

**PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING* (GBL)
BERBANTUAN MEDIA KARTU KATA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS
IV SD ISLAM NURUL IHSAN**

SKRIPSI



Oleh

ERIA WARDANA

NIM 22.43.025824

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

2026 M/1447

**PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING* (GBL)
BERBANTUAN MEDIA KARTU KATA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS
IV SD ISLAM NURUL IHSA N**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Agama Islam untuk Memenuhi Syarat guna Mencapai
Gelar Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

ERIA WARDANA

NIM 22.43.025824

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

2026 M/1447 H

ABSTRAK

Eria Wardana. 2026. *Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas IVB SDI Nurul Ihsan Palangka Raya. Pembimbing: (I)Lastaria, M.Pd.,(II) Dr. Hj. Hunainah, Lc.,M.A.*

Kata kunci: Game Based Learning, kartu kata, kemampuan membaca.

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena berperan sebagai fondasi dalam perkembangan kognitif serta keberhasilan belajar pada berbagai mata pelajaran. Perkembangan kemampuan membaca tidak hanya dipengaruhi oleh proses pembelajaran di sekolah, tetapi juga oleh kesiapan kognitif siswa serta dukungan lingkungan belajar, termasuk keterlibatan orang tua dalam membimbing kegiatan literasi di rumah. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Islam Nurul Ihsan Palangka Raya, ditemukan bahwa kemampuan membaca siswa masih tergolong rendah. Kondisi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif, media pembelajaran yang kurang menarik, rendahnya keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran, serta belum optimalnya pendampingan belajar membaca baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, salah satunya melalui model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media kartu kata

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, lembar observasi, instrumen tes, serta media kartu kata. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan *Game Based Learning* berbantuan kartu kata. Tahap observasi melibatkan observer untuk mengamati aktivitas guru dan siswa, sedangkan tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan media kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Pada kondisi awal, ketuntasan belajar siswa berada di bawah KKTP. Setelah siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 20% dengan nilai rata-rata 63,34 namun masih belum tercapai. Pada siklus II, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 80% dengan nilai rata-rata 75,066 dan termasuk kategori tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media kartu kata efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV SDI Nurul Ihsan Palangka Raya.

ABSTRACT

Eria Wardana. 2026. The Implementation of Game-Based Learning Model Assisted by Word Card Media to Improve Reading Skills of Grade IVB Students at SDI Nurul Ihsan Palangka Raya. Advisors: *(I)Lastaria, M.Pd.,(II) Dr. Hj. Hunainah, Lc.,M.A.*

Keywords: Game-Based Learning, word cards, reading skills, learning outcomes

Reading ability is a fundamental skill that is very important for elementary school students because it serves as a foundation for cognitive development and academic success across various subjects. The development of reading skills is influenced not only by the learning process in school but also by the students' cognitive readiness and the support of the learning environment, including parental involvement in guiding literacy activities at home. Based on initial observations conducted by the researcher in class IVB at SD Islam Nurul Ihsan Palangka Raya, it was found that students' reading ability is still relatively low, with the percentage of learning completeness below the KKTP standard. This condition is caused by several factors, including the use of less varied teaching models, less attractive learning media, low active student participation during learning, and suboptimal guidance in learning to read both at school and in the family environment. Therefore, the application of an innovative, interactive learning model that aligns with the cognitive development characteristics of elementary school students is required, one of which is through the Game Based Learning model assisted by word card media. This study aims to improve the reading ability of fourth-grade students at SDI Nurul Ihsan Palangka Raya through the application of the Game Based Learning model assisted by word card media.

This research used Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. In the planning stage, the researcher prepared teaching modules, observation sheets, test instruments, and word card media. The implementation stage applied the Game-Based Learning model assisted by word cards. The observation stage involved observers to monitor teacher and student activities, while the reflection stage was conducted to evaluate and improve the learning process in the next cycle.

