Peningkatan Kemampuan Memahami Teks Narasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Model *Game Based Learning* pada Siswa Sekolah Dasar

Eko Martini[1]*, Maria Ulfa[2]
[1]SD Negeri 4 Muaran Sugihan, Banyuasin, Sumatera Selatan, Indonesia
[2]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia
*ekomartini83@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Rendahnya kemampuan memahami teks narasi pada siswa sekolah dasar menjadi salah satu ancaman serius terhadap penguatan literasi membaca yang merupakan fondasi keberhasilan belajar pada seluruh mata pelajaran. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan memahami teks narasi melalui penerapan model *Game Based Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 25 siswa kelas II, SD Negeri 4 Muara Sugihan, Banyu Asin, Sumatera Selatan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata meningkat dari 70,4 pada Siklus I menjadi 84,4 pada Siklus II, sedangkan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 40% menjadi 80%. Selain meningkatkan hasil belajar, model ini juga mendorong partisipasi aktif, motivasi belajar, dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, *Game Based Learning* terbukti efektif sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan memahami teks narasi pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Kemampuan Memahami Teks Narasi, Literasi Membaca, Penelitian Tindakan Kelas, Model *Game Based Learning.*

Diseminarkan pada sesi paralel: 12 Agustus 2026

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi membaca merupakan fondasi utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia pada abad ke-21 karena menjadi prasyarat bagi siswa untuk memperoleh, memahami, mengevaluasi, serta menggunakan informasi secara kritis dalam berbagai konteks kehidupan (González-Pérez & Ramírez-Montoya, 2022). Pada era transformasi informasi yang begitu cepat, literasi membaca tidak lagi dipahami sebatas kemampuan mekahis melafalkan simbol-simbol bahasa atau mengeja kata, melainkan mencakup kemampuan mengonstruksi makna, menyelaraskan informasi baru dengan skema pengetahuan yang telah dimiliki, serta menginterpretasikan isi bacaan secara reflektif (Chaseley & Chen, 2025; Lele, 2026). Keterampilan ini menjadi penentu utama keberhasilan belajar siswa di sekolah dasar, mengingat hampir seluruh aktivitas pembelajaran dan penguasaan lintas disiplin ilmu sangat bergantung pada tingkat pemahaman terhadap teks tertulis (Ittihad, Hamzah, & Citra, 2025). Tanpa fondasi membaca pemahaman yang kokoh, siswa akan mengalami hambatan signifikan dalam

menalar konsep-konsep abstrak, memecahkan masalah, serta mengembangkan pola pikir kritis sejak usia dini (Aryani & Hadi, 2025).

Rendahnya kemampuan membaca pemahaman di Indonesia masih menjadi tantangan sistemik yang tercermin secara konsisten dalam berbagai evaluasi skala internasional. Berdasarkan laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022, skor literasi membaca siswa Indonesia berada pada angka 359, yang menempatkan Indonesia jauh di bawah rata-rata negara-negara *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) (Ulfa, Oktaviana, & Hasanah, 2024). Kondisi ini diperkuat oleh hasil *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) yang secara berkesinambungan menempatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar di Indonesia dalam kelompok negara berkinerja rendah (*low performing countries*) (Suryaman, 2015). Realitas empiris ini mengindikasikan bahwa permasalahan mendasar pendidikan di Indonesia bukan lagi terletak pada kemampuan membaca permulaan, melainkan pada ketidakmampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan mengekstraksi makna bacaan secara mendalam (*deep reading*) (Yuriananta, 2025).

Di tingkat nasional, urgensi penguatan literasi membaca ditegaskan kembali melalui kebijakan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) yang menerapkan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) sebagai instrumen evaluasi mutu pendidikan (Solekha, Purwati, & Nurkolis, 2024). Dalam kerangka AKM, literasi membaca tidak hanya menilai pemahaman kognitif tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skills*), melainkan mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*), meliputi kemampuan menginterpretasi, mengintegrasikan fakta, mengevaluasi kredibilitas teks, serta merefleksikan relevansi bacaan dengan konteks kehidupan nyata (Nurzannati & Mukhlis, 2022). Khusus pada jenjang sekolah dasar, instrumen AKM menuntut siswa untuk mampu mengidentifikasi dinamika alur dan karakter tokoh, menyimpulkan pesan implisit, membandingkan ide antarparagraf, serta mengevaluasi kesesuaian antara unsur visual atau ilustrasi dengan struktur teks (Purwati, Faiz, & Widiyatmoko, 2021).

