

Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman melalui Game-Based Learning Berbantuan Quizizz dan Wordwall pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Received: 30/08/2026 ¹Damai Nur Sukarno, ²Fery Muhamad Firdaus, ³Setiawan Edi Wibowo
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Accepted: 27/09/2026 ¹damai0678fip.2025@student.uny.ac.id *Corresponding author
²fery_firdaus@uny.ac.id

Published: 29/09/2026 ³setiawanediwibowo@uny.ac.id

How to cite :

Sukarno, D. N., Firdaus, F. M., & Wibowo, S. E. (2026). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman melalui Game-Based Learning Berbantuan Quizizz dan Wordwall pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(3), 623-634. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v5i3.5906>

Abstract

This study aimed to improve the reading comprehension skills of third-grade students at SD Negeri 2 Purwodadi through the implementation of Game-Based Learning assisted by Quizizz and Wordwall. The study was motivated by the low reading comprehension ability of students, especially in identifying main ideas, answering implicit questions, and concluding reading texts. The subjects of this study were 22 third-grade students of SD Negeri 2 Purwodadi. This study used Classroom Action Research (CAR) with a mixed-method approach conducted in three cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. Data collection techniques included reading comprehension tests, observations, interviews, and documentation. The instruments used were validated through expert judgment and trial testing. The results showed that the implementation of Game-Based Learning through Quizizz and Wordwall significantly improved students' reading comprehension skills. The average score increased from 60 in the pre-cycle to 70 in Cycle I, 79 in Cycle II, and 88 in Cycle III. Learning completeness also increased from 36% in the pre-cycle to 54% in Cycle I, 77% in Cycle II, and 91% in Cycle III. In addition, student participation, motivation, and enthusiasm during learning activities improved significantly. Therefore, Game-Based Learning assisted by Quizizz and Wordwall is effective in improving reading comprehension skills in elementary school students.

Keywords : Reading Comprehension, Game-Based Learning, Quizizz, Wordwall, Elementary School

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemahaman membaca siswa kelas III di SD Negeri 2 Purwodadi melalui penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Game-Based Learning yang dibantu oleh Quizizz dan Wordwall. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman membaca siswa, khususnya dalam mengidentifikasi gagasan utama, menjawab pertanyaan implisit, dan menyimpulkan teks bacaan. Subjek penelitian ini adalah 22 siswa kelas III SD Negeri 2 Purwodadi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan campuran yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi tes pemahaman membaca, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan telah divalidasi melalui penilaian ahli dan uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan melalui Quizizz dan Wordwall secara signifikan meningkatkan

keterampilan pemahaman membaca siswa. Skor rata-rata meningkat dari 60 pada tahap pra-siklus menjadi 70 pada Siklus I, 79 pada Siklus II, dan 88 pada Siklus III. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 36% pada tahap pra-siklus menjadi 54% pada Siklus I, 77% pada Siklus II, dan 91% pada Siklus III. Selain itu, partisipasi, motivasi, dan antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran meningkat secara signifikan. Oleh karena itu, Pembelajaran Berbasis Permainan yang dibantu oleh Quizizz dan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan pemahaman membaca siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Pemahaman Membaca, Pembelajaran Berbasis Permainan, Quizizz, Wordwall, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu kompetensi literasi dasar yang berperan penting dalam keberhasilan belajar siswa sekolah dasar. Membaca pemahaman tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali kata dan kalimat, tetapi juga mencakup kemampuan memahami makna, menentukan ide pokok, menemukan informasi tersirat, menarik kesimpulan, serta menghubungkan informasi yang terdapat dalam teks dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Kemampuan tersebut menjadi fondasi bagi penguasaan berbagai mata pelajaran karena sebagian besar aktivitas pembelajaran di sekolah memerlukan keterampilan memahami informasi tertulis. Kondisi ini didukung oleh data asesmen berskala nasional dan internasional. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 mencatat skor literasi membaca siswa Indonesia hanya sebesar 359, jauh di bawah rata-rata negara-negara OECD yang berkisar antara 472–476 (OECD, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan turut menunjukkan bahwa hanya sekitar separuh siswa Indonesia yang mencapai kompetensi minimum pada literasi membaca (Kemendikbud, 2023). Data tersebut memperkuat urgensi bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar di Indonesia masih memerlukan perhatian serius. Rendahnya kemampuan membaca pemahaman berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami instruksi pembelajaran, menyelesaikan tugas akademik, serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III SD Negeri 2 Purwodadi. Hasil tes diagnostik menunjukkan bahwa dari 22 siswa hanya 8 siswa (36%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 14 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 60. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok, menemukan informasi tersirat, menjawab pertanyaan inferensial, dan menyimpulkan isi bacaan.

