

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat yang digunakan oleh manusia untuk mengungkapkan ide, pemikiran, emosi, serta data kepada orang lain, baik melalui ucapan maupun tulisan. Menurut Mailani (2022), Dalam ranah pendidikan, bahasa memainkan peranan yang krusial karena berfungsi sebagai alat pokok dalam proses belajar dan interaksi sosial di antara para peserta didik. Dengan penguasaan bahasa yang baik, siswa mampu memahami isi pembelajaran, menyampaikan pendapat, serta menjalin koneksi dengan lingkungan sekitar mereka.

Keterampilan berbahasa yang efektif merupakan fondasi penting bagi pertumbuhan kognitif, emosional, dan sosial anak, terutama di tingkat pendidikan dasar.. Menurut peneliti Ali, (2020), Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa murid sehingga mereka dapat berinteraksi dengan baik dan sopan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian menurut Ma'la, (2025), Keterampilan berbahasa mencakup enam elemen, yaitu kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, menonton, dan mempresentasikan. Kemampuan mendengarkan adalah proses memahami informasi yang diterima lewat audio, kemampuan berbicara adalah proses menyampaikan ide dengan cara lisan, sedangkan kemampuan membaca berarti memahami tanda-tanda huruf dan isi yang terdapat di dalamnya.

Keterampilan menulis adalah kemampuan untuk mengekspresikan gagasan dalam bentuk teks. Selain itu, keterampilan memirsa adalah kemampuan untuk menangkap informasi melalui berbagai media visual atau audiovisual, dan keterampilan mempresentasikan merupakan kemampuan untuk menyampaikan informasi di hadapan audiens dengan cara yang teratur dan efektif. Pada jenjang sekolah dasar kegiatan membaca terbagi menjadi membaca pemahaman dan membaca permulaan. Menurut Rohman (2020), Membaca pemahaman berhubungan dengan keterampilan untuk mengerti konten teks, sementara membaca permulaan adalah kemampuan fundamental yang meliputi pengenalan abjad, cara pengucapan, serta membaca kata dan kalimat secara sederhana sebagai langkah awal menuju kemampuan membaca yang lebih kompleks..

Kemampuan awal dalam membaca adalah basis penting bagi pertumbuhan literasi siswa di tingkat sekolah dasar yang berpengaruh pada kesuksesan akademis mereka secara umum. Dalam konteks pendidikan di Indonesia menurut Nurani (2021), Membaca permulaan diartikan sebagai fase pertama dalam proses pembelajaran membaca, di mana murid mulai meningkatkan keterampilan mengenali tanda-tanda yang tertulis, memahami keterkaitan antara tulisan dan suara yang diucapkan, serta membangun pemahaman mendasar tentang prinsip-prinsip sistem tulisan.

Sejalan dengan tujuan belajar membaca di tahap awal menurut Suleman (2021), tujuannya adalah supaya peserta didik mampu menguasai serta melafalkan teks menggunakan penekanan yang tepat, guna menjadi fondasi untuk mendalami literasi di jenjang berikutnya. Secara fundamental, aktivitas menggali bacaan dimaksudkan untuk memperoleh berbagai wawasan serta menangkap esensi pesan

yang terkandung di dalam sebuah dokumen tertulis. Adapun peneliti Hapsari (2019), tujuan pengajaran membaca kepada siswa adalah untuk memperkenalkan mereka pada huruf-huruf yang ada dalam alfabet beserta suara yang dihasilkan. Selanjutnya, mereka diharapkan bisa mengubah huruf tersebut menjadi suara atau kata-kata. Keterampilan untuk mengenali huruf dan melafalkannya sangat krusial untuk dikuasai sejak dini, karena keterampilan ini akan digunakan segera saat siswa memasuki tahap pembelajaran membaca yang lebih lanjut.

Kondisi yang optimal untuk belajar membaca di tahap awal belum sepenuhnya sesuai dengan realitas yang ada. Banyak anak di tingkat sekolah dasar yang mengalami hambatan dalam proses belajar membaca. Kendala tersebut dipengaruhi oleh faktor dari dalam, seperti kesiapan, minat, dan kemampuan dasar siswa, serta faktor dari luar, seperti lingkungan belajar dan metode pengajaran yang tidak cukup mendukung peningkatan keterampilan membaca. Secara teoretis menurut Roudlotul (2023), kemampuan membaca permulaan memiliki beberapa indikator utama, yaitu: (1) Mengenal huruf (2) Membaca kata sederhana secara lancar, (3) Membaca kalimat sederhana tanpa mengeja berlebihan, (4) Kelancaran membaca.

Hasil pengamatan terhadap pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I A SDN Perwira III menunjukkan bahwa beberapa siswa sudah dapat mengenali dan menyebutkan huruf-huruf dalam abjad. Namun, masih ada siswa yang belum dapat melafalkan huruf-huruf tersebut dengan benar dan belum memahami seluruh huruf dalam alfabet. Temuan ini diperkuat oleh hasil tes kemampuan membaca awal yang menunjukkan bahwa dari 30 siswa, 19 siswa (63,33%) belum mencapai KKM, sementara 11 siswa (36,67%) sudah memenuhi KKM. Penilaian kemampuan

membaca awal dilakukan dengan mempertimbangkan empat aspek, yaitu pengenalan huruf, membaca suku kata, membaca kata sederhana, dan kelancaran membaca. Selain itu, hasil dari tes membaca individu menunjukkan bahwa sejumlah siswa masih menghadapi tantangan dalam membaca dengan baik. Ini terlihat dari kebiasaan siswa yang sering mengeja setiap kata, membaca dengan terbata-bata, serta membutuhkan bimbingan dari guru saat sesi membaca. Penemuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan membaca dasar siswa masih belum mencapai tingkat yang diharapkan, sehingga perlu diterapkannya model pembelajaran yang lebih efektif dan menarik untuk mendukung peningkatan kemampuan membaca mereka.