Menjawab tantangan tersebut, Pemerintah Indonesia melalui Kurikulum Merdeka menempatkan penguatan literasi sebagai kompetensi esensial yang wajib diintegrasikan sejak fase awal pendidikan dasar. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Fase A (Kelas I dan II Sekolah Dasar), Capaian Pembelajaran (CP) menegaskan bahwa siswa diharapkan mampu memahami informasi dari berbagai tipe teks, khususnya narasi imajinatif dan cerita fiksi sederhana, serta mampu menceritakan kembali isi bacaan menggunakan tuturan bahasanya sendiri secara runtut (Wulandari, Hamzah, & Jannah, 2025). Capaian Pembelajaran tersebut selanjutnya diturunkan ke dalam beberapa Tujuan Pembelajaran (TP) yang spesifik, antara lain: (1) mengidentifikasi identitas dan karakter tokoh, (2) mengenali latar tempat dan waktu terjadinya peristiwa, (3) menguraikan urutan kronologis kejadian (awal, tengah, akhir), serta (4) mengekstraksi amanat atau pesan moral yang terkandung dalam cerita (Gunawan, Aolia, Adiredja, Asy'ari, Nugraha, & Mutaqin, 2025). Penguasaan terhadap TP teks narasi ini menjadi pijakan vital bagi siswa untuk mengembangkan kompetensi literasi yang lebih kompleks pada fase-fase pembelajaran berikutnya.

Meskipun fondasi kurikuler telah dirancang secara ideal, realitas implementasinya di lapangan masih membentur kendala krusial, terutama pada sekolah dasar yang berlokasi di daerah periferal atau wilayah geografis yang jauh dari pusat kota. Sekolah-sekolah di wilayah pedesaan umumnya menghadapi keterbatasan sarana literasi, minimnya ragam buku cerita yang menarik, serta terbatasnya akses terhadap media pembelajaran berbasis teknologi (Kim, Hagashi, Carillo, Gonzales, Makany, Lee, & Garate, 2011). Situasi ini diperparah oleh dominasi praktik pembelajaran konvensional, di mana guru cenderung mengandalkan metode ceramah tunggal, instruksi membaca bergiliran secara pasif, dan pemberian tugas tertulis yang repetitif tanpa diikuti interaksi bermakna. Pembelajaran yang kaku dan abstrak tidak hanya memicu kebosanan dan menurunkan motivasi belajar siswa, tetapi juga menghambat proses internalisasi makna teks narasi yang sedang dipelajari.

Dampak dari permasalahan pembelajaran tersebut terkonfirmasi secara jelas berdasarkan data pra-penelitian (pra-siklus) yang dilakukan pada siswa kelas dasar di SD Negeri 4 Muara Sugihan, Banyu Asin, Sumatera Selatan. Dari total 25 siswa yang menjadi subjek penelitian, capaian kemampuan memahami teks narasi menunjukkan hasil yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu sebesar 75. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh hanya mencapai 70,4 dengan rentang sebaran nilai yang sangat lebar, yakni nilai tertinggi sebesar 93 dan nilai terendah menyentuh angka 46. Dari segi ketuntasan individual, hanya 10 siswa yang dinyatakan tuntas mencapai KKTP, sedangkan 15 siswa sisanya belum mencapai kriteria ketuntasan minimum. Secara klasikal, persentase ketuntasan belajar siswa baru mencapai 40%, yang berarti mayoritas kelas (60%) masih mengalami kesulitan dalam menguasai materi teks narasi.

Berdasarkan analisis, kegagalan mayoritas siswa dalam mencapai KKTP berakar pada ketidakmampuan mereka dalam merekonstruksi struktur teks narasi secara utuh. Siswa kesulitan membedakan antara tokoh utama dan tokoh pendukung, tidak mampu mengurutkan kejadian berdasarkan alur sebab-akibat, serta gagal menarik kesimpulan mengenai pesan moral cerita. Sebagian besar siswa hanya mampu menjawab pertanyaan yang sifatnya tersurat (literal comprehension), namun gagap ketika dihadapkan pada pertanyaan yang menuntut interpretasi implisit (inferential comprehension). Kondisi ini membuktikan bahwa pendekatan instruksional yang selama ini diterapkan belum mampu memfasilitasi pemahaman membaca yang mendalam. Oleh karena itu, diperlukan sebuah terobosan model pembelajaran inovatif yang sanggup menjembatani kebutuhan perkembangan kognitif siswa usia dasar dengan tuntutan pencapaian kompetensi literasi dalam Kurikulum Merdeka.

