu lebih aktif dalam pembelajaran tersebut. Jika seorang guru mampu membuat pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik maka pembelajaran tersebut dapat berjalan sesuai yang diharapkan dan pembelajaran itu dapat lebih bermakna bagi siswa. Oleh karena itu sebagai seorang guru yang baik maka hendaknya menerapkan model atau strategi pembelajaran yang mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Pada Penelitian ini juga dapat dilihat bahwa penerapan pembelajaran menggunakan permainan dapat membuat peserta didik mengalami kemajuan keterampilan membaca dan menulis siswa. Maka dari itu, dari data di atas dapat disimpulkan bahwa GBL dapat memajukan kembali keterampilan membaca dan menulis siswa. Penilaian dari siklus I adalah

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

siswa dapat paham terhadap apa yang mereka pelajari dari membaca karena mereka menerapkan kebiasaan membaca sebelum mempelajari dan memahami makna dari buku yang dibacanya. Penilaian siklus I dapat diterapkan pada Siklus II mengenai literasi siswa. Pada penilaian Siklus II siswa harus berani membaca walaupun belum sempurna. Secara terpisah, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk bergiliran membaca teks pertanyaan yang diajukan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pada penelitian ini saya ingin mengucapkan berterima kasih yang pertama kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang kedua kepada kedua orang tua yang selalu mensupport peneliti serta teman-teman yang selalu memberikan semangat dan selalu setia menemani dan pihak sekolah UPT SPF SD Inpers Perumnas IV yang banyak membantu dalam penelitian ini hingga selesai.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Dalam penelitian ini, pembelajaran berbasis permainan menyebabkan peningkatan kemampuan siswa karena akan berdampak pada peningkatan literasi siswa dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, berdasarkan hasil pembahasannya dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan berpotensi meningkatkan literasi dan keterampilan siswa sekolah dasar.

### **Saran**

Saran saya, dengan menerapkan metode pembelajaran game-based learning untuk memajukan literasi siswa memerlukan dukungan orang tua siswa untuk memberikan dorongan dan motivasi agar penerapan metode game-based learning the game efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885-1896.  
<https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriani, N. F., & Irawati, I. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 307-312.  
<https://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152>.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

- Mirawati, L. B., & Fabriya, R. A. V. (2022). Penerapan Mediia Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22-38. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.19837>.
- Nurhayati S., Winata A. (2018). Pembelajaran deengan Media Pohon Literasi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Peserta Didik Kelas I SDN Sidorejo I Tuuban pada Tema Peristiwa Alam dan Subtema Bencana Alam. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendiidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 15-30. <http://journal.unirow.ac.id>.
- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematiuka*, 6(1), 26-40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Wulanjani, A. N., & Anggraeni, C. W. (2019). Meningkatkan minat membaca melalui gerakan literasi membaca bagi siswa sekolah dasar. *Proceeding of Biology Educatiion*, 3(1), 26-31. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.4>