Salah satu alternatif yang bisa diterapkan dalam proses pendidikan adalah metode *Game Based Learning* (GBL). Pendekatan ini menggabungkan permainan sebagai alat utama dalam mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam praktiknya, permainan tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, melainkan dirancang dengan cermat dan sistematis agar sesuai dengan kompetensi inti, indikator, dan hasil pembelajaran yang hendak diperoleh.

Game Based Learning mencakup berbagai komponen dari permainan seperti peraturan, sasaran yang tegas, tantangan, sistem evaluasi berupa poin, tingkatan atau level, baik kompetisi maupun kolaborasi, pemberian umpan balik secara langsung, serta penghargaan. Semua elemen tersebut dirancang dengan cara terorganisir untuk mendorong partisipasi aktif siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi..

Menurut Lutfiyah (2025), Model ini adalah proses belajar yang disajikan dalam format permainan dengan tujuan pembelajaran yang spesifik.

Implementasinya fokus pada siswa, aktif, dan memiliki makna, dengan peran guru sebagai perancang dan pengarah. Permainan bisa berupa jenis tradisional maupun digital yang diadaptasi sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa.

Game Based Learning dapat meningkatkan fokus, memori, kemampuan berpikir jernih, inovasi, dan keterampilan sosial siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mengurangi kebosanan dan rasa cemas. Oleh karena itu Bangsawan (2025), mengatakan model ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa.

Kelebihan model *Game Based Learning* menurut Mukaromah (2021) antara lain: (1) Mampu meningkatkan motivasi belajar, (2) Meningkatkan keaktifan siswa, (3) Menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, (4) Membantu siswa lebih mudah memahami materi.

Menurut peneliti A. P. Wulandari et al. (2023), Untuk mendukung pelaksanaan model pembelajaran, diperlukan inovasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa di zaman digital serta mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memotivasi. Salah satu langkah yang bisa diambil adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, fleksibel, dan mudah digunakan. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam memperjelas penyampaian informasi. *Wordwall* adalah sebuah alat pembelajaran yang sangat berguna di era digital sekarang ini. Menurut Anindyawati (2024), platform ini memungkinkan guru untuk membuat berbagai kegiatan belajar berbasis permainan *Game Based Learning*. *Wordwall* memiliki beberapa manfaat seperti gampang digunakan, menawarkan banyak jenis kegiatan yang bisa disesuaikan, dan

bisa menarik minat siswa dengan beragam permainan seperti kuis, mencocokkan kata, dan mengacak kata.

Kelebihan *Wordwall* menurut Miftakhul Jannah dan Eli Masnawati, (2024) mencakup: (1) Sangat gampang untuk digunakan, (2) Menawarkan banyak pilihan template permainan, (3) Memberikan respons yang cepat, (4) Bisa diakses lewat berbagai gadget digital.

Sebagai upaya memperkuat dasar penelitian ini, dapat merujuk pada penelitian terdahulu oleh Fitriyani pada tahun 2026 dengan judul “Efektivitas Model *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar“, Pada tahap pra siklus, persentase keberhasilan belajar siswa masih rendah, yaitu sekitar 36,84%. Setelah dilakukan tindakan di siklus pertama, persentase tersebut meningkat menjadi 60%, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM. Kemudian, di siklus kedua, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan hingga mencapai 84,21%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah berhasil dalam belajar.

Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Permatasari pada tahun 2024 berjudul “Model Pembelajaran Berbasis Permainan Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Suku Kata Siswa Kelas IB SDN Sukun 3 Malang. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang suku kata siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan yang dibantu dengan media puzzle. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan di aspek pengetahuan suku kata dari siklus I yang mencapai 79,3% menjadi 86,2%. Pada siklus II. Selanjutnya penelitian dari Ulfa pada tahun 2022 dengan judul “Implementasi *Game Based Learning* untuk Meningkatkan

Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini menerapkan cara Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua tahap pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa bertambah dari 51% di tahap I menjadi 68% di tahap II, sementara kemampuan berhitung meningkat dari 53% menjadi 89%. Selanjutnya, peneliti merujuk pada Agatha dan Laksmi pada tahun 2025 dengan judul “Menggunakan Metode *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dengan Permainan Kartu ‘SEKATA’”. Hasil kajian menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif karena menggabungkan unsur permainan yang menarik dengan tujuan pembelajaran yang jelas, sehingga dapat mendukung peningkatan literasi membaca siswa.

Berdasarkan penjelasan itu, bisa disimpulkan bahwa kurangnya keterampilan membaca di awal bagi siswa kelas I SD adalah masalah yang harus diatasi dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, berbasis teori, dan didukung oleh penelitian sebelumnya. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Anak Kelas I SD.”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Siswa mampu mengenal huruf dengan tepat.
2. Siswa mampu membaca kata sederhana secara lancar.
3. Siswa mampu membaca kalimat sederhana tanpa mengeja berlebihan.

4. Siswa lancar dalam membaca.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah pada Penerapan Model *Game Based Learning* Menggunakan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Perwira III.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah penerapan model *Game Based Learning* menggunakan media *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti memiliki tujuan sebagai berikut: Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD setelah diterapkan model *Game Based Learning* menggunakan media *Wordwall*.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara menyenangkan dan interaktif.
 - b. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran membaca.
2. Bagi guru

- a. Menjadi alternatif model dan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran membaca permulaan.
 - b. Membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
3. Bagi sekolah
- a. Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dan inovasi pembelajaran.
 - b. Meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, khususnya pada kemampuan literasi dasar.
4. Bagi peneliti
- a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam melaksanakan penelitian tindakan pembelajaran di sekolah dasar.
 - b. Menjadi referensi dan dasar bagi penelitian selanjutnya yang relevan dengan model *Game Based Learning* dan media *Wordwall*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kemampuan Membaca Permulaan

a. Pengertian Membaca Permulaan

Setiap anak memiliki cara membaca yang berbeda. Beberapa siswa sudah bisa membaca dengan baik, sementara yang lain masih membaca dengan cara menyebutkan huruf satu per satu, dan ada juga yang masih butuh bantuan saat membaca. Menurut Sunanih (2017), kemampuan membaca adalah kemampuan utama yang sangat penting bagi setiap orang. Ini berguna baik untuk belajar di sekolah maupun untuk berinteraksi dalam masyarakat.