Model pembelajaran yang dinilai berpotensi kuat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Game-Based Learning* (GBL). Model *GBL* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip, mekanisme, dan elemen permainan (seperti tantangan, poin, aturan, tingkat kesulitan, dan umpan balik langsung) ke dalam desain kurikuler untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan (Rye, Sousa, & Sousa, 2025; Fernández-Raga, Aleksić, İkiz, Markiewicz, & Streit, 2023). Dalam penelitian ini, skema *GBL* diterapkan secara sistematis melalui lima langkah/sintaks utama:

Tabel 1. Sintak Model *Game-Based Learning* (GBL) (Lai & Hu, 2025)

Langkah	Nama Langkah	Ketarangan
1	Penyampaian Aturan dan Tujuan (Rule Orientation & Goal Setting)	Guru menjelaskan mekanisme permainan, misi bacaan, serta indikator kompetensi narasi yang harus dicapai
2	Pembentukan Kelompok (Team Formation)	Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk membangun kolaborasi positif
3	Pelaksanaan Permainan (Gameplay & Exploration)	Siswa memecahkan teka-teki cerita, menyusun kartu alur, dan menganalisis karakter tokoh dalam dinamika permainan untuk mengumpulkan skor
4	Refleksi Diskusi (Debriefing & Reflection)	Guru memfasilitasi diskusi untuk mengaitkan pengalaman bermain dengan konsep intrinsik teks narasi
5	Evaluasi dan Penguatan (Evaluation & Institutionalization)	Guru mengukur pemahaman membaca secara individu dan menyimpulkan pembelajaran

Melalui penerapan sintaks GBL tersebut, pembelajaran membaca pemahaman bertransformasi dari aktivitas yang membebankan menjadi proses belajar yang memotivasi secara intrinsik. Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan, penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan memahami teks narasi melalui penerapan model *Game-Based Learning* pada siswa sekolah dasar. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengintegrasian sintaks *GBL* yang disesuaikan dengan kondisi sekolah dasar di daerah periferal guna menjawab tuntutan CP dan TP Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan strategi pembelajaran bahasa, sekaligus memberikan panduan praktis bagi pendidik di daerah dalam mengatasi ketimpangan mutu literasi membaca melalui inovasi pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) (Ceylan & Comoglu, 2024). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara siklik dan berulang hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai. Model ini dipilih karena mampu memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran melalui tindakan nyata yang dilakukan secara sistematis, reflektif, dan berkelanjutan. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan dengan materi memahami teks narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas II SD Negeri 4 Muara Sugihan, Banyu Asin, Sumatera Selatan. Objek penelitian difokuskan pada peningkatan kemampuan memahami teks narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui

penerapan model *Game Based Learning*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan tes digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan memahami teks narasi siswa pada setiap siklus. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan dan hasil belajar siswa.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Memahami Teks Narasi

Indikator Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk Soal
Memahami isi teks narasi sederhana	Mengidentifikasi tokoh utama dan tokoh pendukung	Menentukan identitas tokoh berdasarkan bacaan	Isian
Memahami isi teks narasi sederhana	Mengidentifikasi karakter tokoh	Menjelaskan sifat tokoh berdasarkan isi cerita	Isian
Memahami isi teks narasi sederhana	Menentukan latar tempat	Menuliskan tempat terjadinya peristiwa	Isian
Memahami isi teks narasi sederhana	Menentukan latar waktu	Menjelaskan waktu kejadian	Isian
Memahami isi teks narasi sederhana	Mengurutkan peristiwa	Menuliskan urutan cerita awal–tengah–akhir	Isian
Memahami isi teks narasi sederhana	Menentukan amanat	Menjelaskan pesan moral cerita	Isian

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes kemampuan memahami teks narasi siswa yang dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar dan nilai rata-rata kelas. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama penerapan model *Game Based Learning* yang dianalisis secara deskriptif. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah serta menunjukkan peningkatan keaktifan dalam proses pembelajaran. Menurut Miles, Huberman, dan Saldaña (2020), analisis data kualitatif dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Selain itu, Riduwan (2021) menyatakan bahwa analisis persentase ketuntasan belajar dapat digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan dalam penelitian pembelajaran di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

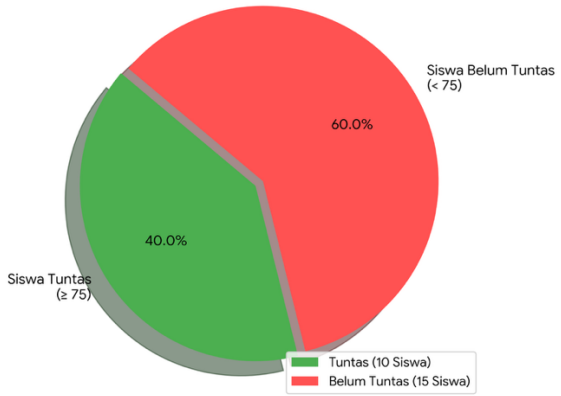
Kondisi Awal (Pra Tindakan)

