

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses inti dalam kegiatan pendidikan yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Menurut Komalasari (dalam Susantiet al., 2025), pembelajaran adalah sistem atau kegiatan belajar mengajar yang melibatkan peran aktif guru maupun siswa serta dirancang secara sistematis agar pembelajaran berlangsung secara optimal dan efisien. Dengan demikian pembelajaran tidak hanya menekankan penyampaian materi, tetapi juga keterlibatan peserta didik dalam membangun pemahaman melalui aktivitas yang terstruktur.

Dalam pelaksanaannya proses pembelajaran tentu memerlukan komponen pendukung dalam proses pembelajaran, seperti memilih penggunaan media pembelajaran yang tepat. Arsyad (2023) menjelaskan mengenai setiap proses pembelajaran baik formal atau juga non formal membutuhkan media menjadi sarana dalam membantu pengetahuan peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran utama dalam mendukung guru memberikan materi dengan lebih jelas, menarik, juga mudah dipahami. Dengan demikian media pembelajaran yang digunakan dengan tepat dapat mendukung guru untuk memberikan materi dengan lebih jelas, menarik, juga mudah dipahami sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi digital media pembelajaran mengalami transformasi dari bentuk konvensional menjadi media digital. Salah satu wujud nyata dari transformasi tersebut yaitu pemanfaatan media belajar

digital dalam proses pembelajaran. Media belajar digital merupakan media yang berfungsi untuk menyampaikan konten pembelajaran, mendukung siswa untuk memperoleh informasi, mengimplementasikan strategi pembelajaran secara efektif, juga mempermudah guru untuk pengelolaan kegiatan pembelajaran (Hendra., dkk. 2023). Dengan demikian, media digital memungkinkan pembelajaran secara lebih inovatif, interaktif, juga fleksibel.

Media belajar digital bukan sekadar alat bantu tetapi sarana penting bagi para guru agar memberikan peluang untuk merancang proses belajar yang menarik dalam menunjang efektivitas belajar. Penggunaan media pembelajaran digital memungkinkan murid mengakses materi kapan saja serta di mana saja, pada sisi lain konten pembelajaran dapat diperluas dengan berbagai sumber seperti multimedia dan dapat diperbarui secara cepat oleh pendidik. Media belajar digital menghadirkan pengalaman belajar secara lebih variatif, interaktif, juga menyenangkan untuk peserta didik karena mampu menyajikan materi dengan visualisasi menarik, penggunaan multimedia, serta akses informasi yang lebih luas dan mudah.

Media belajar digital juga membuat pengalaman belajar menjadi lebih interaktif karena di dalamnya berupa gambar, video, animasi, dan audio. Hal tersebut menjadikan pembelajaran jadi lebih menarik serta mendukung pemahaman materi siswa secara optimal (Gunawan & Ritonga, 2019). Melalui media digital, siswa juga dapat mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri memilih sumber belajar sesuai dengan kebutuhannya serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Beragam jenis media belajar digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran seperti e-book, video

pembelajaran, serta berbagai aplikasi interaktif seperti Canva, Wordwall dan Quizizz yang secara tidak langsung mencerminkan perubahan peran guru dalam mengelola pembelajaran pada era digital.

Perubahan tersebut terlihat pada peran guru yang tidak hanya berfungsi menjadi penyampai pengetahuan saja namun juga berperan menjadi mentor, motivator, fasilitator, juga inspirator dalam kegiatan pembelajaran. Guru diharuskan agar dapat menyusun pembelajaran yang bermakna, membimbing siswa dalam memanfaatkan media digital serta mendorong pengembangan imajinasi, kreativitas, karakter, dan kemampuan kerja sama yang dibutuhkan di masa depan (Rahma, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital membantu guru menyampaikan materi, melaksanakan praktik, dan mengelola tugas siswa secara lebih efektif. Dengan adanya sistem pembelajaran berbasis digital, proses belajar mengajar mengalami transformasi yang cukup signifikan. Kelas tidak lagi dipahami hanya sebagai ruang fisik semata melainkan berkembang menjadi ruang belajar digital yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kreatif, partisipatif, variatif, dan menyeluruh.

Selain perkembangan media pembelajaran digital, dunia pendidikan saat ini juga mengarah pada penerapan pembelajaran mendalam (*deep learning*) sebagai pendekatan yang menekankan kualitas proses belajar serta pemahaman konseptual peserta didik. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi secara hafalan, tetapi mendorong peserta didik untuk memahami konsep secara menyeluruh, menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam berbagai konteks pembelajaran maupun kehidupan

sehari-hari. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan membaca teks berita, pendekatan *deep learning* mendorong peserta didik agar tidak hanya menemukan informasi yang tersurat, tetapi juga mampu menganalisis isi bacaan, menafsirkan makna, mengevaluasi informasi, dan menarik simpulan secara kritis. Selain itu, pendekatan ini mengembangkan pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*), berkesadaran (*mindful learning*), dan menyenangkan (*joyful learning*) sehingga peserta didik terlibat secara aktif dalam proses memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan pengetahuan yang diperoleh (Fitriani & Santiani, 2025). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif perlu diselaraskan dengan prinsip-prinsip *deep learning* agar mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang mulai diterapkan untuk pembelajaran yaitu media berbasis permainan edukatif menggunakan Construct 2. Construct 2 merupakan platform pembuat game atau permainan berbasis HTML5 yang memungkinkan pembuatan permainan 2D secara visual tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks. Construct 2 menggunakan sistem *event sheet* yang berisi kondisi dan aksi, serta didukung teknik *drag and drop*, sehingga mudah digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif dan menarik. Dengan demikian, Construct 2 dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif karena mampu menyajikan materi dalam bentuk permainan yang melibatkan partisipasi langsung peserta didik.