Murdiani dan Supriyadi (2025) Menjelaskan bahwa kemampuan membaca yang awal adalah keterampilan dasar yang mencakup kemampuan anak untuk mengenali dan mengucapkan huruf, membaca huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata, dan menyusun suku kata menjadi kata. Menguasai kemampuan ini menjadi dasar yang sangat penting untuk membangun sikap positif dan kebiasaan membaca siswa sejak usia dini.

Fitri (2017) Menjelaskan bahwa cara belajar membaca di sekolah dasar biasanya dilakukan dalam dua langkah, yakni membaca awal dan membaca yang lebih dalam atau membaca untuk memahami. Membaca awal adalah tahap pertama yang diajarkan kepada siswa di kelas rendah, terutama di

kelas I dan II, sebagai dasar untuk belajar kemampuan membaca. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan lambang-lambang bahasa tulis serta dilatih untuk menghubungkan bentuk huruf dengan bunyinya sehingga mampu membaca suku kata, kata, hingga kalimat sederhana.

Berdasarkan berbagai sudut pandang tersebut, dapat dikatakan bahwa kemampuan membaca dasar adalah keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa, terutama di tingkat awal sekolah dasar. Keterampilan ini berkembang secara bertahap dan bervariasi di setiap anak, dimulai dari mengenali huruf hingga bisa membaca kata dan kalimat yang gampang.

b. Tujuan Membaca Permulaan

Secara umum menurut F. Wulandari & Silvia (2022), Tujuan awal dari membaca adalah untuk membantu siswa memahami cara kerja tulisan dalam bahasa sehingga mereka bisa membaca dengan benar dan lancar. Di tahap ini, siswa belajar untuk mengenali huruf-huruf, memahami suara dari huruf-huruf tersebut, dan mengaitkan huruf dengan suara yang dihasilkan. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana secara bertahap.

Farida Rahim dalam Muammar (2020:11) Mengatakan bahwa aktivitas membaca punya banyak tujuan, misalnya untuk mendapatkan hiburan, meningkatkan kemampuan membaca dengan keras, memakai metode membaca yang sesuai, menambah wawasan tentang suatu tema, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, mendapatkan fakta untuk menyusun laporan baik lisan maupun tulisan,

menguji atau membantah dugaan, menerapkan informasi dari bacaan dalam berbagai situasi sambil memahami cara teks disusun, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi dari bacaan tersebut.

Mahirriya (2023) Menjelaskan bahwa tujuan awal membaca adalah untuk memberikan siswa kemampuan mengubah huruf-huruf menjadi bunyi yang bisa dipahami serta meningkatkan kelancaran mereka dalam membaca. Di siswa kelas bawah sekolah dasar, pembelajaran membaca awal ditujukan agar mereka bisa mengenali tanda-tanda bahasa, mengerti kata dan kalimat, menemukan ide utama beserta kata-kata penting, dan bisa menceritakan kembali isi bacaan yang pendek dengan baik. Berdasarkan pendapat para pakar tersebut, tujuan awal dari membaca adalah memberikan siswa kemampuan dasar untuk mengenali huruf, memahami suara, dan menghubungkan keduanya sehingga mereka bisa membaca kata dan kalimat sederhana dengan baik. Keterampilan ini menjadi dasar yang penting agar bisa memahami isi teks, mendapatkan informasi, dan mengembangkan kemampuan membaca yang lebih tinggi.

c. Indikator Kemampuan Membaca Permulaan Siswa kelas 1 SD

Nurhayati (2019) Menjelaskan bahwa kemampuan membaca yang dasar bisa dilihat dari beberapa tanda, yaitu bisa mengenali dan mengucapkan huruf vokal dan konsonan, menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata, membaca kalimat yang mudah dengan cara pelafalan dan nada yang benar, serta bisa memahami apa yang dibaca dalam teks yang pendek.

Sesuai dengan aturan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 mengenai Standar Pendidikan untuk Anak usia dini yang diambil dari Herman (2019), tanda-tanda kemampuan membaca dasar meliputi kemampuan untuk mengenali huruf, membedakan kata-kata yang memiliki huruf pertama yang sama, menemukan kata-kata yang dimulai dengan suku kata yang mirip, dan menggabungkan suku kata menjadi kata yang lengkap.

Agus Rofi'i dan Sigit Vebrianto Susilo (2022) Menjelaskan bahwa kemampuan membaca dasar terlihat dari beberapa tanda, yaitu bisa membaca dengan cara yang benar, mengenali dan membedakan huruf vokal dan konsonan, membaca suku kata, serta bisa membaca kalimat sederhana dengan suara keras.

Menurut Utami (2017), tanda-tanda kemampuan membaca awal adalah: (1) Mampu menyebutkan huruf vokal dan konsonan dengan tepat, (2) Cara pengucapan yang benar, (3) Kemampuan membaca yang lancar, (4) Suara yang jelas. Menurut para ahli, kemampuan membaca yang awal adalah kemampuan dasar para siswa untuk mengenali, mengucapkan, dan memahami tanda-tanda dari bahasa yang ditulis dengan bertahap.

Jadi, semua teori yang sudah dijelaskan oleh para ahli tentang tanda-tanda dalam membaca awal dapat diringkas menjadi beberapa poin penting, yaitu: (1) Mengetahui huruf dengan benar, (2) Membaca kata-kata sederhana dengan lancar, (3) Membaca kalimat-kalimat sederhana tanpa terlalu banyak mengeja, (4) Kelancaran dalam membaca.

2. Model *Game Based Learning*

a. Pengertian Model *Game Based Learning*

Menurut Nur (2018) Mengatakan bahwa *Game Based Learning* adalah cara belajar yang menggabungkan materi ajar dengan permainan edukasi untuk membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Cara ini memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain yang sesuai dengan pelajaran atau tema yang diajarkan. Dengan menggunakan cara ini, diharapkan kemampuan dan hasil belajar siswa, terutama dalam keterampilan membaca yang dasar, bisa lebih baik.