The results showed that the implementation of the Game-Based Learning model assisted by word card media improved students' reading skills. In the initial condition, students' mastery was below the KKTP. After Cycle I, mastery increased to 20% with an average score of 63.34 but was still not achieved. In Cycle II, classical mastery increased to 80% with an average score of 75,066 and was categorized as achieved. In conclusion, the implementation of the Game-Based Learning model assisted by word card media is effective in improving the reading skills of Grade IVB students at SDI Nurul Ihsan Palangka Raya.

MOTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

5. Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.

6. Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.¹

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), QS. Al-Insyirah [94]: 5–6.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar semua berkah-Nya menjadi landasan utama dalam perjalanan ini.

Segala perjuangan yang sudah saya lalui hingga titik ini saya persembahkan teruntuk orang-orang yang selalu menjadi penyemangat dan menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kepada ayahandaku tersayang, skripsi ini adalah surat yang kutulis dengan tinta rindu, bingkisan kecil untuk seorang laki-laki yang pundaknya pernah menjadi bumi tempatku berpijak. Kehilanganmu adalah ruang kosong yang tak pernah sepenuhnya terisi, tetapi justru dari ruang itulah aku belajar tentang teguh dan mengerti. Hari ini selain doa dan rindu, gelar ini ku persembahkan untukmu, sebagai bagian kecil dari janji yang dulu ingin ku buktikan. Terima kasih sudah menjadi fondasi utama dalam hidupku, mengajarkanku tentang tanggung jawab, tentang keberanian berdiri di atas kaki sendiri. Jika suatu hari saya terlihat tegar itu adalah hasil dari kemandirianku tanpamu.
2. Kepada ibu dan ayah sambungku, orang yang hebat yang selalu menjadi penyemangat, yang tidak henti-hentinya untuk memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan semangat untuk tidak menyerah, terima kasih sudah berjuang untuk kehidupan saya, trimakasih untuk untuk doa,

kasih sayang, materi, dan dukungan kalian. Saya sampai di titik ini adalah bukti perjuangan kalian untuk hidup anaknya jauh lebih baik.

3. Kepada 2 adik laki-lakiku yang tersayang sumber semangat dan motivasi dalam setiap Langkah perjalanku, kalian adalah salah satu alasan untuk aku terus berjuang dan menyelesaikan skripsi ini. Aku ingin menjadi kakak yang mampu menjaga dan mendidikmu. Terima kasih atas semangat yang selalu hadir di saat aku mulai lelah bahkan dengan cara yang paling sederhana. Kehadiran kalian membuat perjalanan ini lebih bermakna dan berwarna.
4. Terakhir untuk diriku sendiri, apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Sulit bisa bertahan sampai di titik ini, terima kasih untuk tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri walau sering kali putus asa atas apa yang sedang di usahakan, tetaplah jadi manusia yang mau berusaha dan tidak boleh lelah untuk mencoba.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata Arab ke dalam kata-kata latin yang dipakai dalam skripsi ini berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 10 September 1987, sebagai berikut:

1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Tsa'	Ṣ	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Sy	Sy	Es dan Ye
ص	Sad	ṣ	Es (dengan titik dibawah)
ض	Ḍad	ḍ	De (dengan titik dibawah)
ط	Ṭa	ṭ	Te (dengan titik dibawah)
ظ	Ẓa	ẓ	Zet (dengan titik dibawah)
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik diatas
غ	Gain	G	Ge

ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	‘el
م	Mim	M	‘em
ن	Nun	N	‘en
و	Waw	W	We
ه	Ha’	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya’	Y	Ye

2. Konsonan Rangkap karena syaddah yang ditulis

متعقدين	Ditulis	<i>Muta ‘aqqidin</i>
عدة	Ditulis	<i>‘iddah</i>

3. Ta’marbutah

a. Apabila dimatikan ditulis h

هبة	Ditulis	<i>Hibah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap kedalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali apabila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرمة الأولياء	Ditulis	<i>Karāmah al auliyā’</i>
---------------	---------	---------------------------

b. Apabila ta’ marbutah hidup atau dengan harakat fathah, kasrah, dan dhammah ditulis t