Penggunaan media permainan edukatif berbasis Construct 2 selaras dengan konsep gamifikasi dalam pembelajaran yaitu penerapan unsur permainan

seperti tantangan, skor, dan batas waktu dalam kegiatan belajar. Melalui media ini, materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk aktivitas yang menuntut siswa untuk membaca, memahami, serta merespons pertanyaan secara langsung. Menurut Khansah dan Yulianti (2021), pendekatan gamifikasi dapat membangun lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan sehingga memberi efek baik pada kualitas pemahaman siswa. Melalui gamifikasi peserta didik tidak sekadar belajar untuk menyelesaikan tugas namun juga terdorong untuk menguasai materi secara lebih mendalam melalui tantangan dan kompetisi yang sehat.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, pemanfaatan media permainan edukatif berbasis Construct 2 sangat relevan digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa karena mendorong siswa memahami struktur teks berita, mengidentifikasi unsur 5W + 1H, menemukan ide pokok, serta menafsirkan informasi penting. Selain itu penyajian soal dalam bentuk permainan juga dapat melatih ketepatan serta kecepatan membaca siswa. Keterampilan membaca sebagai salah satu kemampuan berbahasa dengan mempunyai fungsi utama bagi pengembangan kemampuan literasi murid. Membaca tidak hanya berkaitan dengan memahami rangkaian kata dalam teks tetapi juga menuntut kemampuan berpikir kritis, analitis, serta kemampuan mengaitkan pengetahuan baru pada wawasan yang sudah dikuasi lebih dulu. Melalui kegiatan membaca murid dilatih untuk menafsirkan makna, mengidentifikasi informasi penting, dan menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.

Salah satu jenis teks yang memerlukan keterampilan membaca pemahaman

yang baik yaitu teks berita. Teks berita merupakan teks yang menampilkan informasi faktual dan aktual terkait suatu fenomena secara penting untuk diketahui masyarakat (Somantari dkk., 2022). Teks berita juga memiliki struktur yaitu kepala berita, tubuh berita, maupun ekor berita, serta memuat unsur-unsur 5W+1H yang harus dipahami oleh siswa. Namun, dalam praktiknya pembelajaran membaca teks berita sering mengalami hambatan karena sifat teks yang padat informasi, penggunaan bahasa baku, serta rendahnya minat baca siswa. Untuk mengetahui kondisi nyata pembelajaran membaca teks berita di kelas VII, dilakukan wawancara dengan guru dan siswa.

Menurut hasil wawancara bersama siswa kelas VII SMPN 2 Bangkalan sebagian besar siswa memiliki pandangan positif terhadap kegiatan membaca karena dianggap menyenangkan, menambah wawasan, serta menunjang kemampuan berbahasa dan berpikir kritis. Namun, beberapa siswa merasa bosan terutama saat membaca teks panjang atau materi banyak. Kesulitan utama dalam membaca teks berita meliputi memahami isi secara menyeluruh, menentukan ide pokok, menjelaskan kembali dengan kata sendiri, serta memahami kosakata atau istilah baru. Beberapa siswa perlu membaca ulang dan mencari informasi tambahan untuk memahami teks. Dalam hal media pembelajaran siswa menyatakan penggunaan video, PowerPoint, dan aplikasi kuis membuat pembelajaran lebih menarik, meski belum optimal karena keterbatasan sarana. Hampir seluruh siswa tertarik dengan media pembelajaran berbasis permainan yang dianggap lebih interaktif dan menyenangkan sehingga menumbuhkan minat membaca dan pemahaman terhadap teks berita.