Pratiwi (2024) menyatakan bahwa Pembelajaran Berbasis *Game* adalah cara belajar yang memasukkan materi pembelajaran ke dalam kegiatan bermain yang menyenangkan sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan menggunakan cara ini, siswa bisa berpartisipasi secara langsung dalam setiap aktivitas belajar, bukan hanya sekadar mendengarkan informasi tanpa aktif.

Selain itu menurut Sangsit (2024), menyatakan bahwa Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* adalah cara belajar yang memasukkan materi pembelajaran ke dalam kegiatan bermain yang menyenangkan sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan menggunakan cara ini, siswa bisa berpartisipasi secara langsung dalam setiap aktivitas belajar, bukan hanya sekadar mendengarkan informasi tanpa aktif.

Berdasarkan hasil pendapat dari para ahli di atas, bahwa *Game Based Learning* adalah suatu pendekatan pendidikan yang menggabungkan materi pelajaran dengan permainan interaktif sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Dengan adanya elemen tantangan, aturan, tujuan, dan umpan balik, pendekatan ini dapat meningkatkan semangat, keterlibatan, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efisien, termasuk dalam membantu pengembangan kemampuan membaca di awal.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Model *Game Based Learning* memiliki sejumlah ciri utama yang memisahkannya dari metode pembelajaran tradisional. Salah satu ciri yang dijelaskan oleh Hamidah (2023), adalah keberadaan sasaran pembelajaran yang disusun dengan jelas dan langsung diintegrasikan ke dalam kegiatan bermain. Setiap jenis permainan yang diterapkan tidak berperan hanya sebagai sarana hiburan, melainkan diatur secara sistematis agar sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh para siswa.

Karakteristik berikutnya menurut Mahayanti (2024), adalah pemanfaatan kegiatan bermain yang disesuaikan dengan isi pelajaran dan tahap perkembangan peserta didik. Aktivitas bermain dalam *Game Based Learning* dibuat dengan memperhatikan usia, keterampilan, serta sifat belajar siswa, yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan semangat belajar. Pendekatan ini juga menekankan partisipasi aktif siswa, di mana siswa terlibat langsung dalam menyelesaikan tantangan, membuat pilihan, dan berinteraksi sepanjang proses pembelajaran.

Selain itu, Pembelajaran Berbasis Permainan ditandai oleh kehadiran tantangan atau tingkat dalam permainan. Berikut tantangan tersebut menurut Silvia Ningsih Berutu (2024), berperan dalam mendorong siswa untuk melakukan pemikiran kritis serta menyelesaikan masalah secara bertahap. Penyampaian umpan balik secara langsung juga merupakan ciri penting, karena siswa dapat dengan cepat memahami hasil pembelajaran mereka melalui nilai, penghargaan, atau umpan balik langsung dari pengajar. Umpan balik ini membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka secara berkelanjutan.

Berdasarkan penjelasan di atas, Pembelajaran Berbasis Permainan memiliki fitur utama yang melibatkan penyatuan tujuan pembelajaran ke dalam permainan yang dirancang dengan cara yang terstruktur, selaras dengan materi dan kemajuan siswa. Selain itu, keberadaan tingkat tantangan dan *feedback* langsung menjadikan proses pembelajaran lebih berarti, mendorong pemikiran kritis, dan membantu siswa untuk memahami serta memperbaiki kesalahan secara berkesinambungan.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Implementasi metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dalam aktivitas belajar adalah suatu proses yang dilaksanakan secara sistematis dan bertahap. Berikut adalah langkah-langkah dari Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). menurut S. A. Wulandari & Safitri (2024) : (1) pemilihan *Game*, (2) penjelasan konsep dan aturan, (3) pelaksanaan permainan, (4) merangkum pengetahuan, (5) refleksi.

Penelitian menurut Na'im & Utaminingsih (2025), Langkah-langkah implementasi *Game Based Learning* dapat diuraikan sebagai berikut: (1) pendidik menjelaskan tujuan dari pembelajaran, (2) pendidik mempersiapkan permainan, (3) pendidik menguraikan aturan dari permainan, (4) pendidik dan peserta didik menjalankan permainan, (5) pendidik melakukan penilaian terhadap peserta didik, (6) pendidik melakukan refleksi.

Menurut Pratiwi (2024), penerapan model pembelajaran berbasis permainan dilakukan melalui beberapa langkah yang terstruktur untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Langkah-langkahnya meliputi: (1) Menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) Memilih serta mendesain permainan, (3) Menjelaskan tata cara permainan, (4) Menyampaikan materi pembelajaran melalui kegiatan permainan, (5) Pelaksanaan permainan, (6) Guru memantau siswa dan memberikan arahan selama permainan berlangsung, (7) Mengevaluasi hasil pembelajaran, (8) Melakukan refleksi dan tindak lanjut.

Menurut pendapat para ahli, langkah-langkah dalam menerapkan model *Game Based Learning* (GBL) mencakup: (1) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator membaca dasar. (2) Guru memberikan penjelasan tentang tata cara permainan kepada siswa. (3) Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui permainan. (4) Siswa melakukan kegiatan bermain. (5) Guru memantau pelaksanaan permainan dan memberikan bimbingan kepada siswa. (6) Setelah permainan berakhir, guru melakukan penilaian terhadap proses

pembelajaran. (7) Guru melakukan refleksi bersama siswa untuk mengetahui tantangan yang dihadapi siswa dalam belajar.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Game Based Learning*

1) Kelebihan Model *Game Based Learning*

Yustina dan Yahfizham (2023) mengemukakan bahwa model *Game Based Learning* memiliki berbagai kelebihan, antara lain memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dan berinteraksi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, mempermudah pemahaman materi sehingga keaktifan belajar meningkat, membantu siswa mengingat materi lebih lama, serta memudahkan guru dalam melakukan evaluasi terhadap kemampuan siswa secara langsung. Selain itu, penerapan model ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa merasa senang dan bersemangat selama mengikuti pembelajaran.