Sebelum tindakan pembelajaran dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi memahami teks narasi di kelas II. Observasi bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal kemampuan siswa sekaligus menemukan berbagai permasalahan yang menjadi dasar pelaksanaan tindakan. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, membaca bergiliran, dan pemberian tugas individual. Pembelajaran berlangsung secara satu arah sehingga

interaksi antara guru dan siswa maupun antarsiswa belum berkembang secara optimal. Sebagian besar siswa terlihat pasif ketika guru menjelaskan materi dan hanya beberapa siswa yang berani menjawab pertanyaan yang diberikan.

Ketika kegiatan membaca berlangsung, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan secara utuh. Siswa cenderung mampu membaca teks secara lancar, namun belum mampu mengidentifikasi tokoh utama, menjelaskan karakter tokoh, menentukan latar tempat dan waktu, mengurutkan peristiwa sesuai alur cerita, maupun menemukan amanat yang terkandung dalam teks narasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa masih berada pada tahap membaca mekanis (*mechanical reading*) dan belum berkembang menjadi membaca pemahaman (*reading comprehension*). Akibatnya, ketika diberikan soal berbentuk isian berdasarkan isi cerita, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memberikan jawaban yang tepat.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil tes awal yang menunjukkan bahwa kemampuan memahami teks narasi siswa masih berada di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Dari 25 siswa yang mengikuti tes, hanya 10 siswa (40%) yang telah mencapai KKTP, sedangkan 15 siswa (60%) masih memperoleh nilai di bawah batas ketuntasan. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 70,4 dengan nilai tertinggi sebesar 93 dan nilai terendah sebesar 46. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memerlukan pendampingan dalam memahami isi bacaan, terutama pada aspek mengidentifikasi tokoh, menentukan urutan peristiwa, serta menyimpulkan pesan moral cerita. Kondisi awal tersebut menjadi dasar perlunya dilakukan tindakan pembelajaran melalui penerapan model *Game Based Learning*. Data hasil pra tindakan disajikan pada Grafik 1.



Grafik 1. Hasil Pra Tindakan Kemampuan Memahami Teks Narasi

Data pada Grafik 1 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai KKTP. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami isi teks narasi.

Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan sesuai tahapan Penelitian Tindakan Kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan

refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media permainan edukatif, kartu tokoh, kartu alur cerita, lembar kerja siswa, instrumen observasi, serta soal evaluasi berbentuk isian yang disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A. Seluruh perangkat pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan sintaks *Game Based Learning* sehingga kegiatan belajar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas permainan.

Pelaksanaan tindakan dimulai dengan kegiatan orientasi, yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi mengenai pentingnya memahami isi cerita. Selanjutnya guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Siswa kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen agar terjadi interaksi dan kerja sama antarsiswa. Setiap kelompok memperoleh satu teks narasi sederhana yang harus dipahami melalui aktivitas permainan edukatif berupa menyusun urutan cerita, mencocokkan tokoh dengan karakteristiknya, menentukan latar kejadian, serta menemukan amanat cerita. Selama permainan berlangsung guru memberikan bimbingan kepada setiap kelompok sekaligus memberikan penguatan terhadap jawaban siswa.

Peningkatan aktivitas belajar tersebut diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil evaluasi pada akhir Siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 70,4 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 46. Dari seluruh siswa yang mengikuti evaluasi, sebanyak 10 siswa (40%) telah mencapai KKTP, sedangkan 15 siswa (60%) masih belum tuntas. Walaupun ketuntasan klasikal belum mencapai target penelitian, hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mulai mampu memahami unsur-unsur penting dalam teks narasi, terutama pada aspek mengidentifikasi tokoh dan menentukan latar cerita. Namun demikian, kemampuan menyusun urutan peristiwa serta menemukan amanat cerita masih memerlukan perbaikan melalui tindakan pada siklus berikutnya. Data hasil belajar Siklus I disajikan pada Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Indikator	Hasil
Jumlah siswa	25
Nilai rata-rata	70,4
Nilai tertinggi	93
Nilai terendah	46
Siswa tuntas	10
Siswa belum tuntas	15
Ketuntasan klasikal	40%

