BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam membentuk generasi bangsa. Hal tersebut dikarenakan bahasa berfungsi sebagai alat atau sarana bagi individu untuk berkomunikasi, memahami informasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir. Dalam proses pembelajaran, Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan saling memperkuat satu sama lain sebagai satu kesatuan kompetensi berbahasa.

Keterampilan membaca atau *reading skill* merupakan keterampilan berbahasa yang sangat fundamental dan harus dikuasai sebelum mempelajari atau mengembangkan keterampilan bahasa lainnya (Yani, 2024). Menurut Navida et al., (2023) membaca merupakan keterampilan berbahasa yang dapat membantu individu dalam memahami makna sebuah tulisan.

Keterampilan membaca merupakan kemampuan dasar yang seharusnya sudah dikuasai oleh peserta didik sekolah dasar, khususnya pada jenjang kelas tinggi. Pada tahap ini, peserta didik diharapkan mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf secara fasih dari bacaan maupun tayangan yang dipirsa. Selain itu, peserta didik juga dituntut untuk memahami isi bacaan, menemukan gagasan pokok, mengidentifikasi informasi penting, menganalisis informasi serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastra maupun nonsastra, baik yang berwujud visual maupun audiovisual, serta menarik kesimpulan dari teks yang mereka baca.

Kompetensi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan membaca pada peserta didik kelas tinggi difokuskan pada membaca pemahaman. Keterampilan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali kata, tetapi juga mencakup proses memahami, menginterpretasi, dan mengevaluasi makna teks secara menyeluruh. Dengan demikian, membaca pemahaman menuntut peserta

didik untuk mampu mengolah informasi secara kritis dan mendalam terhadap teks yang mereka baca.

Berdasarkan hasil PISA 2022, skor literasi membaca di Indonesia berada pada angka 359 poin. Skor tersebut mengalami penurunan jika dibandingkan dengan skor PISA pada tahun 2018 yang berada di angka 371 poin. Penurunan tersebut mengindikasikan bahwa keterampilan literasi membaca peserta didik di Indonesia masih menghadapi tantangan yang signifikan. Kondisi ini memperlihatkan bahwa kualitas kemampuan membaca di Indonesia masih perlu ditingkatkan, terutama pada aspek pemahaman dan interpretasi teks (Falentina & Amelia, 2025).

Hasil Asesmen Nasional 2024 pada kemampuan literasi 2024 di tingkat SD umum dan SD kesetaraan berada pada kategori baik, tetapi mengalami penurunan jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Sejalan dengan rendahnya capaian literasi membaca secara nasional, kondisi di SDN 1 Ciporang juga menunjukkan tantangan serupa. Berdasarkan hasil ulangan harian dari guru kelas V A dan Kelas V B SDN 1 Ciporang, keterampilan membaca pemahaman peserta didik masih tergolong rendah. Terdapat peserta didik yang kesulitan menemukan informasi dalam bacaan, menentukan ide pokok, serta belum menunjukkan kemampuan memahami teks secara utuh. Di bawah ini hasil ulangan harian Bahasa Indonesia kelas V A dan kelas V B SDN 1 Ciporang:

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKTP	< KKTP		> KKTP	
			Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
V A	37	70	23	62.16%	14	37.84%
V B	35	70	19	54.29%	16	45.71%

Sumber: SDN 1 Ciporang

Berdasarkan data hasil ulangan harian yang diperoleh, keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas V di SDN 1 Ciporang, diketahui bahwa capaian ketuntasan masih tergolong rendah. Pada kelas V A yang berjumlah 37 peserta didik, terdapat 23 peserta didik (62,16%) yang memperoleh nilai di bawah KKTP 70, sedangkan 14 peserta didik (37,84%)

sudah mencapai nilai di atas KKTP. Kondisi serupa juga terlihat pada kelas V B. Dari 35 peserta didik, sebanyak 19 peserta didik (54,29%) belum mencapai KKTP, sedangkan 16 peserta didik (45,71%) telah melampaui standar tersebut. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik di kedua kelas belum mencapai ketuntasan dalam keterampilan membaca pemahaman.

Rendahnya capaian skor PISA, serta data di lapangan semakin menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran dan kemampuan aktual peserta didik. Permasalahan tersebut menjadi isu yang sangat penting untuk segera diselesaikan. Hal itu disebabkan karena membaca merupakan fondasi utama bagi seluruh proses pembelajaran. Peserta didik yang masih rendah keterampilan membaca pemahamannya berpotensi mengalami kesulitan dalam memahami materi. Dalam jangka panjang, keterampilan membaca pemahaman yang rendah dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan memecahkan masalah.

Faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan membaca pemahaman peserta didik adalah pembelajaran yang kurang interaktif dan berbasis digital. Salah satu upaya yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan metode gamifikasi. Menurut Monalisa et al., (2024) pemilihan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis digital dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik.

Menurut Syuhada et al., (2023), gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen khas dalam permainan. Penerapan metode gamifikasi diharapkan mampu melibatkan peserta didik dan berpeluang lebih aktif dalam memahami bacaan, sehingga keterampilan membaca pemahaman peserta didik dapat berkembang secara optimal.

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran menjadi penting karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman yang

sering dianggap menantang. Gamifikasi tidak hanya memperkaya proses pembelajaran melalui elemen permainan, tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami isi bacaan dengan lebih efektif melalui umpan balik langsung, kompetisi sehat, dan visualisasi yang menarik (Sultan et al., 2024).

Berdasarkan *Self-Determination Theory* (SDT) dalam Akhyar & Roslaini (2025) menjelaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman karena elemen-elemen permainan memenuhi kebutuhan psikologis dasar peserta didik, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial. Pemenuhan kebutuhan tersebut meningkatkan motivasi intrinsik, yang kemudian mendorong peserta didik untuk lebih fokus dan terlibat dalam memahami teks, sehingga kemampuan membaca meningkat.