Menurut Andika (2025), beberapa kelebihan GBL adalah: (1) interaktif, (2) memudahkan pembelajaran, (3) memiliki daya tarik tersendiri, (4) dapat mengukur pemahaman.

Menurut Septiani (2024), kelebihan *Game Based Learning* antara lain, yaitu (1) interaktif, (2) menyenangkan, (3) menumbuhkan kerja sama dan pemikiran baru, (4) mengurangi stress, (5) melibatkan siswa untuk meningkatkan pemahaman dan mengigat memori, (6) meningkatkan relaksasi dan motivasi belajar.

2) Kekurangan Model *Game Based Learning*

Anggraini (2021) menyatakan bahwa model *Game Based Learning* (GBL) memiliki sejumlah kelemahan yang perlu dipertimbangkan saat diterapkan. Model ini menuntut penyediaan waktu yang lebih besar, karena setiap siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda dalam memahami cara memainkan permainan. Selain itu, guru perlu memiliki kompetensi dalam mengelola kelas secara efektif agar kegiatan pembelajaran tetap berlangsung secara kondusif dan tidak menimbulkan kegaduhan. Guru juga diharuskan memberikan pengawasan serta bimbingan yang lebih intensif selama kegiatan berlangsung. Di samping itu, mutu jaringan internet yang kurang stabil dapat menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan.

Menurut Mukaromah (2021), Model *Game Based Learning* (GBL) menjelaskan bahwa terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya. Model ini membutuhkan alokasi waktu yang lebih besar karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam memahami cara memainkan permainan. Guru perlu menyusun permainan yang selaras dengan tujuan pembelajaran, menyiapkan media yang akan digunakan, serta mengatur jalannya permainan agar tetap terarah. Di samping itu, keterbatasan fasilitas, seperti perangkat digital dan akses internet yang belum memadai di beberapa sekolah, dapat menjadi hambatan dalam penerapan model pembelajaran ini.

Asmara (2019) menjelaskan Model *Game Based Learning* memiliki beberapa kelemahan dalam penerapannya. Pendekatan ini sering memakan waktu lebih lama dan berpotensi menciptakan suasana kelas yang kurang kondusif karena siswa bisa menjadi lebih riuh. Selain itu, guru dituntut memiliki keterampilan manajemen kelas yang baik untuk mengendalikan dinamika peserta didik. Model ini juga membutuhkan persiapan dan usaha yang lebih besar agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, *Game Based Learning* merupakan suatu pendekatan pendidikan yang menggabungkan unsur permainan dalam aktivitas belajar guna meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi dengan cara yang aktif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, langkah-langkah GBL terdiri dari: (1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang relevan dengan indikator membaca awal. (2) Guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa. (3) Guru menyampaikan materi pengajaran melalui permainan. (4) Siswa menjalankan kegiatan permainan. (5) Guru mengawasi selama permainan berlangsung serta memberikan bimbingan kepada siswa. (6) Setelah permainan selesai, guru melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran. (7) Guru mengadakan refleksi bersama siswa untuk mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar.

3. Media Pembelajaran *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah platform pendidikan berbasis internet yang menawarkan berbagai macam template permainan interaktif untuk memperkaya proses pengajaran. Variasi permainan yang ada memberi kesempatan kepada pendidik untuk memilih kegiatan yang sejalan dengan konten dan tujuan pembelajaran, membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik. Nissa dan Renoningtyas (2021) menyatakan bahwa *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk belajar, sumber referensi, serta instrumen penilaian yang menunjang kegiatan belajar bagi pengajar maupun murid. Sistem ini memberikan kesempatan kepada pengajar untuk merancang, memodifikasi, serta memanfaatkan beragam jenis permainan yang dapat digunakan baik dalam proses pembelajaran secara langsung di kelas maupun dalam pembelajaran secara online.

Pendapat Fiqriah (2025), *Wordwall* bersifat fleksibel karena dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, tablet, dan telepon pintar, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam menggunakannya pada berbagai situasi dan kondisi pembelajaran.

Rafidah (2024) Menyampaikan bahwa *Wordwall* adalah platform pendidikan digital yang mendukung pembelajaran interaktif dengan cara menawarkan berbagai permainan yang bersifat edukatif. Alat ini menawarkan sejumlah fitur yang memungkinkan para pengajar untuk menciptakan kegiatan, seperti tes, mencocokkan kata-kata, roda berputar, permainan pasangan, anagram, serta aktivitas benar atau salah yang dapat digunakan secara online atau di cetak sebagai sumber informasi belajar.

Penyampaian materi lewat permainan itu dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pendidikan, sehingga mereka menjadi lebih terlibat, termotivasi, dan tidak mudah merasa jenuh.

Dari penjelasan tersebut, bisa disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah alat pembelajaran digital yang berbasis permainan yang luwes dan mudah diterapkan dalam pembelajaran. Alat ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber pendidikan dan instrumen evaluasi, tetapi juga sebagai media pengajaran yang interaktif. Dengan adanya beragam pilihan template permainan, hal ini dapat meningkatkan keterlibatan, aktivitas, serta motivasi siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efisien.

b. Jenis – Jenis Permainan *Wordwall*

Menurut Larasati (2023), beberapa jenis permainan yang umum digunakan pada platform *Wordwall* antara lain *matching pairs* (mencocokkan pasangan), *word search* (mencari kata), *anagram* (menyusun huruf menjadi kata), *open the box*, *random wheel*, *maze chase*, *true or false*, serta *quiz*. Setiap jenis permainan memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda dalam mendukung pembelajaran. Permainan *matching pairs* membantu siswa mencocokkan huruf dengan gambar atau bunyi, sedangkan *anagram* melatih siswa menyusun huruf menjadi suku kata atau kata yang bermakna. Permainan *quiz* dan *true or false* dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara sederhana dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran membaca permulaan, permainan *matching pairs* dan *anagram* dinilai sangat efektif untuk melatih kemampuan mengenal huruf, menghubungkan huruf dengan bunyinya, serta membaca suku kata. Permainan *word search* dan *maze chase* dapat digunakan untuk melatih siswa membaca kata sederhana secara cepat dan tepat, sekaligus meningkatkan konsentrasi dan ketelitian siswa. Peneliti Safira (2023), menunjukkan bahwa Penggunaan permainan *Wordwall* dengan metode suku kata mampu memperbaiki kemampuan membaca awal siswa kelas satu sekolah dasar, sebab siswa belajar melalui kegiatan yang menarik, interaktif, dan dilakukan berulang kali.