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan didominasi metode ceramah. Dalam kondisi tersebut, siswa cenderung menjadi penerima informasi secara pasif sehingga kesempatan untuk berinteraksi secara aktif dengan teks menjadi terbatas. Akibatnya, siswa hanya berfokus pada informasi yang tersurat tanpa mampu membangun hubungan antargagasan yang diperlukan untuk memahami makna bacaan secara mendalam. Salah satu pendekatan yang berpotensi mengatasi permasalahan tersebut adalah *Game-Based Learning* (GBL). *Game-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil

belajar siswa. Penelitian terkini menunjukkan bahwa unsur tantangan, penghargaan, kompetisi, dan umpan balik yang terdapat dalam permainan mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, penerapan *Game-Based Learning* dilakukan melalui integrasi dua platform digital, yaitu *Quizizz* dan *Wordwall*. *Quizizz* digunakan sebagai media evaluasi interaktif yang menyediakan sistem skor, papan peringkat (*leaderboard*), batas waktu pengerjaan, serta umpan balik instan terhadap jawaban siswa. Sementara itu, *Wordwall* digunakan untuk memfasilitasi aktivitas membaca melalui permainan *matching pairs*, *group sorting*, *maze chase*, dan aktivitas interaktif lainnya yang mendorong siswa menghubungkan berbagai informasi dalam teks. Secara teoretis, penggunaan *Quizizz* dan *Wordwall* memiliki potensi yang berbeda namun saling melengkapi dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Kesulitan siswa dalam menentukan ide pokok dan menjawab pertanyaan inferensial menunjukkan adanya kelemahan pada proses pemrosesan informasi selama membaca. Berdasarkan teori *Cognitive Feedback Learning* (Butler & Winne, 1995), umpan balik yang diberikan segera setelah siswa memberikan respons memungkinkan terjadinya monitoring metakognitif. Ketika siswa memperoleh informasi bahwa jawabannya kurang tepat, mereka terdorong untuk meninjau kembali teks yang dibaca dan memperbaiki representasi mental terhadap isi bacaan. Proses tersebut membantu memperkuat pemahaman literal yang selanjutnya menjadi dasar bagi berkembangnya kemampuan inferensial. Di sisi lain, aktivitas *Wordwall* mendorong siswa melakukan elaborasi informasi melalui proses mencocokkan, mengelompokkan, dan menghubungkan berbagai informasi dalam teks. Aktivitas tersebut membantu siswa membangun hubungan makna yang lebih kompleks sehingga kemampuan menemukan informasi tersirat dan menyimpulkan isi bacaan dapat berkembang secara lebih optimal.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas *Game-Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Huang (2023) melalui meta-analisisnya menyimpulkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, namun penelitian tersebut lebih menekankan aspek afektif dan belum menjelaskan secara rinci mekanisme kognitif yang mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman. Sementara itu, Ruiz Villacrés & Paredes Rodríguez (2023) menemukan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, tetapi penelitian tersebut hanya menggunakan satu jenis media digital sehingga belum mampu menunjukkan kontribusi spesifik masing-masing fitur permainan terhadap indikator membaca pemahaman yang berbeda. Kajian-kajian lain turut memperkuat gambaran mengenai potensi *Game-Based Learning* dalam pembelajaran membaca. Sejumlah penelitian melaporkan bahwa pemanfaatan media digital secara umum berkontribusi terhadap peningkatan literasi membaca siswa sekolah dasar (Nugraha et al., 2022; Putri & Lestari, 2024; Saputra & Wahyuni, 2025). Studi lain menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* secara konsisten meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa pada berbagai jenjang pendidikan (Azhar et al., 2024; Cheng et al., 2022; Li, 2022; Utami et al., 2024). Dalam konteks Indonesia secara khusus, beberapa penelitian melaporkan bahwa strategi pembelajaran interaktif dan permainan edukatif mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar (Adriani et al., 2025; Firanda & Aryni, 2026; Iswanto et al., 2026; Sari & Hidayah, 2022; Wahyuni & Ardiansyah, 2023; Wibowo & Pratama, 2023; Yulandari et al., 2022). Kajian lain turut menyoroti peran gamifikasi terhadap motivasi belajar (Rahman, 2023) serta tantangan yang masih dihadapi siswa sekolah dasar dalam memahami bacaan (Hidayat,

