



Pengaruh Model *PBL* dengan Permainan terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 20 Cakranegara

Leny Anugra Safutri^{1*}, Muhammad Erfan², Muhammad Syazali³, Prayogi Dwina Angga⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.11012>

Received: 05 Januari 2025

Revised: 25 Maret 2025

Accepted: 31 Maret 2025

Abstract: This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning model with games on reading comprehensive skills in Indonesian language subjects for grade IV students at SDN 20 Cakranegara. The method used was quasi experimental type pre-test post-test control group design. The subjects in this study involved 51 students consisting of 20 experimental class students (class IV A) and 23 control class students (class IV B). The data collection technique used is a test technique in the form of multiple choice tests in pre-test and post-test activities, while the data analysis technique uses an independent sample t-test which must be carried out prerequisite tests in advance in the form of normality tests and homogeneity tests so that at the final stage an effect size test can be carried out if it is known that there is an effect of the Problem Based Learning model with games on reading comprehension skills. The results showed that after being given treatment in the form of a Problem Based Learning model with games in the post-test experimental class increased by 17.85% with an average score of 51.79 and in the control class increased by 47.82% and an average score of 65.48 reaching KKTP. The results of hypothesis testing show the sig value. 0.022 < 0.05 so it can be concluded that there is an effect of the Problem Based Learning model with games on reading comprehensive skills in Indonesian language subjects for grade IV students at SDN 20 Cakranegara with an effect size value of -3.04 which is in the very low influence category.

Keywords: PBL With Games, Reading Comprehension, Indonesian.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* dengan permainan terhadap keterampilan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SDN 20 Cakranegara. Metode yang digunakan adalah *quasi experimental* tipe *pre-test post-test control group design*. Subjek dalam penelitian ini melibatkan 51 peserta didik yang terdiri dari 20 peserta didik kelas eksperimen (kelas IV A) dan 23 peserta didik kelas kontrol (kelas IV B). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes berupa tes pilihan ganda pada kegiatan *pre-test* dan *post-test*, sedangkan teknik analisis datanya menggunakan teknik *independent sample t-test* yang harus dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu berupa uji normalitas dan uji homogenitas sehingga pada tahap akhir dapat dilakukan uji *effect size* jika diketahui adanya pengaruh model *Problem Based Learning* dengan permainan terhadap keterampilan membaca pemahaman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa model *Problem Based Learning* dengan permainan pada kelas eksperimen *post-test* mengalami peningkatan sebesar 17,85% dengan rata-rata nilai 51,79 dan pada kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 47,82% dan nilai rata-rata sebesar 65,48 mencapai KKTP. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai sig. $0,022 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* dengan permainan terhadap keterampilan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SDN 20 Cakranegara dengan nilai *effect size* sebesar -3,04 yang berada pada kategori pengaruh sangat rendah.

Kata Kunci: PBL dengan Permainan, Membaca Pemahaman, Bahasa Indonesia.

Pendahuluan

Permasalahan yang ada pada sistem pendidikan di Indonesia salah satunya adalah keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang masih rendah dibandingkan dengan negara lain (Khairani dkk., 2023). Dalam Program Penilaian Sekolah Internasional (PISA) yang dirilis oleh *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* pada tahun 2022, Indonesia menempati peringkat ke 69-71 dari 81 negara dengan literasi keterampilan membaca pemahaman yang rendah dan memperoleh skor sebesar 359 yang merupakan rekor terendah sejak tahun 2000. Dalam tingkat keterampilan membaca pemahaman, terdapat 27% peserta didik di Indonesia memiliki tingkat kompetensi 1B yaitu sebuah tingkat dimana peserta didik hanya dapat menyelesaikan teks termudah, seperti memetik informasi secara tersurat dan menentukan judul dari teks sederhana. Kemdikbud (2019) melakukan pencatatan beberapa hasil tes yang dilakukan oleh PISA terhadap keterampilan membaca peserta didik di Indonesia. Dijelaskan bahwa peserta didik Indonesia memiliki keterampilan yang baik dalam *single text*, tapi lemah dalam memahami *multi text*. Peserta didik di Indonesia mudah dalam mencari, merefleksi, dan mengevaluasi informasi yang mereka baca, tetapi lemah dalam memahami informasi tersebut.