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakātul-fīṭri</i>
------------	---------	----------------------

4. Vokal pendek

ِ	Kasrah	Ditulis	I
َ	Fathah	Ditulis	A
ُ	Dammah	Ditulis	U

5. Vokal panjang

1	Fathah + Alif جاهلية	Ditulis	Ā Jāhiliyyah
2	Fathah + ya' mati يسعى	Ditulis	Ā Yas'ā
3	Kasrah + ya' mati كريم	Ditulis	Ī Karīm
4	Dhammah + wawu mati فروض	Ditulis	Ū Furūd

6. Vokal rangkap

Fathah + ya' mati بينكم	Ditulis	<i>Ai Bainakum</i>
Fathah + wawu mati قول	Ditulis	<i>Au Qaulun</i>

7. Vokal pendek yang erurutan dalam satu kat dipisahkan dengan apostrof

انتم	Ditulis	<i>A'antum</i>
اعدت	Ditulis	<i>U'iddat</i>
لنن شكرتم	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

8. Kata sandang alif + lam

- a. Apabila diikuti huruf qamariyyah ditulis dengan menggunakan huruf “al”

القرآن	Ditulis	<i>Al-Qur' ān</i>
القياس	Ditulis	<i>Al-qiy ās</i>

- b. Apabila diikuti huruf syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya, dengan menghilangkan huruf “al”nya

السماء	Ditulis	<i>As-samā</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-syams</i>

9. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

ذوي الفروض	Ditulis	<i>Ẓawī al-furūd</i>
اهل السنة	Ditulis	<i>ahl as-sunnah</i>

KATA PENGANTAR



Puji syukur atas kehadiran Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya yang senantiasa kebersamai peneliti dalam prosesnya, sehingga dalam setiap langkahnya terasa lebih mudah. Selesaiannya skripsi ini tidak lepas dari pertolongan Maha Baik Allah. Salawat terangkai salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad *shallallahu 'alaihi wa sallam* sang *role model* sejati yang telah menyempurnakan agama Islam dengan tetes keringat dan darahnya, sehingga menjadi rahmat bagi alam semesta.

penulisan skripsi ini, peneliti menuturkan penghargaan dan terima kasih atas segala sokongan, dorongan, dan doa yang dilangitkan dari berbagai pihak, terkhusus kepada:

1. Dr. H. Muhammad Yusuf, S.Sos., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palangkaraya yang telah memungkinkan peneliti untuk mengenyam pendidikan dan menjadi bagian dari keluarga besar Universitas Muhammadiyah Palangka Raya ini.
2. Dr. Hj. Hunainah, Lc., M.A., selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, sekaligus sebagai Dosen Penasihat Akademik dan Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan komitmen telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan berharga selama proses penyusunan skripsi ini.

3. Lilik Kholisotin, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
4. Lastaria, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palangkaraya sekaligus sebagai Dosen Penasihat Akademik dan Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan komitmen telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen dan tenaga kependidikan di lingkungan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palangkaraya yang telah berperan penting dalam pembelajaran dan berbagai urusan administratif serta teknis, sehingga proses akademik peneliti dapat berjalan dengan lancar.
6. Aris Pratama Gunawan, S.H., M.Pd. selaku Pembina Asrama Pendidikan Kader Ulama Muhammadiyah (PKUM) Universitas Muhammadiyah Palangkaraya yang telah bersedia dengan ikhlas dan tanpa pamrih mendedikasikan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membina dan memberikan ilmu serta pengalaman yang sangat berharga bagi peneliti selama menempuh pendidikan.
7. Pimpinan Daerah Muhammadiyah (PDM) Seruyan, atas segala bentuk dukungan, baik moril maupun materil yang telah diberikan kepada peneliti selama menjalani studi. Dukungan tersebut sangat berarti dan menjadi salah satu motivasi besar bagi peneliti dalam menyelesaikan proses pendidikan serta penyusunan skripsi ini.