2023; Kim, 2023; Nasir & Yacob, 2026; Pratama & Wibowo, 2024; Zhao, 2024). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji integrasi dua platform permainan digital dalam satu desain pembelajaran yang saling melengkapi. Selain terdapat kesenjangan teoretis dan metodologis, masih terdapat kesenjangan kontekstual pada penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian *Game-Based Learning* dilakukan pada jenjang pendidikan menengah atau dalam konteks pembelajaran bahasa asing. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan *Quizizz* dan *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih sangat terbatas. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui integrasi *Quizizz* dan *Wordwall* dalam satu desain pembelajaran yang saling melengkapi. *Quizizz* digunakan untuk memperkuat kemampuan memahami informasi eksplisit melalui mekanisme umpan balik instan dan evaluasi berulang, sedangkan *Wordwall* digunakan untuk mengembangkan kemampuan inferensial melalui aktivitas yang menuntut siswa menghubungkan informasi, menemukan makna tersirat, dan menyusun kesimpulan. Perlu ditegaskan bahwa karena kedua platform diterapkan secara terintegrasi dan simultan pada setiap siklus tanpa kondisi pembandingan yang memisahkan penggunaan *Quizizz* saja atau *Wordwall* saja, kebaruan ini diajukan sebagai hipotesis konseptual yang diuji secara deskriptif berdasarkan pola perubahan pada masing-masing indikator, bukan sebagai kontribusi kausal yang telah dibuktikan secara terpisah untuk setiap platform. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas *Game-Based Learning* secara umum, tetapi juga menjelaskan kontribusi spesifik masing-masing platform terhadap peningkatan indikator membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri 2 Purwodadi melalui penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *Quizizz* dan *Wordwall*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan *mixed methods* desain *Sequential Explanatory*. Pendekatan *mixed methods* dipilih karena penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui data kuantitatif, tetapi juga berupaya memahami faktor-faktor yang menyebabkan peningkatan tersebut melalui data kualitatif. Dengan demikian, penggunaan pendekatan campuran memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *Quizizz* dan *Wordwall*. Desain *Sequential Explanatory* dilaksanakan melalui dua tahap utama. Tahap pertama berupa pengumpulan dan analisis data kuantitatif yang diperoleh dari tes membaca pemahaman pada setiap siklus. Analisis ini digunakan untuk mengetahui perubahan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah tindakan diberikan. Tahap kedua berupa pengumpulan dan analisis data kualitatif melalui observasi dan wawancara. Data kualitatif berfungsi untuk menjelaskan, memperkuat, dan menginterpretasikan hasil kuantitatif yang diperoleh sebelumnya. Sebagai contoh, apabila hasil tes menunjukkan peningkatan kemampuan menemukan informasi tersirat, maka data wawancara digunakan untuk mengidentifikasi pengalaman belajar siswa yang berkontribusi terhadap peningkatan tersebut.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Purwodadi pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Sebelum pengumpulan data dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu memperoleh persetujuan (informed consent) secara tertulis dari orang tua/wali seluruh