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa penerapan *Game Based Learning* pada Siklus I mulai memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, namun indikator keberhasilan penelitian belum tercapai. Persentase ketuntasan klasikal masih berada pada angka 40%**,** jauh di bawah target 80%**.** Oleh karena itu, hasil refleksi menunjukkan perlunya penyempurnaan tindakan pada Siklus II, antara lain dengan memperjelas aturan permainan, meningkatkan intensitas pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, memperbanyak variasi

tantangan berbasis teks narasi, serta memberikan penghargaan yang lebih menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil Penelitian Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi Siklus I yang menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian belum tercapai secara optimal. Berdasarkan hasil refleksi, masih terdapat beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran, antara lain sebagian siswa belum memahami aturan permainan secara utuh, kerja sama kelompok belum berjalan optimal, serta beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengurutkan peristiwa dan menentukan amanat cerita. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan berbagai perbaikan, meliputi penyederhanaan aturan permainan, pemberian contoh penyelesaian tantangan sebelum permainan dimulai, peningkatan intensitas pendampingan guru kepada kelompok yang mengalami kesulitan, pemberian penghargaan kepada kelompok dengan kerja sama terbaik, serta penambahan variasi permainan yang lebih menekankan pada pemahaman isi teks narasi daripada aspek kompetisi semata.

Kegiatan pembelajaran pada Siklus II tetap dilaksanakan sesuai sintaks *Game Based Learning*, yaitu orientasi pembelajaran, penyampaian tujuan, penjelasan aturan permainan, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan edukatif, penyelesaian tantangan berdasarkan isi teks narasi, pemberian umpan balik dan penghargaan, serta refleksi pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan pada setiap sintaks memberikan dampak yang signifikan terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Sejak awal pembelajaran siswa terlihat lebih siap mengikuti kegiatan karena telah memahami mekanisme permainan yang akan dilakukan. Interaksi antarsiswa dalam kelompok juga berlangsung lebih aktif dibandingkan pada Siklus I. Hampir seluruh siswa terlibat dalam kegiatan membaca, berdiskusi, menyusun urutan cerita, menentukan tokoh, mengidentifikasi latar, dan menyimpulkan amanat cerita sesuai tantangan yang diberikan guru.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran berdampak langsung terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil evaluasi pada akhir Siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 84,4, meningkat 14 poin dibandingkan Siklus I yang hanya mencapai 70,4. Nilai terendah juga mengalami peningkatan dari 46 menjadi 73, sedangkan nilai tertinggi tetap berada pada angka 93. Dari 25 siswa yang mengikuti evaluasi, sebanyak 20 siswa (80%) telah mencapai KKTP, sedangkan 5 siswa (20%) masih belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian, ketuntasan belajar secara klasikal telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa memperoleh nilai sama dengan atau lebih tinggi dari KKTP. Data hasil belajar Siklus II disajikan pada Tabel 5.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Indikator	Hasil
Jumlah siswa	25
Nilai rata-rata	84,4
Nilai tertinggi	93
Nilai terendah	73
Siswa tuntas	20
Siswa belum tuntas	5
Ketuntasan klasikal	80%

Berdasarkan Tabel 4 terlihat bahwa penerapan model *Game Based Learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan memahami teks narasi siswa. Sebagian besar siswa telah mampu mengidentifikasi tokoh utama dan tokoh pendukung secara tepat, menentukan latar tempat dan waktu berdasarkan isi cerita, menyusun urutan peristiwa secara kronologis, serta menjelaskan amanat yang terkandung dalam teks narasi menggunakan bahasa mereka sendiri. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak lagi sekadar membaca teks secara mekanis, tetapi telah mampu memahami isi bacaan secara komprehensif sesuai dengan indikator Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A.

Peningkatan hasil belajar tersebut juga menunjukkan bahwa aktivitas permainan yang diterapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuannya melalui diskusi kelompok, menyelesaikan tantangan secara kolaboratif, serta memperoleh umpan balik secara langsung dari guru maupun teman sebaya. Situasi pembelajaran yang menyenangkan menjadikan siswa lebih termotivasi untuk membaca secara cermat sebelum menjawab setiap tantangan yang diberikan. Dengan demikian, implementasi *Game Based Learning* tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, komunikasi, kerja sama, dan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil refleksi pada akhir Siklus II, seluruh indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Ketuntasan klasikal meningkat dari 40% pada Siklus I menjadi 80% pada Siklus II, sedangkan nilai rata-rata kelas meningkat dari 70,4 menjadi 84,4. Selain itu, kualitas proses pembelajaran juga mengalami peningkatan yang ditandai dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa, interaksi antarkelompok, serta kemampuan siswa dalam memahami unsur-unsur penting teks narasi. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada Siklus II karena tindakan yang diberikan telah mampu mencapai target yang ditetapkan dan menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan memahami teks narasi pada siswa kelas II sekolah dasar.