8. Teman-teman seperjuangan, khususnya PKUM angkatan 2022 dan teman PGMI 2022 yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan panjang ini. Terima kasih atas semangat, kebersamaan, dan sokongan yang senantiasa kebersamai terutama di saat-saat sulit dalam menyusun skripsi ini.

Semoga semua senantiasa dalam keredaan-Nya dan selalu diberikan kemudahan dalam setiap langkah menuju kebaikan. Peneliti menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna. Namun, semoga dapat memberi manfaat, meski kecil, untuk mereka yang membaca dan membutuhkannya.

Palangka Raya, 29 April 2026

Peneliti

Eria Wardana

NIM. 22.43.025824

DAFTAR ISI

SKRIPSI	
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
MOTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA	x
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Batasan Masalah.....	9
E. Manfaat Hasil Penelitian.....	9
1. Manfaat Teoretis	9
2. Manfaat Praktis.....	10
F. Penelitian Terdahulu.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Pustaka	11
1. <i>Game-Based Learning</i> (GBL)	11
2. Media Kartu Kata	17
4. Membaca	26
6. Tingkat Kemampuan Membaca Kelas IV SD	34
B. Kerangka Berpikir	37

C. Hipotesis Tindakan	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Rencana Penelitian	42
C. Tempat dan Waktu Penelitian	45
D. Objek Subjek, , Informasi, dan Penelitian.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Analisi Data	48
G. Indikator Keberhasilan.	52
BAB IV HASIL PENELITIAN	55
A. Deskripsi Pratindakan.....	55
1. Gambaran umum SD Islam Nurul Ihsan Palangka Raya	55
2. Visi dan misi SD Islam Nurul Ihsan	55
3. Deskripsi pratindakann sebelum menggunakan <i>game based learning</i> berbantuan media kartu kata.....	56
B. Deskripsi Data	56
1. Hasil penelitian siklus I	56
2. Hasil Penelitian Siklus II	67
C. Perbandingan Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	77
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	80
BAB V PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian relevan.....	12
Tabel 3.1 Langkah-langkah game-based learning berbantuan media kartu kata ...	43
Tabel 3.2 Waktu penelitian.....	45
Tabel 3. 5 Kisi-kisi penilaian kemampuan membaca permulaan.....	52
Tabel 4.1 nilai Bahasa Indonesia materi membaca cerita pengalam.....	56
Tabel 4.2 instrumen observasi aktivitas guru siklus I.....	59
Tabel 4. 3 Instrumen observasi siswa siklus I.....	61
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Siklus 1.....	63
Tabel 4. 5 Refleksi aktivitas guru dan siswa pada siklus1	65
Tabel 4.6 instrumen observasi aktivitas guru siklus II.....	70
Tabel 4. 7 Instrumen observasi siswa siklus II	72
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Siklus II	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....	38
Gambar 3.1 bagan siklus dimodifikasi dari Model Kemmis dan Mc. Teggart	42
Gambar 4. 3 Diagram Hasil siklus I.....	64
Gambar 4. 4 Diagram Hasil siklus II	79
Gambar 4. 3 Diagram Perbandingan Aktivitas Guru dan Siswa siklus I dan II.....	78
Gambar 4. 4 Diagram Perbandingan Hasil belajar	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok manusia yang memiliki tujuan jauh lebih tinggi ketimbang hanya untuk hidup saja, melalui Pendidikan suatu individu dapat mengembangkan potensi dalam diri, dan meningkatkan kualitas hidup, serta ikut andil dalam kemajuan masyarakat. Pendidikan ini juga bisa dibilang sebagai fondasi bangsa, dapat dilihat di zaman sekarang kualitas Pendidikan yang baik itu akan berpengaruh pada kualitas manusia itu sendiri².

Pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan bakat, minat serta kepribadian suatu individu tersebut. Pendidikan mempunyai manfaat seperti membentuk karakter dan moral yang baik, meningkatkan keterampilan dan pengetahuan individu itu sendiri serta mempersiapkan individu ini untuk terjun ke masyarakat.³

Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat diperlukan untuk perkembangan potensi-potensi yang ada dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Pendidikan dapat diperoleh kapan saja, dengan siapa, dan dimana pun kita berada. Salah satunya adalah disekolah, kita dapat banyak menemukan atau menempuh pendidikan disekolah di mana sekolah merupakan tempat untuk belajar.