siswa kelas III yang menjadi subjek penelitian serta izin dari pihak sekolah. Lembar persetujuan tersebut menjelaskan tujuan penelitian, prosedur pelaksanaan, serta hak subjek untuk mengundurkan diri tanpa konsekuensi apa pun, mengingat subjek penelitian adalah anak-anak sehingga aspek etika penelitian menjadi perhatian utama. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 22 siswa yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa pada beberapa indikator utama, yaitu menentukan ide pokok, menemukan informasi tersirat, menjawab pertanyaan inferensial, dan menyimpulkan isi bacaan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, perangkat pembelajaran, media pembelajaran berbasis *Quizizz* dan *Wordwall*, instrumen penelitian, serta skenario pelaksanaan tindakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru menerapkan pembelajaran membaca pemahaman menggunakan pendekatan *Game-Based Learning* berbantuan *Quizizz* dan *Wordwall* sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Selanjutnya, pada tahap observasi, peneliti dan kolaborator mengamati aktivitas siswa, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Kolaborator dalam penelitian ini adalah satu orang guru kelas III lain di SD Negeri 2 Purwodadi yang memiliki pengalaman mengajar di kelas rendah serta telah memperoleh penjelasan mengenai lembar observasi dan indikator pengamatan sebelum pelaksanaan tindakan, sehingga memiliki pemahaman yang memadai untuk melakukan observasi secara objektif. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilaksanakan dan merumuskan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes membaca pemahaman digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok, menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan, menemukan informasi tersirat, menyimpulkan isi bacaan, dan mengidentifikasi pesan yang terkandung dalam teks. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai aktivitas belajar siswa, tingkat partisipasi, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan beberapa siswa yang dipilih secara purposif untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar siswa selama menggunakan *Quizizz* dan *Wordwall*. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, catatan lapangan, hasil pekerjaan siswa, serta dokumen pendukung lainnya. Validitas instrumen dilakukan melalui validasi isi (*content validity*) menggunakan teknik *expert judgment*. Validasi dilakukan oleh dosen ahli bidang pendidikan dasar dan guru kelas yang memiliki pengalaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Proses validasi bertujuan untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan indikator kemampuan membaca pemahaman yang diukur. Selain itu, instrumen juga diuji cobakan kepada siswa yang memiliki karakteristik serupa dengan subjek penelitian untuk mengetahui tingkat reliabilitas dan kualitas butir soal. Hasil uji coba dianalisis untuk mengetahui tingkat kesukaran soal, daya pembeda, serta reliabilitas instrumen sebelum digunakan dalam penelitian.

Hasil uji coba instrumen menunjukkan bahwa instrumen tes membaca pemahaman yang digunakan dalam penelitian ini memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,84 (Cronbach's Alpha) yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil analisis tingkat kesukaran