Pembahasan

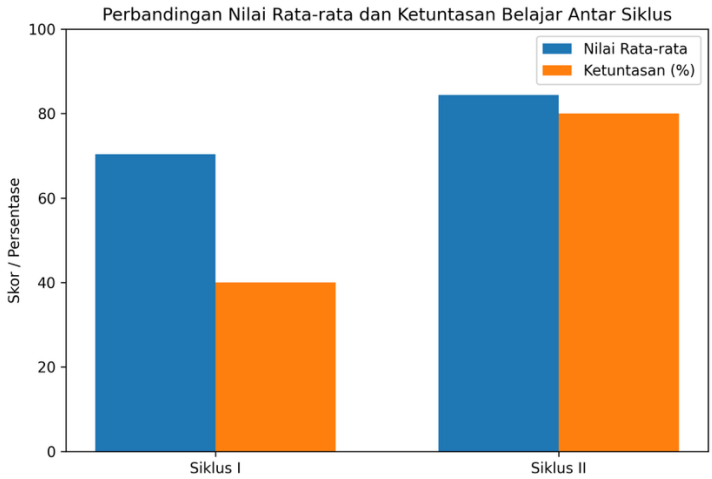
Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi memahami teks narasi menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan setelah diterapkan model *Game Based Learning*. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya rata-rata hasil belajar maupun persentase ketuntasan klasikal pada setiap siklus tindakan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang semula berpusat pada guru berubah menjadi pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa melalui aktivitas permainan edukatif. Dengan demikian, siswa tidak hanya membaca teks secara mekanis, tetapi juga melakukan eksplorasi terhadap isi cerita melalui diskusi, penyelesaian tantangan, dan presentasi hasil kelompok.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Antar Siklus

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Nilai rata-rata	70,4	84,4	14,0

Nilai tertinggi	93	93	0
Nilai terendah	46	73	27
Jumlah siswa tuntas	10	20	10
Ketuntasan klasikal	40%	80%	40%

Dari tabel di atas, dapat diketahui perbedaan hasil penelitian siklus I dan siklus II yang digambarkan dalam grafik berikut ini:



Grafik 2. Perbandingan Hasil Belajar Antar Siklus

Grafik tersebut memperlihatkan adanya peningkatan yang konsisten setelah dilakukan penyempurnaan tindakan pada Siklus II. Nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 14 poin, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dua kali lipat, yaitu dari 40% menjadi 80%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran yang dilakukan pada Siklus II mampu mengatasi berbagai kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Hasil ini mengindikasikan bahwa Model *Game Based Learning* efektif meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami teks narasi.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan Model *Game Based Learning* juga memberikan dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Pada kondisi awal pembelajaran, sebagian besar siswa cenderung pasif karena pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dan penugasan individual. Setelah permainan edukatif diterapkan, siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung melalui diskusi kelompok, menyusun cerita, mengidentifikasi tokoh, menentukan latar, serta mempresentasikan hasil penyelesaian tantangan.

Gambar 1. Aktivitas siswa selama implementasi Model *Game Based Learning* pada Siklus II

Berdasarkan Gambar 1 terlihat bahwa hampir seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Siswa saling berdiskusi untuk menyusun urutan cerita, menentukan karakter tokoh, serta menemukan amanat cerita. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan ketika kelompok mengalami kesulitan. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan berpusat pada siswa. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Erawati & Adnyana, 2024; Devi, 2019).

Peningkatan hasil belajar tidak hanya terlihat pada nilai akhir siswa, tetapi juga pada kemampuan memahami setiap unsur penting dalam teks narasi. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan perkembangan dalam mengidentifikasi tokoh utama, menentukan karakter tokoh, mengenali latar tempat dan waktu, menyusun urutan peristiwa, serta menemukan amanat cerita. Aktivitas permainan yang dirancang berdasarkan indikator pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami isi bacaan secara bertahap melalui pengalaman belajar yang konkret. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa unsur permainan berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman membaca, bukan sekadar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Li, Hou, & Lee, 2025).

Gambar 2. Siswa Menyusun Urutan Cerita

Keberhasilan penelitian ini menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* tidak hanya ditentukan oleh keberadaan permainan, tetapi juga oleh kualitas rancangan aktivitas belajar yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pada Siklus I, sebagian siswa masih mengalami kesulitan karena belum memahami mekanisme permainan dan belum terbiasa bekerja secara kolaboratif. Oleh sebab itu, pada Siklus II dilakukan beberapa perbaikan, yaitu penyederhanaan aturan permainan, pemberian contoh sebelum permainan dimulai, peningkatan pendampingan guru, pembagian peran anggota kelompok, serta pemberian penghargaan kepada kelompok dengan kinerja terbaik. Perbaikan tersebut meningkatkan keterlibatan seluruh siswa selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar.