Temuan yang diperoleh dari wawancara dengan siswa tersebut diperkuat

oleh hasil wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di SMPN 2 Bangkalan, ibu Ellya Husnul Khotimah S.Pd., M.Pd. yang menyatakan minat membaca siswa cukup baik tetapi belum merata dan kesulitan utama terletak pada pemahaman isi, ide pokok, kosakata, serta kebiasaan membaca yang rendah. Guru mengamati bahwa media digital dan permainan menumbuhkan antusiasme namun penggunaannya belum maksimal. Guru menilai pembelajaran membaca teks berita akan lebih efektif jika didukung media digital berbasis permainan edukatif untuk menumbuhkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, kesulitan siswa dalam memahami teks berita perlu mendapat perhatian karena kemampuan memahami teks berita merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki siswa. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan literasi informasi, yaitu kemampuan memperoleh, mengolah, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang diterima dari berbagai sumber secara tepat. Apabila siswa tidak mampu memahami isi teks berita dengan baik, siswa akan mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi informasi penting, menentukan unsur 5W+1H, membedakan fakta dan opini, serta menarik kesimpulan dari suatu peristiwa. Selain itu, rendahnya kemampuan memahami teks berita dapat menghambat kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyikapi berbagai informasi yang beredar di lingkungan maupun media digital sehingga siswa lebih mudah menerima informasi tanpa melakukan penelaahan secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami teks berita secara lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru dan siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membaca teks berita masih menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam memahami isi teks, menentukan informasi penting, dan menjelaskan kembali informasi dengan bahasa sendiri. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, salah satunya melalui penggunaan media permainan edukatif berbasis Construct 2. Melalui media ini, siswa terlibat secara aktif dalam aktivitas membaca dan menjawab soal dalam bentuk permainan sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih variatif dan terstruktur.

Dalam penelitian ini, penggunaan media permainan edukatif berbasis Construct 2 dirancang dengan mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran mendalam (*deep learning*). Media ini tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai fasilitas yang mendorong peserta didik untuk memahami konsep, mengaplikasikan pengetahuan, serta melakukan refleksi terhadap hasil belajarnya. Aktivitas membaca teks berita yang dikemas dalam bentuk permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui penyelesaian tantangan, pemberian umpan balik secara langsung, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Karakteristik tersebut sejalan dengan prinsip *deep learning* yang menekankan pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), berkesadaran (*mindful learning*), dan menyenangkan (*joyful learning*) sehingga diharapkan mampu membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap isi teks berita (Fitriani & Santiani, 2025). Dengan demikian, penggunaan media

permainan edukatif berbasis Construct 2 tidak hanya diarahkan untuk meningkatkan keterampilan membaca teks berita, tetapi juga mendukung penerapan pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media berbasis permainan berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media permainan edukatif berbasis Construct 2 terhadap keterampilan membaca teks berita pada siswa SMP masih terbatas, terutama yang dikaitkan dengan penerapan prinsip-prinsip *deep learning*. Padahal, media permainan edukatif berbasis Construct 2 memiliki karakteristik yang berbeda karena mampu menyajikan pembelajaran secara interaktif, kompetitif, dan melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis permainan edukatif, khususnya pada keterampilan membaca teks berita.

Oleh sebab itu, penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif menggunakan Construct 2 terhadap keterampilan membaca teks berita siswa kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta sebagai alternatif penggunaan media dalam kegiatan membaca teks berita.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah penelitian seperti di bawah ini:

- 1.2.1 Bagaimanakah keterampilan membaca teks berita siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan?
- 1.2.2 Bagaimanakah pengaruh penggunaan media permainan edukatif berbasis Construct 2 terhadap keterampilan membaca teks berita siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut penelitian ini terdapat tujuan yaitu:

- 1.3.1 Untuk mengetahui keterampilan membaca teks berita siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan
- 1.3.2 Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan edukatif berbasis Construct 2 terhadap keterampilan membaca teks berita siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini mampu memfasilitasi peran dalam bidang pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif sebagai strategi untuk menumbuhkan keterampilan membaca teks berita. Selain itu, hasil penelitian ini berpotensi menjadi acuan tambahan dalam pengembangan teori tentang efektivitas gamifikasi dalam kegiatan membaca.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini menunjukkan alternatif media pembelajaran secara menarik juga interaktif melalui penggunaan media permainan edukatif

berbasis Construct 2 sehingga dapat membantu guru dalam mewujudkan kondisi pembelajaran yang lebih kondusif serta memberikan gambaran kepada guru mengenai efektivitas media permainan dalam menumbuhkan keterampilan membaca siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini membantu siswa menumbuhkan minat belajar dalam bentuk permainan yang menarik, mampu menciptakan keterampilan membaca teks berita secara lebih efektif melalui pengalaman belajar secara aktif juga menyenangkan, serta mendorong siswa agar lebih berpartisipasi dalam pembelajaran karena Construct 2 menyediakan fitur kompetitif dan kolaboratif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi media bahan pertimbangan dalam menunjang kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pembelajaran membaca.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh media permainan edukatif berbasis Construct 2 dalam pembelajaran membaca teks berita siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VII-A dan VII-B. Selain itu, materi yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada teks berita.

1.6 Definisi Istilah

- 1.6.1 Media permainan edukatif merupakan sarana pembelajaran digital yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, tantangan, skor dan kompetisi untuk menumbuhkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- 1.6.2 Construct 2 merupakan platform permainan edukatif yang mudah digunakan tanpa perlu kemampuan pemrograman yang rumit dan dilakukan secara visual melalui sistem *event sheet* (kondisi dan aksi), serta menggunakan teknik *drag and drop*.
- 1.6.3 Keterampilan membaca merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, menafsirkan dan menganalisis informasi yang tertulis.
- 1.6.4 Teks berita adalah jenis teks dengan memuat laporan mengenai sebuah fenomena atau kejadian faktual yang disampaikan secara jelas, padat, dan objektif yang digunakan sebagai bahan bacaan.