butir soal menunjukkan indeks kesukaran berkisar antara 0,32 hingga 0,78, sedangkan daya pembeda butir soal berkisar antara 0,31 hingga 0,67. Berdasarkan hasil tersebut, seluruh butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa dalam penelitian ini.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, dan persentase peningkatan pada setiap indikator membaca pemahaman. Data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Integrasi data kuantitatif dan kualitatif dilakukan pada tahap interpretasi hasil sehingga diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *Quizizz* dan *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 85% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 serta menunjukkan peningkatan aktivitas dan partisipasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan tujuan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri 2 Purwodadi melalui penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *Quizizz* dan *Wordwall*. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dilakukan secara bertahap dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus sebelumnya sehingga perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secara berkelanjutan. Selama pelaksanaan penelitian, guru mengintegrasikan berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan digital yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses membaca. *Quizizz* digunakan sebagai media evaluasi interaktif yang memberikan umpan balik instan terhadap jawaban siswa, sedangkan *Wordwall* digunakan untuk membantu siswa memahami isi bacaan melalui aktivitas mencocokkan informasi, mengelompokkan gagasan, dan menyelesaikan tantangan berbasis teks. Penggunaan kedua platform tersebut bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pada tahap pra siklus, yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok, menemukan informasi tersirat, menjawab pertanyaan inferensial, dan menyimpulkan isi bacaan.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan pada perilaku belajar siswa. Pada awal penelitian, sebagian besar siswa cenderung pasif dan kurang menunjukkan minat terhadap kegiatan membaca. Namun, setelah penerapan *Game-Based Learning*, siswa mulai menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Mereka terlihat lebih aktif membaca teks, berdiskusi dengan teman kelompok, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang diberikan guru. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain perubahan perilaku belajar, peningkatan juga terlihat pada hasil tes membaca pemahaman yang diberikan pada setiap akhir siklus. Hasil tes digunakan untuk mengukur perkembangan kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, yaitu menentukan ide pokok, menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan, menemukan informasi tersirat, menyimpulkan isi bacaan, dan mengidentifikasi pesan yang terkandung dalam teks. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada setiap siklus, baik ditinjau dari nilai

rata-rata kelas, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar, maupun persentase ketuntasan secara klasikal.

Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

Perkembangan kemampuan membaca pemahaman siswa dari pra siklus hingga siklus III dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

No	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Nilai Rata-rata	60	70	79	88
2	Jumlah Siswa Tuntas	8	12	17	20
3	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	14	10	5	2
4	Persentase Ketuntasan	36%	54%	77%	91%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklus tindakan. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata kelas hanya mencapai 60 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 36%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan secara menyeluruh. Rendahnya hasil belajar pada tahap awal mengindikasikan perlunya perbaikan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca. Setelah penerapan *Game-Based Learning* pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 70. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga bertambah dari 8 siswa menjadi 12 siswa. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 36% menjadi 54%. Meskipun target keberhasilan penelitian belum tercapai, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dan *Wordwall* mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

Pada siklus II, peningkatan hasil belajar menjadi lebih terlihat. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 79 dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 17 orang. Persentase ketuntasan klasikal mencapai 77%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mulai mampu menyesuaikan diri dengan model pembelajaran yang diterapkan dan semakin aktif memanfaatkan aktivitas permainan untuk memahami isi bacaan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tidak lagi hanya berfokus pada permainan, tetapi mulai memperhatikan informasi dalam teks yang diperlukan untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Peningkatan tertinggi terjadi pada siklus III. Nilai rata-rata kelas mencapai 88 dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 20 orang. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 91%, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Hanya terdapat dua siswa yang belum mencapai KKM, namun nilai keduanya juga menunjukkan peningkatan dibandingkan kondisi awal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *Quizizz* dan *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara optimal.

Apabila dibandingkan antara kondisi pra siklus dan siklus III, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 28 poin. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat sebesar 55 poin persentase, yaitu dari 36% menjadi 91%. Peningkatan yang cukup besar tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan memberikan dampak yang nyata terhadap perkembangan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Peningkatan Indikator Membaca Pemahaman

Selain dianalisis secara keseluruhan, peningkatan kemampuan membaca pemahaman juga dianalisis berdasarkan masing-masing indikator yang diukur dalam

penelitian ini. Analisis indikator penting dilakukan untuk mengetahui aspek kemampuan membaca mana yang mengalami perkembangan paling besar selama pelaksanaan tindakan. Hasil analisis indikator membaca pemahaman disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Peningkatan Indikator Membaca Pemahaman