Menurut data global, keterampilan membaca pemahaman peserta didik di Indonesia masih rendah sehingga perlu adanya perbaikan (Dewi dkk., 2024). Data lain menyebutkan bahwa 21% anak usia 10 tahun di Indonesia belum bisa membaca dan memahami teks (Yarrow, 2019). Dengan istilah lain, peserta didik kelas 4 SD belum dapat membaca dengan lancar atau sudah bisa baca tapi kesulitan dalam memahami isi teks. Hal ini menjadi faktor yang dapat mempengaruhi tingkat akademik sehingga memperlambat proses keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Sari (2020) membaca pemahaman merupakan kegiatan membaca yang dilakukan secara intensif agar pembaca mendapatkan pemahaman yang menyeluruh dan mendalam terhadap isi bacaan (Alkarim dkk., 2023).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV AN 20 Cakranegara, keterampilan membaca pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Hal ini dikonfirmasi oleh guru kelas IV A dimana nilai ulangan harian peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia banyak yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Peneliti mendapatkan informasi dan data bahwa rata-rata peserta didik mendapatkan nilai dengan proporsi 50% kurang dari KKTP (nilai 70).

Terdapat 14 dari 28 peserta didik mendapat nilai kurang dari 70 dan nilai terendah yang didapatkan dari 14 peserta didik tersebut adalah 30. Peserta didik sulit memahami teks yang mereka baca pada pelajaran Bahasa Indonesia dan perlu membaca teks secara berulang untuk memahami setiap paragrafnya. Pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik diminta untuk membaca teks Bahasa Indonesia tentang cerita fiksi yang memuat penokohan, kalimat transitif, dan kalimat intransitif. Kemudian wali kelas meminta seluruh peserta didik yang berjumlah 28 untuk menjawab soal-soal yang telah disediakan sebelumnya dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana keterampilan membaca pemahaman yang dimiliki peserta didik. Setelah dilakukan penilaian, banyak peserta didik yang memiliki nilai di bawah standar sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki keterampilan membaca pemahaman yang rendah.

Kurangnya keterampilan membaca pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia disebabkan oleh faktor model pembelajaran yang digunakan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan memvariasikan model pembelajaran dari konvensional menjadi model pembelajaran lain yang sesuai dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia. Sesuai pendapat Dores dkk. (2020) semakin bervariasi model pembelajaran yang diterapkan maka akan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang sedang diajarkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik adalah model *Problem Based Learning* dengan permainan. Menurut Handayani dan Koeswanti (2021) model *Problem Based Learning* dengan permainan merupakan urutan kegiatan belajar mengajar dengan menfokuskan pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari dengan bantuan permainan. Rachmawati dkk. (2022) menyebutkan bahwa melalui pembelajaran berbasis masalah peserta didik akan terlibat dalam berbagai aktivitas yang mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik (Sulsana dkk., 2024). Menurut Zulfa dkk. (2022) *PBL* bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik Dimana diawal pembelajaran dihadapkan pada permasalahan nyata yang mengharuskan mereka melakukan pemecahan masalah sehingga dapat membuat siswa termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Hardiatiningsih dkk., 2023).

Menurut teori belajar Vigotsky (Ibrahim & Nur, 2015) bahwa perkembangan intelektual terjadi ketika peserta didik dihadapkan dengan pengalaman baru dan menantang, mampu memahami teks secara kritis baik secara lisan maupun tulisan, serta berusaha untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Hal ini juga sejalan dengan model pembelajaran kontekstual dimana peserta didik diajak untuk memahami dan mengenal lebih mendalam permasalahan dan tantangan yang ada disekitar mereka (Handika dkk., 2024). Vigotsky menekankan pentingnya aspek sosial belajar, meyakini bahwa interaksi sosial bersama orang lain akan memicu konstruksi beberapa ide baru serta dapat meningkatkan perkembangan intelektual dan keterampilan membaca pemahaman dalam proses belajar (Saksono dkk., 2023). Kaitannya dengan model *Problem Based Learning* dengan permainan terhadap keterampilan membaca pemahaman peserta didik adalah mengaitkan informasi yang baru didapatkan baik secara lisan maupun tulisan dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki oleh peserta didik melalui kegiatan pembelajaran ketika berinteraksi sosial saat bermain dengan teman yang lain.