Selain mendukung kemampuan membaca, variasi dalam permainan *Wordwall* juga memberikan efek positif terhadap semangat belajar siswa. Mereka cenderung lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena merasakan pengalaman seperti sedang bermain, alih-alih belajar secara formal. Ini sejalan dengan sifat siswa di kelas awal yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui kegiatan bermain.

Wordwall juga menawarkan fitur penyesuaian tingkat kesulitan permainan, seperti pengaturan waktu, jumlah pertanyaan, serta variasi konten permainan. Fitur ini memungkinkan guru untuk menerapkan pembelajaran membaca secara bertahap, dimulai dari level paling sederhana hingga level yang lebih kompleks sesuai dengan perkembangan keterampilan siswa. Azaria & Perwita (2025), menyatakan bahwa fleksibilitas *Wordwall* dalam menyesuaikan tingkat kesulitan

permainan sangat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran membaca permulaan secara sistematis dan berkelanjutan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis permainan di *Wordwall* yang sangat cocok untuk mendukung pembelajaran membaca di kelas I SD. Variasi permainan ini tidak hanya mendukung siswa dalam memperoleh keterampilan membaca yang fundamental, tetapi juga menawarkan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan ciri perkembangan siswa di tingkat awal.

c. Langkah-langkah Media Pembelajaran *Wordwall*

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dilakukan melalui beberapa langkah yang teratur agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Langkah-langkah menggunakan *Wordwall* menurut Rahma (2024), antara lain: (1) membuat akun *Wordwall*, (2) memilih template *Wordwall*, (3) menyesuaikan konten yang sesuai, (4) mempublikasikan dan membagikan media pembelajaran, (5) menganalisis hasil pembelajaran.

Zulfina (2025) Menyampaikan bahwa *Wordwall* tidak hanya berperan sebagai alat untuk menyampaikan konten pelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam belajar. Melalui permainan yang bersifat edukatif dan interaktif, siswa dapat mempelajari, mempraktikkan, dan mengulang materi dengan cara yang menyenangkan tanpa merasa terbebani dalam proses belajar. Pernyataan ini didukung oleh sejumlah hasil penelitian yang

menunjukkan bahwa pemanfaatan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menggembirakan. Oleh karena itu, penggunaan *Wordwall* harus dirancang dengan sistematis agar dapat memberikan pengalaman belajar yang berarti serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

Menurut Hartati (2024), penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dilakukan melalui beberapa langkah-langkah yang sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, antar lain: (1) Menyampaikan Tujuan dan Materi Pembelajaran, (2) Membuat Akun dan Mengakses Platform *Wordwall*, (3) Mendesain dan Membuat *Game* Pembelajaran, (4) Menyesuaikan Pengaturan Permainan, (5) Membagikan Media kepada Siswa, (6) Pelaksanaan Pembelajaran, (7) Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, bahwa media pembelajaran *Wordwall* adalah media berbasis digital yang memanfaatkan permainan interaktif sebagai sarana untuk menyampaikan materi, meningkatkan keterlibatan, serta memotivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Adapun langkah-langkah penggunaan *Wordwall* dapat dirangkum sebagai berikut: (1) menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran, (2) membuat akun dan mengakses platform *Wordwall*, (3) memilih atau mendesain template/*Game* yang sesuai, (4) menyesuaikan konten dan pengaturan permainan, (5) membagikan media kepada siswa, (6) melaksanakan

pembelajaran menggunakan *Wordwall*, (7) melakukan evaluasi, dan refleksi pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

1) Kelebihan Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall menawarkan sejumlah kelebihan dalam proses pendidikan, termasuk membantu pelajar dari berbagai level untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Menurut Nisa dan Susanto (2022), Penggunaan media tersebut juga dapat meningkatkan daya cipta siswa karena cara pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara bersenang-senang, baik secara mandiri maupun dalam tim.

Kelebihan media pembelajaran *Wordwall* menurut Nafian (2024), yaitu: (1) Dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah, (2) Menarik untuk dimainkan, (3) Bersifat kreatif, (4) Meningkatkan minat siswa dalam belajar, (5) Dapat menjadi alat evaluasi, (6) Kuis dapat dibagikan oleh siswa.

Menurut salah satu peneliti Rafidah (2024), kelebihan utama *Wordwall* adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa antusias dan tidak mudah merasa bosan.

2) Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*

Salah satu kekurangan *Wordwall* menurut Miftakhul Jannah & Eli Masnawati (2024), adalah ketergantungan pada tersedianya alat-alat digital dan akses jaringan internet. Di institusi pendidikan yang menghadapi keterbatasan dalam fasilitas dan infrastruktur, penggunaan *Wordwall* belum dapat dioptimalkan. Situasi ini dapat menjadi penghalang bagi pendidik dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang berbasis permainan digital secara adil kepada semua peserta didik.

Kekurangan media pembelajaran *Wordwall* menurut Mujahidin et al. (2012), yaitu: (1) Media *Wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual, (2) Media *Wordwall* membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, bahwa media pembelajaran *Wordwall* adalah media digital berbasis permainan interaktif yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik. Adapun langkah-langkah penggunaan *Wordwall* meliputi: (1) menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran,

(2) membuat akun dan mengakses platform *Wordwall*, (3) memilih atau mendesain template/*Game* yang sesuai, (4) menyesuaikan konten dan pengaturan permainan, (5) membagikan media kepada siswa, (6) melaksanakan pembelajaran menggunakan *Wordwall*, (7) melakukan evaluasi, dan refleksi pembelajaran.