² Syifa, nilam DKK, *Penggunaan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Satya Widya - VOL. 38 NO. 1. 2022

³ Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013, h. 4-5.

Belajar merupakan sebuah kewajiban dan hak bagi setiap anak tanpa belajar seseorang akan banyak mengalami kesulitan. Dalam belajar tentunya diawali dengan sebuah proses yang panjang, proses belajar yang baik akan dapat menentukan arah bagi seorang anak untuk menentukan tujuannya. Dalam proses belajar tersebut tentunya banyak sekali kesulitan- kesulitan yang sering dialami oleh anak terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD) diantara siswa yang satu dengan siswa yang lainya di antaranya adalah kesulitan membaca, menulis, dan berhitung yang sering di alami oleh anak kebanyakan siswa yang berada di kelas rendah.

Sri Sunarti, menjelaskan bahwa kegiatan membaca merupakan aktivitas yang unik dan rumit, sehingga seseorang tidak dapat melakukan hal tersebut tanpa mempelajarinya, terutama pada anak sekolah dasar yang baru mengenal huruf atau kata-kata. Permasalahan umum yang dihadapi anak dalam membaca adalah pada pelaksanaan pengajaran membaca, guru sering kali dihadapkan oleh anak yang mengalami kesulitan baik yang berkenaan dengan huruf, suku kata, kata, kalimat sederhana, maupun ke tidak mampuan anak memahami isi bacaan. Anak yang mengalami kesulitan dalam salah satu atau lebih dari kesulitan tersebut, biasanya akan mempengaruhi dalam prestasi dan nilai yang rendah terhadap mata pelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran membaca memerlukan strategi yang tepat, sistematis, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.⁴

Guru sangat berperan penting untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa, Guru sebagai pendidik harus dapat menemukan berbagai cara untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa. Seperti halnya menggunakan model dan metode yang ada dalam pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan semangat dalam

⁴ Sri Sunarti. *Upaya Meningkatkan Motivasi Kemampuan Membaca Pemulaan Melalui Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1*, Jurnal Efektor, Vol. 5 No. 1, 2018, 61

pembelajaran. Namun dalam praktik pembelajaran di kelas model yang sering digunakan masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru serta tidak ada media untuk menunjang pembelajaran, kondisi ini dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan minat belajar siswa, terutama bagi mereka yang mengalami kesulitan membaca. Motivasi yang ada dalam dirinya memiliki peran penting dalam keberhasilan belajar, tanpa adanya rasa senang dan keterlibatan aktif, siswa akan lebih mudah bosan dan kehilangan minat belajar membaca.

Seiring perkembangan pendidikan moderen, muncul berbagai Model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa. Beragam model pembelajaran tersedia dan dapat disesuaikan dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa, seperti PBL, GBL, PJBL, dan *Discovery Learning*. Salah satu pendekatan yang kini berkembang adalah model pembelajaran yang memasukkan permainan dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini adalah *model Game-Based Learning* (GBL).

Model Game-Based Learning (GBL) merupakan penggunaan permainan untuk tujuan pendidikan yang bertujuan meningkatkan pengetahuan serta pengalaman belajar siswa. Dalam implementasinya, GBL memungkinkan guru memanfaatkan permainan edukatif baik dalam bentuk digital maupun non-digital untuk mendapatkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini diharapkan mampu mendorong keterlibatan aktif serta meningkatkan motivasi belajar siswa. salah satu keunggulan utama dari pembelajaran berbasis permainan adalah kemampuannya dalam mengembangkan keterampilan esensial seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis. Model GBL dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar karena karakteristik siswa pada usia tersebut yang lebih

menyukai kegiatan bermain dan belajar sambil bersenang-senang.⁵ Inovasi dalam pembelajaran sangatlah diperlukan, salah satu media yang dapat memberikan inovasi dalam pemerolehan ialah media pembelajaran.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru untuk merencanakan teknologi berkembang pesat dan maju saat ini. media pembelajaran merupakan salah satu kunci sukses pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran 4 akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.⁶ Dalam proses mengajar, media merupakan salah satu komponen pendukung yang penggunaannya penting untuk memudahkan guru dalam menyampaikan isi pembelajaran salah satunya media kartu kata.