Temuan penelitian ini memperkuat teori Vygotsky mengenai pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran (Barnett, 2019). Diskusi kelompok dan bantuan guru selama permainan berperan sebagai *scaffolding* yang membantu siswa memahami isi bacaan secara bertahap hingga mampu menyelesaikan tugas secara mandiri (Taber, 2025).. Selain itu, hasil penelitian juga sejalan dengan teori motivasi ARCS Keller yang menyatakan bahwa perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*) merupakan komponen penting dalam meningkatkan motivasi belajar (Setyowati, Qadar, & Efwinda, 2022). Melalui aktivitas permainan, keempat komponen tersebut muncul secara alami sehingga siswa lebih termotivasi untuk membaca, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan pembelajaran (Nissa, Febrilia, Astutik, & Iswawan, 2021). Keberhasilan penelitian menunjakan adanya perbedaan tindakan penelitian dan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 6. Perbedaan Tindakan pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Aspek	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Pembelajaran	Menggunakan metode konvensional (ceramah dan tanya jawab).	*Menerapkan Game Based Learning* dengan permainan sederhana.	*Game Based Learning* disempurnakan dengan aturan permainan yang lebih terarah dan menarik.
Aktivitas Siswa	Siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru.	Siswa mulai aktif mengikuti permainan dan berdiskusi.	Siswa aktif berpartisipasi, bekerja sama, dan antusias selama pembelajaran.

Peran Guru	Guru menjadi pusat pembelajaran.	Guru membimbing jalannya permainan dan diskusi.	Guru memfasilitasi, memotivasi, serta memberikan umpan balik kepada siswa.
Media	Buku paket dan LKPD.	Kartu permainan berbasis teks narasi.	Kartu permainan yang telah diperbaiki dan media pendukung lainnya.
Hasil Pembelajaran	Sebagian besar siswa belum mencapai KKTP.	Hasil belajar meningkat, tetapi ketuntasan belum optimal.	Sebagian besar siswa mencapai KKTP dan ketuntasan klasikal terpenuhi.

Penelitian ini juga konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang melaporkan bahwa *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Pada penelitian ini, kontribusi tersebut diperluas pada konteks pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan memahami teks narasi. Dengan demikian, *Game Based Learning* dapat direkomendasikan sebagai salah satu model pembelajaran inovatif yang mendukung pencapaian Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar pemahaman teks narasi pada siswa kelas II SD. Model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar sehingga pemahaman terhadap isi dan unsur-unsur teks narasi menjadi lebih baik.

Peningkatan hasil belajar terlihat dari adanya perubahan pada setiap siklus tindakan. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 70,4 pada Siklus I menjadi 84,4 pada Siklus II, sedangkan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 40% menjadi 80%, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Selain itu, selama proses pembelajaran siswa menunjukkan peningkatan keaktifan, motivasi belajar, kerja sama dalam kelompok, serta keberanian dalam mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman teks narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Model ini tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui aktivitas bermain yang terarah. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan *Game Based Learning* sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

REFERENSI

Aryani, I., & Hadi, M. S. (2025). Implementasi gerakan literasi di sekolah dasar: Implikasinya pada kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *12*(2), 329-338. https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i2.5116

Barnett, S. (2019). Application of Vygotsky's social development theory. *Journal of Education and Practice*, *10*(35), 1-4.

Ceylan, E., & Comoglu, I. (2024). Action research in initial EFL teacher education: Emerging insights from a CAR project. *Educational action research*, *32*(3), 438-453. https://doi.org/10.1080/09650792.2023.2187854

Chaseley, T., & Chen, Q. (2025). Connecting Beliefs and Practice: Graduate Students' Approaches to Theoretical Integration and Equitable Literacy Teaching. *Education Sciences*, *15*(10), 1411. https://doi.org/10.3390/educsci15101411

Devi, K. S. (2019). Constructivist approach to learning based on the concepts of Jean Piaget and Lev Vygotsky An analytical Overview. *Journal of Indian Education*, *44*(4), 5-19.