Secara empiris, beberapa penelitian terdahulu menemukan bahwa keterampilan membaca pemahaman dapat meningkat disebabkan adanya variasi model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Halimah dkk. (2022) yang menemukan bahwa kemampuan membaca pemahaman berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata nilai sebesar 87,3. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Agustina (2021) yang menemukan bahwa keterampilan membaca pemahaman berada pada kategori kuat. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Nurhidayat (2023) dengan menemukan bahwa kemampuan membaca pemahaman berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata nilai sebesar 87. Penelitian keempat yang dilakukan oleh Febriyanto, dkk (2024) yang menemukan hasil membaca pemahaman peserta didik sangat kuat dengan nilai rata-rata sebesar 83,17. Penelitian kelima yang dilakukan oleh Yanto, dkk (2019) dengan hasil kategori tinggi dengan rata-rata nilai sebesar 79. Kelima penelitian tersebut memiliki persamaan data yaitu Ha diterima dan H0 ditolak. Kesamaan kelima penelitian di atas terletak pada variabel terikat yaitu sama-sama mengkaji tentang keterampilan membaca pemahaman, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel bebas berupa model pembelajaran yang digunakan. Kelima penelitian tersebut menggunakan model *Problem Based Learning*, sedangkan peneliti menambahkan permainan pada model tersebut sehingga menjadi model *Problem Based Learning* dengan permainan.

Menurut Charles, 2015 bahwa dengan adanya permainan yang diterapkan dapat membuat peserta didik bersaing dengan kelompok lain sehingga membuat mereka lebih termotivasi dan bersemangat dalam membaca teks yang sudah disediakan oleh guru. Keunggulan model pembelajaran berbasis permainan dapat mendorong pemikiran kritis pada peserta didik (Yati dkk., 2024). Peserta didik tidak hanya sekedar membaca, tapi diharapkan dapat memahami isi teks agar mendapat skor yang tinggi dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru dalam permainan tersebut. Dengan adanya penerapan pembelajaran dengan permainan, maka membuat keterampilan membaca pemahaman peserta didik menjadi meningkat, sedangkan model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang dalam penyampaiannya dilaksanakan dengan cara menyajikan permasalahan, mengajukan beberapa pertanyaan, menfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog (Vitaloka dkk., 2016). Definisi lain menyebutkan bahwa model *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan yang menekankan pada pemecahan masalah sebagai metode utama pembelajaran (Herayani dkk., 2024).

Novelty dalam penelitian ini terletak pada variabel bebas yang digunakan berupa model *Problem Based Learning* dengan permainan yang belum banyak diterapkan di sekolah dasar untuk mengetahui pengaruhnya terhadap keterampilan membaca pemahaman. Pada umumnya penelitian sebelumnya hanya menggunakan model *Problem Based Learning* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk memilih penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* dengan permainan terhadap keterampilan membaca pemahaman pada mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SDN 20 Cakranegara.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan yakni *quasi experimental design* tipe *pre-test post-test control group design* yang digunakan dengan cara memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol (Yusuf, 2017). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 20 Cakranegara tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek penelitian 51 peserta didik terdiri dari 32 laki-laki dan 19 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan *pre-test* dan *post-test* berupa 18 soal pilihan ganda materi kalimat transitif dan kalimat intransitif yang sudah diuji validitas,

reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya bedanya. Adapun teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pada pengujian hipotesis dilaksanakan menggunakan uji *independent sample t-test* dan uji *effect size*.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil uji instrumen untuk tes keterampilan membaca pemahaman pada kelas IV yang berjumlah 30 soal pilihan ganda ditemukan 18 soal dinyatakan valid dan 12 soal dinyatakan tidak valid dengan hasil uji reliabilitas sebesar 0,755 yang artinya instrument tes ini memiliki reliabilitas yang tinggi. Untuk uji tingkat kesukaran butir soal ditemukan 2 soal memiliki kategori sukar, 4 soal berkategori sedang, dan 12 soal tergolong mudah, sedangkan untuk daya pembeda butir soal ditemukan 5 soal pada kategori cukup dan 13 soal pada kategori baik. Setelah dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda butir soal didapatkan 18 butir soal yang digunakan sebagai instrumen soal *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian. Hasil analisis data dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Data

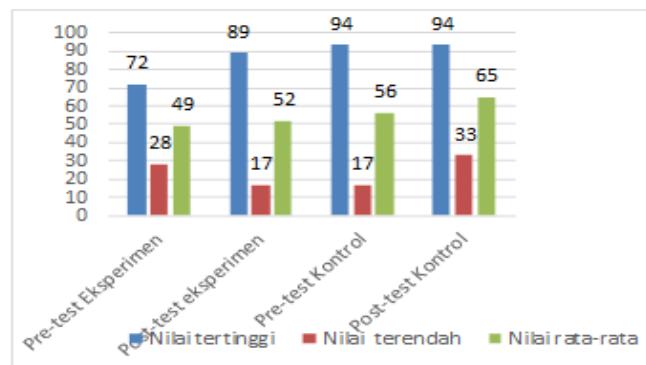
Jumlah Soal	30 soal
Uji Validitas	Valid 18 soal
	Tidak valid 12 soal
Uji Reliabilitas	Hasil perhitungan 0,755 (reliabel)
Uji Kesukaran	Sukar 2 soal
	Sedang 4 soal
	Mudah 12 soal
Uji Daya Beda	Cukup 5 soal
	Baik 13 soal
Soal pre-test	Digunakan 18 soal
post-test	Tidak digunakan 12 soal

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang dihasilkan pada pelaksanaan tahap *pre-test* kelas eksperimen sebesar 48,86 dengan nilai terendah 28 dan nilai tertinggi 72, sedangkan rata-rata *pre-test* peserta didik pada kelas kontrol yaitu 56,48 dengan nilai terendah peserta didik yaitu 17 dan nilai tertinggi yaitu 94. Adapun nilai rata-rata hasil *post-test* peserta didik pada kelas eksperimen yaitu sebesar 51,79 dengan nilai terendah 17 dan nilai tertinggi yaitu 89. Sedangkan nilai rata-rata hasil *post-test* peserta didik pada kelas kontrol yaitu 65,48 dengan nilai terendah yaitu 33 dan nilai tertinggi yaitu 94. Hasil data *pre-test post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Data *Pre-test Post-test* Kelas Eksperimen-Kontrol

Kelompok	Jumlah Subjek	Tes	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Eksperimen	23	Pre-test	28	72	48,86
		Post-test	17	89	51,79
Kontrol	28	Pre-test	17	94	56,48
		Post-test	33	94	65,48

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil *posttest* yang diberikan pada kelas kontrol dengan perlakuan model *Problem Based Learning* lebih unggul dibandingkan dengan eksperimen yang diberikan perlakuan model *Problem Based Learning* dengan permainan disebabkan karena adanya beberapa faktor yaitu jumlah peserta didik pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model *Problem Based Learning* dengan permainan lebih banyak dibanding kelas kontrol yang hanya diberikan perlakuan model *Problem Based Learning* saja, sehingga kondisi kelas pada kelas eksperimen menjadi kurang kondusif dibandingkan dengan kelas kontrol. Kemudian, pemberian *post-test* pada kelas eksperimen diberikan setelah pertemuan terakhir saat diberikannya perlakuan sehingga fokus peserta didik menjadi kurang karena mendekati jam istirahat. Selain itu, durasi mengajar yang digunakan pada kelas eksperimen cenderung kurang banyak sehingga membuat penerapan permainan dalam model *Problem Based Learning* menjadi kurang maksimal. Hasil Perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen-Kontrol