Media kartu kata adalah kartu yang berukuran tertentu seperti berbentuk persegi atau persegi panjang, kartu kata bergambar dapat digunakan untuk mengenalkan anak pada berbagai macam gambar, huruf alfabet, dan kosakata menggunakan gambar sebagai simbol. Kartu kata bergambar digunakan sebagai media agar anak merasa tidak bosan saat mempelajari tugas. Media juga dapat membantu memberikan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar. Selain itu, media juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak agar lebih fokus terhadap kegiatan belajar. Keunggulan dari media kartu kata bergambar anak lebih mudah mengeja huruf yang ada pada gambar tersebut. Permasalahan membaca pada jenjang sekolah dasar merupakan isu mendasar yang tidak

⁵ R. Debrenti, *The Role of Game-Based Learning in Enhancing Educational Outcomes*, *Journal of Educational Technology*, vol. 15, no. 2, 2023, hlm. 45-58.

⁶ Hidayah Nurul and Rifky Khumairo Ulva, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran', *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4.1 (2017), 35.

hanya berkaitan dengan capaian akademik, tetapi juga menyentuh aspek perkembangan psikologis dan sosial peserta didik.

Fokus utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah adanya kesulitan membaca yang dialami sebagian siswa kelas IV di SD Islam Nurul Ihsan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada 1 Oktober 2025, dari 32 (tiga puluh dua) siswa kelas IVB terdapat 5 (lima) siswa yang masih mengalami kesulitan membaca dasar. Kelima siswa tersebut belum mengenal huruf secara optimal dan masih mengalami hambatan dalam merangkai suku kata menjadi kata.

Jika ditinjau dari perspektif lima elemen membaca, yaitu kesadaran fonemik (*phonemic awareness*), fonik (*phonics*) kosakata (*vocabulary*), kelancaran membaca (*fluency*) dan pemahaman (*comprehension*), kesulitan yang dialami siswa terutama terletak pada aspek kesadaran fonemik dan fonik⁷. Siswa belum sepenuhnya mampu mengidentifikasi serta membedakan bunyi huruf, maupun menghubungkan bunyi tersebut dengan simbol grafisnya secara konsisten. Hambatan pada dua elemen dasar ini berdampak terhadap elemen-elemen berikutnya. Ketika pengenalan bunyi dan huruf belum kokoh, kelancaran membaca sulit tercapai; ketika kelancaran belum terbentuk, perluasan kosakata dan kemampuan memahami bacaan pun menjadi terbatas. Dengan demikian, persoalan yang tampak sederhana pada tahap membaca permulaan sesungguhnya memiliki implikasi yang luas terhadap keseluruhan perkembangan literasi siswa.

Secara perkembangan, siswa kelas IV idealnya telah memasuki tahap membaca untuk belajar (*reading to learn*), yaitu fase ketika membaca tidak lagi sekadar proses mengenali simbol, melainkan sarana untuk memperoleh, mengolah, dan memperoleh

⁷ Malika, Siti Rokmah, dan Nana Hendra Cipta, "Kemampuan Literasi Anak di Sekolah Dasar", Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, Vol.9 5,2023, hlm. 1277-1288

pengetahuan baru. Namun, kelima siswa tersebut masih berada pada tahap membaca permulaan. Ketertinggalan ini berpotensi menimbulkan hambatan berkelanjutan dalam memahami materi pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Lebih dari itu, pengalaman berulang dalam menghadapi kesulitan membaca dapat memengaruhi rasa percaya diri, partisipasi di kelas, serta motivasi belajar siswa.