No	Aspek Aktifitas	Pra Siklus	Siklus III
1	Menentukan ide pokok	40%	90%
2	Menjawab pertanyaan bacaan	45%	91%
3	Menemukan informasi tersirat	32%	86%
4	Menyimpulkan isi bacaan	36%	89%
5	Mengidentifikasi pesan bacaan	41%	93%

Berdasarkan data pada Tabel 2, seluruh indikator membaca pemahaman mengalami peningkatan yang sangat baik dari kondisi awal hingga akhir penelitian. Kemampuan menentukan ide pokok meningkat dari 40% menjadi 90%, kemampuan menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan meningkat dari 45% menjadi 91%, kemampuan menemukan informasi tersirat meningkat dari 32% menjadi 86%, kemampuan menyimpulkan isi bacaan meningkat dari 36% menjadi 89%, sedangkan kemampuan mengidentifikasi pesan bacaan meningkat dari 41% menjadi 93%. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada aspek pemahaman literal, tetapi juga pada aspek pemahaman inferensial yang menuntut kemampuan berpikir lebih tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dan *Wordwall* mampu membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih mendalam dan komprehensif.

Peningkatan Aktivitas dan Partisipasi Siswa

Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan hasil tes membaca pemahaman, tetapi juga oleh meningkatnya aktivitas dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran karena semakin tinggi keterlibatan siswa, semakin besar pula peluang terjadinya proses konstruksi pengetahuan secara optimal.

Data aktivitas dan partisipasi siswa selama penelitian disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Aktivitas dan Partisipasi Siswa

No	Aspek Aktifitas	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Keaktifan siswa	68%	82%	92%
2	Partisipasi dalam permainan	72%	86%	95%
3	Kerja sama kelompok	70%	84%	93%
4	Antusias mengikuti pembelajaran	75%	88%	96%
5	Keberanian bertanya dan menjawab	65%	80%	91%
Rata-rata		70%	84%	93%

Berdasarkan data pada Tabel 3, seluruh aspek aktivitas belajar menunjukkan peningkatan yang konsisten pada setiap siklus. Rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 70% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II dan mencapai 93% pada siklus III. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin terlibat dalam proses pembelajaran dan semakin nyaman menggunakan media pembelajaran berbasis permainan digital. Peningkatan aktivitas belajar ini menjadi salah satu faktor yang turut berkontribusi terhadap meningkatnya kemampuan membaca pemahaman siswa. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mereka memperoleh lebih banyak

kesempatan untuk membaca, berdiskusi, bertanya, dan mengonstruksi pemahaman terhadap isi bacaan. Oleh karena itu, peningkatan aktivitas belajar dan peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini menunjukkan hubungan yang saling mendukung dan memperkuat satu sama lain.

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *Quizizz* dan *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada nilai rata-rata dan ketuntasan belajar, tetapi juga pada setiap indikator membaca pemahaman dan aktivitas belajar siswa. Perlu dicatat bahwa karena *Quizizz* dan *Wordwall* diterapkan secara terintegrasi dan simultan pada setiap siklus tanpa kondisi pembandingan yang memisahkan penggunaan masing-masing platform, seluruh atribusi peningkatan indikator tertentu terhadap fitur platform tertentu pada uraian berikut bersifat interpretatif dan diajukan dengan kualifikasi yang hati-hati, bukan sebagai hubungan sebab-akibat yang telah dibuktikan secara empiris secara terpisah. Peningkatan kemampuan menentukan ide pokok dari 40% menjadi 90% diduga berkaitan dengan penggunaan aktivitas *group sorting* pada *Wordwall*. Aktivitas ini mengharuskan siswa mengelompokkan informasi berdasarkan tingkat kepentingannya sehingga mereka mampu membedakan gagasan utama dan gagasan pendukung dalam bacaan. Proses tersebut membantu siswa memahami struktur teks secara lebih sistematis. Kemampuan menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan meningkat dari 45% menjadi 91%. Peningkatan ini diduga dipengaruhi oleh penggunaan *Quizizz* yang menyediakan umpan balik instan terhadap jawaban siswa. Ketika siswa mengetahui jawaban yang diberikan kurang tepat, mereka terdorong untuk kembali membaca teks dan menemukan informasi yang benar. Proses ini sejalan dengan teori *Cognitive Feedback Learning* (Butler & Winne, 1995) yang menjelaskan bahwa umpan balik langsung dapat memperkuat proses monitoring metakognitif dan membantu siswa memperbaiki pemahamannya.