Media digital yang dapat digunakan untuk membantu dalam menerapkan gamifikasi dan menciptakan pembelajaran inovatif salah satunya adalah Zep Quiz. Menurut Husen & Wulandari (2025) Zep Quiz merupakan media digital berbasis permainan yang dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Zep Quiz menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan memadukan elemen gamifikasi, interaksi langsung, serta penyajian umpan balik secara real-time.

Solusi tersebut sejalan dengan hasil penelitian Nasip & Zulkiply (2024) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman yang lebih menarik, sekaligus meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca pemahaman.

Sejalan dengan itu, penelitian Wibowo et al., (2024) juga mengungkap bahwa penggunaan gamifikasi berbasis *Task-Based Language Teaching* (TBLT) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik dalam pembelajaran daring. Melalui integrasi poin, lencana, dan *leaderboards*, peserta didik menunjukkan peningkatan

kemampuan dalam memahami, merangkum, dan menganalisis teks secara lebih baik dibandingkan sebelum intervensi. Selain itu, gamifikasi berbasis tugas ini turut meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, yang berkontribusi langsung pada peningkatan kualitas pemahaman membaca.

Penelitian Nitiasih et al., (2022) juga mendukung temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis cerita kearifan lokal secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik selama pembelajaran daring. Peningkatan ini menjadi bukti bahwa gamifikasi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga mempermudah peserta didik memahami isi bacaan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan Sholeha et al., (2024), penggunaan gamifikasi tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman. Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya kesenjangan empiris *(empirical gap)* terkait efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan membaca pemahaman.

Penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang beragam mengenai efektivitas gamifikasi, perlu dicermati bahwa media dalam penerapan gamifikasi yang digunakan dalam penelitian tersebut berbeda-beda, seperti gamifikasi berbasis TBLT, berbasis cerita kearifan lokal, hingga gamifikasi menggunakan platform tertentu. Perbedaan media, fitur, serta konteks penerapannya dapat memengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian terkait efektivitas gamifikasi dengan menggunakan media yang berbeda, khususnya gamifikasi berbasis Zep Quiz. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada efektivitas gamifikasi berbasis Zep Quiz sebagai upaya mengisi kekosongan kajian mengenai perbandingan efektivitas gamifikasi yang beragam terhadap keterampilan membaca pemahaman.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam terkait efektivitas gamifikasi berbasis Zep Quiz dalam konteks pembelajaran membaca pemahaman, peneliti akan melakukan penelitian

dengan judul: **Efektivitas Gamifikasi Berbasis Zep Quiz dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterampilan membaca pemahaman peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih di bawah KKTP (70), sehingga tergolong rendah.
2. Metode pembelajaran yang digunakan belum memfasilitasi pembelajaran yang interaktif.
3. Media pembelajaran yang digunakan belum berbasis digital.
4. Terdapat perbedaan hasil penelitian sebelumnya terkait efektivitas gamifikasi terhadap keterampilan membaca.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti menetapkan batasan masalah agar fokus penelitian lebih terarah dan tidak melebar. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN 1 Ciporang, Kelurahan Ciporang, Kecamatan Kuningan, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat.
2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V A dan kelas V B SDN 1 Ciporang tahun ajaran 2025 – 2026.
3. Penelitian ini difokuskan kepada keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas V SDN 1 Ciporang tahun ajaran 2025 – 2026.
4. Materi pembelajaran difokuskan pada pembelajaran Bab VII *"Sayangi Bumi"*.
5. Penelitian ini menggunakan gamifikasi berbasis Zep Quiz.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan membaca pemahaman antara peserta didik yang menggunakan gamifikasi berbasis Zep Quiz dengan peserta didik yang menggunakan STAD berbasis PowerPoint interaktif?

2. Apakah terdapat peningkatan keterampilan membaca pemahaman antara peserta didik yang menggunakan gamifikasi berbasis Zep Quiz dengan peserta didik yang menggunakan STAD berbasis PowerPoint interaktif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan perbedaan keterampilan membaca pemahaman antara peserta didik yang belajar menggunakan gamifikasi berbasis Zep Quiz dan peserta didik yang belajar menggunakan STAD berbasis PowerPoint interaktif.
2. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan membaca pemahaman antara peserta didik yang menggunakan gamifikasi berbasis Zep Quiz dan peserta didik yang menggunakan STAD berbasis PowerPoint interaktif.

F. Manfaat Penelitian

Melalui pelaksanaan penelitian ini, diharapkan diperoleh temuan yang mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sehingga dapat berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan serta peningkatan kualitas proses pembelajaran.

1. Manfaat Teoretis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya terkait efektivitas penggunaan gamifikasi berbasis Zep Quiz dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru

      Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan metode serta media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis digital, khususnya melalui penggunaan gamifikasi berbasis Zep Quiz.

b. Bagi Peserta Didik

Melalui penggunaan gamifikasi berbasis Zep Quiz, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi sehingga dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

c. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran interaktif serta berbasis teknologi digital untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penelitian ini juga dapat mendorong sekolah untuk menyediakan sarana dan prasarana pendukung yang memfasilitasi pembelajaran interaktif, sehingga mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, disarankan agar penelitian selanjutnya memperluas cakupan variabel maupun konteks pembelajaran yang digunakan. Peneliti berikutnya dapat mengeksplorasi penggunaan gamifikasi dengan platform digital lain untuk melihat pengaruh yang lebih komprehensif terhadap keterampilan membaca pemahaman.