Erawati, N. K., & Adnyana, P. B. (2024). Implementation of jean peaget's theory of contructivism in learning: A Literature Review. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, *5*(3), 394-401. https://doi.org/10.59672/ijed.v5i3.4148

Fernández-Raga, M., Aleksić, D., İkiz, A. K., Markiewicz, M., & Streit, H. (2023). Development of a comprehensive process for introducing game-based learning in higher education for lecturers. *Sustainability*, *15*(4), 3706. https://doi.org/10.3390/su15043706

González-Pérez, L. I., & Ramírez-Montoya, M. S. (2022). Components of Education 4.0 in 21st century skills frameworks: systematic review. *Sustainability*, *14*(3), 1493. https://doi.org/10.3390/su14031493

Gunawan, D., Aolia, S. R., Adiredja, R. K., Asy'ari, L., Nugraha, W. S., & Mutaqin, E. J. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran keterampilan literasi dasar baca tulis siswa kelas IV sekolah dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *5*(1), 190-197.

Ittihad, N., Hamzah, R. A., & Citra, R. (2025). PEMBELAJARAN MENULIS LANJUTAN DI SEKOLAH DASAR: SEBUAH ANALISIS DAN USULAN TEORETIS. *Masokan Ilmu Sosial dan Pendidikan*, *5*(1), 78-94. https://doi.org/10.34307/misp.v5i1.143

Kim, P., Hagashi, T., Carillo, L., Gonzales, I., Makany, T., Lee, B., & Garate, A. (2011). Socioeconomic strata, mobile technology, and education: A comparative analysis. *Educational Technology Research and Development*, *59*(4), 465-486. https://doi.org/10.1007/s11423-010-9172-3

Lai, C. H., & Hu, P. Y. (2025). The gaming revolution in history education: The practice and challenges of integrating game-based learning into formal education. *Information*, *16*(6), 490. https://doi.org/10.3390/info16060490

Lele, M. (2026). The Use of Schema Theory in Teaching English Reading Comprehension in the Junior Schools of Eastern Cape Province, South Africa. *TWIST*, *21*(1), 102-110.

Li, C. T., Hou, H. T., & Lee, L. H. (2025). Design of a dual-hierarchy scaffolding board game-based learning activity for EFL reading

comprehension. *Language Teaching Research*, *29*(6), 2709-2737. https://doi.org/10.1177/13621688221125903

Miles, H., & Huberman, A. M. (2020). Saldana. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook. *New York: Sage Publications, Inc*.

Nissa, I. C., Febrilia, B. R. A., Astutik, F., & Iswawan, M. G. (2021). Perspektif siswa terhadap e-learning berdasarkan model motivasi ARCS. *Media Pendidikan Matematika*, *9*(1), 19-33.

Nurzannati, C., & Mukhlis, M. (2022). Higher Order Thinking Skills pada Soal Asesmen Kompetensi Minimum Literasi Membaca Siswa. *Jurnal Sastra Indonesia*, *11*(3), 245-253.

Purwati, P. D., Faiz, A., & Widiyatmoko, A. (2021). Asesmen Kompentensi Minimum (AKM) kelas jenjang sekolah dasar sarana pemacu peningkatan literasi peserta didik. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, *19*(1), 13-24.

Rye, S., Sousa, M., & Sousa, C. (2025). Introduction to game-based learning. In *Transformative learning through play: analogue games as vehicles for educational innovation* (pp. 29-68). Cham: Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-78523-8_2

Setyowati, D., Qadar, R., & Efwinda, S. (2022). Analisis motivasi siswa berdasarkan model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) dalam pembelajaran fisika berbasis e-learning di SMA se-Samarinda. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, *3*(2), 116-129. https://doi.org/10.30872/jlpf.v3i2.1044

Solekha, S., Purwati, P., & Nurkolis, N. (2024). Kebijakan Asesmen Kompetensi Minimum. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, *5*(2), 972-979. https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i2.1573

Suryaman, M. (2015). Analisis hasil belajar peserta didik dalam literasi membaca melalui studi internasional (PIRLS) 2011. *Litera*, *14*(1), 170-186.

Taber, K. S. (2025). Mediated learning leading development—The social development theory of Lev Vygotsky. In *Science education in theory and practice: An introductory guide to learning theory* (pp. 275-292). Cham: Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-81351-1_16

Ulfa, M., Oktaviana, E., & Hasanah, N. (2024). Penerapan Model Radec dan Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatan Keterampilan Literasi. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, *1*(2), 16-27. https://doi.org/10.56773/pjer.v1i2.15

Wulandari, N. D., Hamzah, R. A., & Jannah, N. L. (2025). Telaah Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Insan Mulia*, *2*(1), 19-27. https://doi.org/10.59923/jiim.v2i1.416

Yuriananta, R. (2025). Optimalisasi Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Metode Cerita pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Hasta Wiyata*, *8*(2), 420-434. https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2025.008.02.15