Peningkatan yang sangat menarik terjadi pada indikator menemukan informasi tersirat yang meningkat dari 32% menjadi 86%. Peningkatan sebesar 54 poin ini diduga berkaitan dengan aktivitas *Wordwall* tidak hanya membantu siswa memahami informasi yang tertulis secara eksplisit, tetapi juga mendorong mereka melakukan inferensi. Aktivitas seperti *matching pairs* dan *maze chase* mengharuskan siswa menghubungkan informasi yang tersebar dalam berbagai bagian teks sehingga kemampuan berpikir inferensial berkembang secara lebih optimal. Kemampuan menyimpulkan isi bacaan juga meningkat dari 36% menjadi 89%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa semakin mampu mengintegrasikan berbagai informasi dalam teks menjadi suatu pemahaman yang utuh. Kemampuan menyimpulkan merupakan salah satu indikator berpikir tingkat tinggi dalam membaca pemahaman sehingga peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya meningkatkan kemampuan literal, tetapi juga kemampuan analitis siswa.

Sementara itu, kemampuan mengidentifikasi pesan bacaan mengalami peningkatan tertinggi, yaitu dari 41% menjadi 93%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin mampu memahami makna keseluruhan bacaan dan menghubungkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih bermakna terhadap teks yang dibaca. Peningkatan hasil belajar yang terjadi dalam

penelitian ini tidak dapat dilepaskan dari meningkatnya aktivitas dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Data menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 70% pada siklus I menjadi 93% pada siklus III. Peningkatan aktivitas belajar memberikan kesempatan yang lebih besar bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi bacaan sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih mendalam. Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian [Huang \(2023\)](#) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui unsur tantangan, penghargaan, dan kompetisi. Namun demikian, hasil penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh aspek motivasional, tetapi juga oleh proses kognitif yang difasilitasi melalui fitur-fitur spesifik dalam *Quizizz* dan *Wordwall*.

Penelitian ini juga melengkapi temuan [Ruiz Villacrés & Paredes Rodríguez \(2023\)](#) yang menemukan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Jika penelitian sebelumnya hanya menunjukkan peningkatan kemampuan membaca secara umum, penelitian ini mengindikasikan bahwa *Quizizz* cenderung lebih efektif dalam memperkuat pemahaman literal melalui umpan balik instan, sedangkan *Wordwall* cenderung lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan inferensial melalui aktivitas pengorganisasian informasi. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi *Quizizz* dan *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa baik pada aspek literal maupun inferensial. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan *Game-Based Learning* juga berhasil meningkatkan aktivitas, partisipasi, dan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini memberikan implikasi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran literasi yang efektif untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III sekolah dasar secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya nilai rata-rata siswa serta meningkatnya persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Selain itu, penerapan *Game-Based Learning* juga terbukti mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta berani dalam mengemukakan pendapat dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial siswa.

Referensi

- Adriani, A., Cahyadi, A. T., & Fatimah, N. (2025). The effect of Game-Based Learning on students' reading literacy. *Journal of Educational Sciences*, 9(5), 3581–3589. <https://doi.org/10.31258/jes.9.5.p.3581-3589>
- Azhar, M. N., Widiastuti, I., & Pratama, R. (2024). The implementation of Game-Based Learning in improving reading comprehension. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 112–120. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.14897>
- Butler, D. L., & Winne, P. H. (1995). Feedback and self-regulated learning: A theoretical synthesis. *Review of Educational Research*, 65(3), 245–281.