4. Penerapan Model *Game Based Learning* Menggunakan *Wordwall* dalam Pembelajaran Membaca Permulaan

Penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) dengan *Wordwall* di kelas membaca awal menggabungkan elemen permainan ke dalam pengajaran untuk membantu siswa muda menguasai keterampilan membaca dasar dengan lebih menyenangkan dan efektif.. Menurut Azhar (2024), Pada tahap ini siswa tidak hanya dikenalkan dengan huruf dan bunyi seperti biasa, tetapi juga didorong untuk belajar dengan menggunakan kegiatan interaktif yang menarik agar proses pembelajaran lebih bermakna.

Menurut peneliti Fibriana (2025), Pada saat pelaksanaan, guru memulai dengan merancang pembelajaran dan menetapkan tujuan yang ingin dicapai. Selanjutnya guru membuat atau memilih permainan *Wordwall* yang sesuai, seperti mencocokkan huruf dengan gambar, menyusun suku kata, atau kuis membaca kata, yang selaras dengan materi pelajaran. Permainan ini dirancang selaras dengan indikator membaca dini agar kegiatan bermain tetap fokus pada pengembangan kompetensi.

Pada tahap pelaksanaannya menurut Rofi'ah (2024), dalam pelaksanaannya, guru mengawali dengan menyusun rancangan pembelajaran serta menentukan tujuan yang akan dicapai. Guru kemudian menyiapkan atau memilih jenis permainan *Wordwall* yang relevan dengan materi, misalnya mencocokkan huruf dan gambar, menyusun suku kata, maupun kuis membaca kata. Perancangan permainan ini disesuaikan dengan indikator membaca permulaan agar aktivitas bermain tetap mengarah pada

peningkatan kompetensi membaca siswa. bermain tetap terarah pada pengembangan kompetensi membaca siswa.

Dengan demikian, penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran membaca permulaan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan membaca siswa, karena pembelajaran tidak hanya berfokus pada latihan mekanis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal.

a. Langkah-Langkah Penerapan *Game Based Learning* Menggunakan *Wordwall*

Hasil penelitian Adillia & Salimi (2025), menunjukkan bahwa model GBL dengan media *Wordwall* dapat diterapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) memilih *Game* sesuai topik, (2) penjelasan konsep materi dengan *Wordwall*, (3) menjelaskan aturan bermain *Wordwall*, (4) melakukan permainan *Wordwall*, (5) evaluasi, (6) refleksi.

Langkah-langkah penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Wordwall* menurut Ramadhani (2025), antara lain: (1) Menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) Memilih materi pembelajaran, (3) Guru memilih template permainan yang tersedia di platform *Wordwall*, (4) Membuat media pembelajaran di *Wordwall*, (5) Menjelaskan Aturan Permainan, (6) Melaksanakan Pembelajaran Berbasis *Game*, (7) Memberikan Umpan Balik dan Evaluasi, (8) Refleksi Pembelajaran.

Penerapan model *Game Based Learning* dengan menggunakan media *Wordwall* dilakukan melalui beberapa langkah yang teratur agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Menurut pendapat Rafidah (2024), langkah-langkah tersebut meliputi proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang saling terkait satu sama lain. Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan tujuan pembelajaran, materi, dan desain permainan *Wordwall* yang cocok dengan karakteristik siswa dan kompetensi yang ingin dicapai. Perencanaan yang baik sangat penting agar aktivitas permainan tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang jelas.

Berdasarkan uraian tersebut, bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) menggunakan media *Wordwall* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan digital interaktif ke dalam proses belajar membaca permulaan, sehingga siswa dapat mengenal huruf, suku kata, kata, hingga kalimat sederhana dengan cara yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Adapun langkah-langkah penerapan GBL menggunakan *Wordwall* dapat dirangkum, sebagai berikut: (1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator membaca permulaan. (2) Guru menyampaikan aturan permainan kepada siswa. (3) Guru menjelaskan materi pembelajaran melalui permainan. (4) Siswa melaksanakan kegiatan permainan. (5) Guru melakukan pemantauan selama permainan berlangsung serta melakukan bimbingan kepada siswa. (6) Setelah permainan selesai, guru

melakukan evaluasi proses pembelajaran. (7) Guru melakukan refleksi bersama siswa untuk mengetahui kesulitan belajar siswa.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan merupakan kajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan. Tujuan penyajian penelitian yang relevan adalah untuk memperkuat landasan teoretis, menunjukkan posisi penelitian, serta menegaskan perbedaan dan kebaruan (novelty) penelitian yang akan dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penerapan model *Game Based Learning* menggunakan media *Wordwall* dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I SD.