Upaya pembelajaran yang selama ini diterapkan belum menunjukkan efektivitas yang optimal dalam membantu siswa mengatasi kesulitan membaca dasar. Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga memperhatikan pengalaman belajar siswa secara utuh. Pendekatan yang menyenangkan, non-intimidatif, serta memberi ruang bagi siswa untuk belajar tanpa rasa takut menjadi kebutuhan yang mendesak. Dalam konteks tersebut, penelitian ini memfokuskan pada penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan kartu kata sebagai bentuk intervensi remedial. Model ini diharapkan mampu memberikan stimulasi terarah pada aspek kesadaran fonemik dan fonik, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih ramah dan memotivasi, sehingga siswa dapat membangun kembali fondasi membaca mereka sebelum melanjutkan ke tahap kelancaran dan pemahaman bacaan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan dari *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media kartu kata dalam pembelajaran membaca pada siswa kelas IV SD Islam Nurul Ihsan?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca siswa kelas IV SD Islam Nurul Ihsan setelah diterapkannya *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media kartu kata?
3. Bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam penerapan *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media kartu kata dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV SD Islam Nurul Ihsan?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penerapan dari *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media kartu kata dalam pembelajaran membaca pada siswa kelas IV SD Islam Nurul Ihsan.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa kelas IV SD Islam Nurul Ihsan setelah diterapkannya *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media kartu kata.
3. Mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam penerapan *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media kartu kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SD Islam Nurul Ihsan.

D. Batasan Masalah

Agar penulis dan pembahasan selanjutnya dapat terarah dan sesuai dengan pembahasan yang akan diteliti dalam penelitian, maka kiranya diberi Batasan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada 5 orang siswa kelas IV di SD Islam yang belum tuntas dalam kemampuan membaca permulaan.
2. Fokus kemampuan yang ditingkatkan adalah membaca permulaan, yang meliputi 5 elemen membaca yaitu fonemik, fonik, kelancaran membaca, kosakata dan pemahaman.
3. Model yang digunakan adalah Model *Game based learning* merujuk pada teori Rita Rahmaniati di buku Model-Model Pembelajaran Inovatif (2024).
4. Media utama dibatasi pada kartu kata yang didesain secara visual untuk menarik perhatian siswa.

E. Manfaat Hasil Penelitian

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

1. Manfaat Teoretis

- a. Pengembangan Ilmu Pengetahuan: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan konsep dan teori mengenai inovasi pembelajaran, khususnya dalam bidang Pendidikan Bahasa Indonesia terkait strategi peningkatan kemampuan membaca melalui pendekatan *Game-Based Learning*.
- b. Kajian Lanjutan: Penelitian ini dapat menjadi dasar dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan atau menguji model pembelajaran GBL dengan media yang berbeda, atau pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran lainnya.
- c. Kekayaan Pustaka: Menambah khazanah kepustakaan ilmiah di lingkungan akademik mengenai efektivitas penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan alternatif strategi dan model pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menyenangkan (*Game-Based Learning* berbantuan kartu kata) untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan membaca siswa.
- b. Membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik di kelas.
- c. Memberikan masukan dan informasi bagi pihak sekolah untuk mengembangkan program peningkatan mutu pembelajaran, terutama dalam aspek kemampuan literasi dan penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan.

F. Penelitian Terdahulu

Pada sub bab tentang penelitian terdahulu ini untuk sebagai acuan penelitian agar penelitian ilmiah ini memiliki acuan dasar dalam mengembangkan pemikiran-pemikiran

serta menganalisisnya. Dalam penelitian ini yang berjudul “Penerapan *Game-Based Learning* (GBL) Berbantuan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SD Islam Nurul Ihsan” Peneliti menggunakan 3 referensi terdahulu yaitu