<https://doi.org/10.3102/00346543065003245>

- Cheng, L. T., Li, M., & Chen, W. (2022). Game-Based Learning in language education: A systematic review. *Language Teaching Research*, 26(4), 567–589. <https://doi.org/10.1177/13621688221125>
- Firanda, K., & Aryni, Y. (2026). Improving students' reading comprehension through digital game-based learning. *Journal of English Education and Linguistics*, 7(1), 45–56. <https://doi.org/10.37087/jeeli.v7i1.5313>
- Hidayat, N. (2023). Reading strategies and students' comprehension improvement. *Journal of English Education Studies*, 2(1), 23–31. <https://doi.org/10.21070/jees.v2i1.789>
- Huang, W. H. (2023). The effectiveness of gamification in education: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 139, Article 107239. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107239>
- Iswanto, A., Suryani, S., & Lestari, D. (2026). Innovative learning strategies in elementary education. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 16(1), 88–99. <https://doi.org/10.21067/jip.v16i1.13662>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Laporan hasil Asesmen Nasional (AKM) tahun 2023: Capaian literasi membaca siswa sekolah dasar*. Pusat Asesmen dan Pembelajaran, Kemendikbudristek.
- Kim, J. (2023). Reading comprehension development in elementary education. *Reading and Writing*, 36(2), 345–362. <https://doi.org/10.1007/s11145-022-10234>
- Li, M. (2022). Digital Game-Based Learning in reading instruction. *Computers & Education*, 182, Article 104478. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104478>
- Nasir, N. S., & Yacob, N. S. (2026). Students' reading comprehension challenges in primary education. *European Journal of Social Sciences Studies*, 12(2), 145–156. <https://doi.org/10.37134/ejoss.vol12.sp2.12.2026>
- Nugraha, M. R., Sari, D. P., & Wibowo, A. (2022). The role of technology in enhancing reading literacy. *ELINVO (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 7(1), 12–20. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v7i1.47912>
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Pratama, R., & Wibowo, A. (2024). Interactive learning media for reading comprehension. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(2), 77–85. <https://doi.org/10.21093/di.v12i2.5678>
- Putri, D., & Lestari, S. (2024). The role of digital learning in reading development. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(1), 55–66. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.3456>
- Rahman, F. (2023). The role of gamification in student motivation. *Interactive Learning Environments*, 31(5), 2789–2803. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2174567>
- Ruiz Villacrés, G. E., & Paredes Rodríguez, L. A. (2023). Game-Based Learning for reading comprehension improvement. *Ciencia Digital*, 7(3), 45–60. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v7i3.2588>
- Saputra, H., & Wahyuni, T. (2025). Digital literacy and reading comprehension in elementary school. *Jurnal Edukasi*, 9(4), 201–210. <https://doi.org/10.31258/jedu.v9i4.890>
- Sari, N., & Hidayah, R. (2022). Improving reading skills through innovative strategies. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7890–7898. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.1234>
- Utami, I. A. K., Sudana, D. N., & Suartama, I. K. (2024). Game-Based Learning in elementary

- education. *Jurnal Edutech*, 8(1), 67–75. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i1.74569>
- Wahyuni, T., & Ardiansyah, M. (2023). Student engagement in interactive learning. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 5(2), 145–154. <https://doi.org/10.37249/jlpp.v5i2.456>
- Wibowo, A., & Pratama, R. (2023). The use of digital media in reading instruction. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 34–42. <https://doi.org/10.24269/jpi.v12i1.4567>
- Yulandari, E., Sari, D. P., & Nugraha, M. (2022). Language games in reading comprehension. *JIGE (Jurnal Ilmu Keguruan dan Pendidikan)*, 3(2), 89–98. <https://doi.org/10.55681/jige.v3i2.370>
- Zhao, Y. (2024). Reading literacy and learning innovation. *Educational Review*, 76(1), 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100550>