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

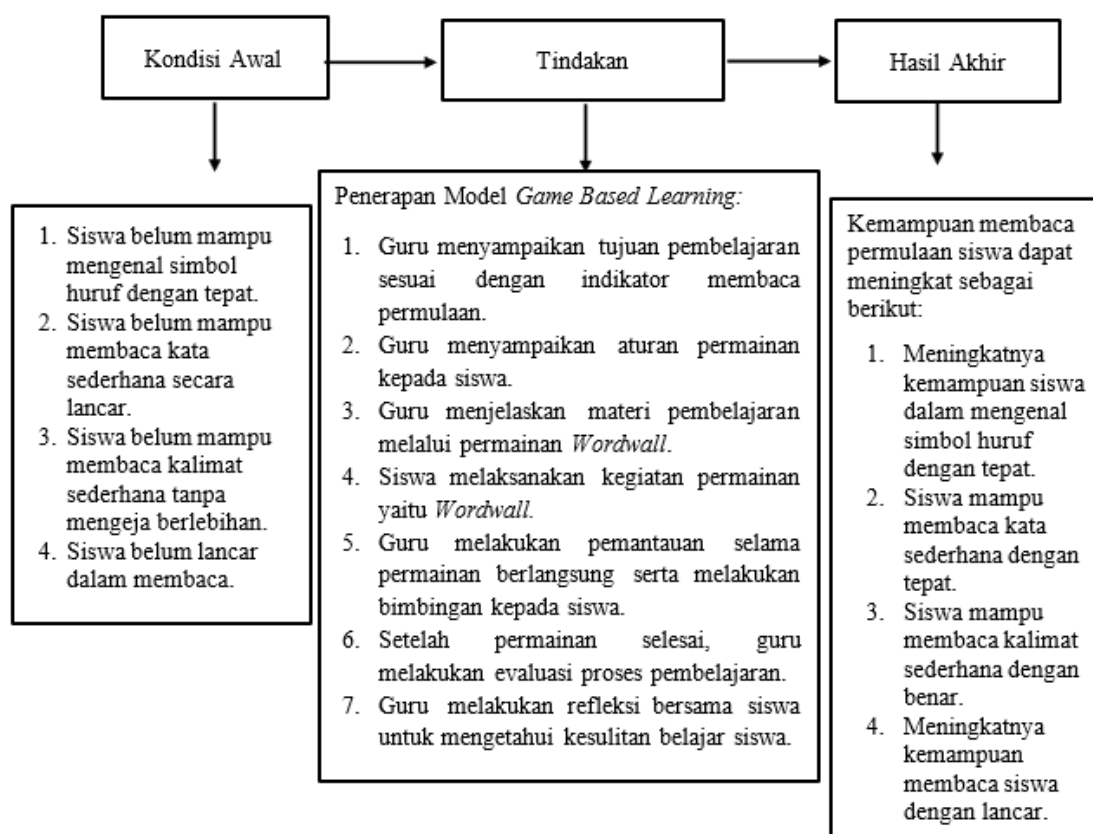
Judul Penelitian (Nama Penulis / Tahun)	Aspek	Novelty	Research Gap
Model <i>Game Based Learning</i> Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Suku Kata Peserta Didik Kelas IB SDN Sukun 3 Malang (Permatasari, 2024).	Penelitian ini mengeksplorasi kemampuan siswa kelas I sekolah dasar dalam memahami suku kata melalui penerapan model Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> yang dikombinasikan dengan media puzzle. Fokus utama penelitian ini terletak pada bagaimana media permainan dapat membantu siswa mengenali,	Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media <i>Wordwall</i> sebagai sarana pembelajaran yang dipadukan dengan model <i>Game Based Learning</i> untuk meningkatkan pemahaman suku kata siswa. Kombinasi model dan media tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa	Penelitian yang dilakukan oleh Permatasari masih terbatas pada aspek pemahaman suku kata, sehingga belum mengkaji kemampuan membaca permulaan secara menyeluruh yang mencakup pengenalan huruf, membaca kata sederhana, dan kelancaran membaca. Selain itu, penelitian ini juga belum menggunakan

	memahami, dan menyusun suku kata secara lebih mudah serta menyenangkan dalam proses pembelajaran.	sekolah dasar kelas awal yang cenderung belajar lebih efektif melalui aktivitas bermain.	media <i>Wordwall</i> yang bersifat digital dan interaktif sebagai media pembelajaran.
Implementasi <i>Game Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar (Ulfa et al., 2022).	Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar melalui penerapan model <i>Game Based Learning</i> . Aspek yang dikaji tidak hanya pada satu kemampuan dasar saja, tetapi mencakup dua kemampuan penting yang menjadi fondasi belajar siswa, yaitu literasi dan numerasi, yang dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan.	Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model <i>Game Based Learning</i> dengan menggunakan media <i>Wordwall</i> . Hal ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu mendukung pencapaian kompetensi dasar secara lebih luas dan bermakna.	Penelitian yang dilakukan oleh Ulfah masih bersifat umum karena literasi yang dikaji belum secara khusus difokuskan pada kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga belum menelaah penggunaan media <i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran digital yang dapat mendukung aktivitas belajar berbasis permainan secara lebih menarik dan praktis.
Penggunaan Metode <i>Game Based Learning</i> Untuk Mengasah Kemampuan Literasi Membaca Dengan Card Game “SEKATA” (Agatha & Laksmi, 2025).	Penelitian ini mengkaji kemampuan literasi membaca siswa melalui penerapan metode <i>Game Based Learning</i> dengan menggunakan card Game “SEKATA” sebagai media pembelajaran. Aspek yang menjadi perhatian	Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan card <i>Game</i> menggunakan media <i>Wordwall</i> , sebagai media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk mengasah kemampuan literasi membaca.	Penelitian yang dilakukan oleh Agatha dan Laksmi belum secara spesifik membahas kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar, karena fokusnya masih pada literasi membaca secara

	utama adalah bagaimana permainan kartu dapat digunakan untuk melatih keterampilan membaca serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan komunikatif.	Penggunaan media berbasis permainan <i>Wordwall</i> memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses memahami bacaan.	umum. Selain itu, media yang digunakan masih berupa card <i>Game</i> , sehingga belum memanfaatkan <i>Wordwall</i> sebagai media digital interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi.
Efektivitas Model <i>Game Based Learning</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar (Fitriyani, 2026).	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, yang meliputi pengenalan huruf, suku kata, dan kata sederhana, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model <i>Game Based Learning</i> .	Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan model <i>Game Based Learning</i> dengan media digital <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian ini menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta keaktifan siswa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang belum memanfaatkan media digital secara spesifik, penelitian ini menawarkan inovasi pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan	Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani masih memiliki keterbatasan, yaitu belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara spesifik seperti <i>Wordwall</i> . Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran masih terbatas pada model pembelajaran tanpa didukung oleh media interaktif berbasis digital, sehingga pembelajaran cenderung kurang variatif.

		perkembangan teknologi pendidikan.	
--	--	------------------------------------	--

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan beberapa teori pendukung dan kerangka berfikir diatas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah melalui model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Media *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Perwira III.