1. Mutia Nur Azahra (2024) “*Penerapan Model Pembelajaran Game-Based learning Berbantuan Wordwall dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pemahaman siswa kelas VP*” di lihat dari observasi aktivitas dan tes kemampuan membaca pemahaman pada siklus 1 meningkat 30% dan pada siklus 2 meningkat 90% dapat di simpulkan model *game based learning* berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan kemampuan membaca.
2. Muhammad Sabri (2023), “*Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Siswa Kelas II SDN Alluka*” Berdasarkan dari hasil analisis data di atas menunjukkan bahwa setelah pemberian tindakan selama dua siklus nilai rata-rata hasil tes penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II SDN Alluka mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 76,14 yang apabila dikategorikan ke dalam skala lima berada pada kategori sedang dan nilai rata-rata siklus II meningkat menjadi 86,70 yang apabila dikategorikan ke dalam skala lima berada pada kategori baik. Hal ini berarti terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan penerapan media kartu kata bergambar pada siswa kelas II SDN Alluka.
3. Susiyani Purba (2023) “*peningkatan keterampilan membaca siswa dengan menggunakan media kartu kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD Swasta PAB 10 Sampali*” Hasil menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD Swasta PAB 10 Sampali.

Pada siklus I hasil keterampilan membaca siswa yang memenuhi KKM sebanyak 16 siswa (64%). Pada siklus II hasil keterampilan membaca siswa yang memenuhi KKM sebanyak 20 siswa (80%). Dengan demikian ada peningkatan dari siklus I dan Siklus II sebanyak 4 siswa (16%). Selain itu keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran juga meningkat. Hal ini ditandai dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat.

Tabel 1.1 Penelitian relevan

No.	Peneliti	Judul Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Mutia Nur Azahra (2024)	Penerapan Model Pembelajaran Game-Based learning Berbantuan Worldwall dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pemahaman siswa kelas VI	Peneliti terdahulu dan calon peneliti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>game-based learning untuk meningkatkan kemampuan membaca.</i>	Peneliti terdahulu menggunakan media <i>worldwall</i> , sedangkan calon peneliti menggunakan media kartu kata dan terdahulu meneliti peserta siswa kelas VI SDN 2 Batutumpang sedangkan calon peneliti Siswa Kelas IV SD Islam Nurul Ihsan.
2	Muhammad Sabri (2023)	Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Siswa Kelas II SDN Alluka	Peneliti terdahulu dan Calon peneliti sama-sama menggunakan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.	Peneliti Terdahulu meneliti siswa kelas II SDN Alluka, sedangkan calon peneliti Kelas IV SD Islam Nurul Ihsan dan penelitian terdahulu hanya berfokus pada kartu kata.
3	Susiyani Purba (2023)	peningkatan keterampilan membaca siswa dengan	Peneliti terdahulu dan Calon peneliti sama-sama	Peneliti Terdahulu meneliti dalam Pembelajaran

		menggunakan media kartu kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD Swasta PAB 10 Sampali	menggunakan media kartu kata.	Bahasa Indonesia siswa sedangkan calon peneliti tidak menyangkutkan dengan pembelajran, dan peneliti terdahulu menliti siswa kelas I SD Swasta PAB 10 Sampali, sedangkan calon peneliti Kelas IV SD Islam Nurul Ihsan dan penelitian terdahulu hanya berfokus pada kartu kata.
--	--	---	-------------------------------	--

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, diketahui bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* dan penggunaan media kartu kata terbukti mampu meningkatkan motivasi maupun hasil belajar siswa, khususnya pada keterampilan membaca. Namun, sebagian penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar secara umum atau pada siswa kelas rendah sekolah dasar. Adapun penelitian ini memiliki posisi yang berbeda, yaitu memfokuskan pada peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas IV yang masih mengalami kesulitan membaca dasar melalui penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan media kartu kata dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga mengkaji proses pembelajaran melalui aktivitas guru dan siswa selama penerapan model pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini berupaya melengkapi penelitian sebelumnya dengan menghadirkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang secara khusus diarahkan pada perbaikan kemampuan membaca permulaan siswa kelas IV SD Islam Nurul Ihsan Palangka Raya.