Uji Normalitas Data

Hasil uji normalitas data menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Sumber Data	Sig	Ket
Pre-test eksperimen	0,200	Normal
Post-test eksperimen	0,107	Normal
Pre-test kontrol	0,200	Normal
Post-test kontrol	0,145	Normal

Dari hasil pada Tabel 3 diketahui bahwa nilai signifikansi data *pre-test* kelas eksperimen sebesar 0,200 dan pada kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05 sehingga nilai *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Adapun pada nilai *post-test* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,107 dan pada kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,145. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05 sehingga nilai *pos-test* pada kedua kelas berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data

Hasil uji homogenitas data dengan bantuan SPSS versi 25 disajikan pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Sumber Data	Sig	Ket
Post-test eksperimen	0,530	Homogen
Post-test kontrol	0,530	Homogen

Berdasarkan hasil pada Tabel 4 diketahui nilai signifikansi sebesar 0,530 yang berarti lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu data *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama (homogen) sehingga pengujian hipotesis dapat dilanjutkan ke uji t (*independent sample t-test*).

Uji T

Hasil uji t (*independent sample t-test*) data menggunakan SPSS versi 25 disajikan pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Hasil Uji T

Uraian	Std Dev	T	Sig	Ket
Pre-test dan post-test	49	2,357	0,022	Ha diterima

Berdasarkan hasil pada Tabel 5 diketahui hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,022 < 0,05$ sehingga hipotesis Ha yang berbunyi model *Problem Based Learning* dengan permainan berpengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 20 Cakranegara dinyatakan diterima dengan hasil uji *effect size* sebesar -3,04 dengan hasil pengaruh yang sangat rendah.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yang menggunakan desain *pre-test post-test control group design* dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* dengan permainan terhadap keterampilan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SDN 20 Cakranegara. Berdasarkan hasil *post-test* keterampilan membaca pemahaman diperoleh nilai rata-rata 51,79. Hal ini dikarenakan adanya penerapan model *Problem Based Learning* dengan permainan yang berpengaruh pada keterampilan membaca pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* yang diperoleh setelah diberikannya perlakuan model *Problem Based Learning* dengan yaitu nilai sig (2-tilded) sebesar $0,022 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterimayang berarti terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* dengan permainan terhadap keterampilan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SDN 20 Cakranegara. Adapun hasil uji *effect size* yang diperoleh yaitu sebesar -3,04 menunjukkan bahwa uji interpretasi *effect size* besarnya pengaruh yang didapatkan berada pada kategori sangat rendah.

Berdasarkan hasil uji prasyarat dan uji effect size terdapat pengaruh yang sangat rendah karena diterapkannya model *Problem Based Learning* dengan permainan secara kurang maksimal. Peneliti memberikan soal *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas tersebut. Setelah memperoleh nilai *pre-test* pada kedua kelas tersebut kemudian akan terlihat kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas tersebut. Peneliti mengambil sampel 28 peserta didik daari kelas IV A dan 23 peserta didik dari kelas IV B sehingga berjumlah 51 peserta didik.

Setelah memperoleh nilai *pre-test* selanjutnya peneliti melakukan pembelajaran di kelas eksperimen

dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan permainan selama 3 kali pertemuan, sedangkan pada kelas kontrol peneliti melakukan pembelajaran dengan memberikan perlakuan model *Problem Based Learning* yang juga dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Berdasarkan hasil penilaian oleh observer yaitu wali kelas IV A pada kelas eksperimen, peneliti sudah melaksanakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan permainan sesuai dengan sintaks yang ada sehingga perlakuan model pembelajaran sudah dilakukan dengan sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan lembar observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan permainan pada kelas eksperimen.

Hasil observasi yang didapatkan pada penelitian yaitu pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga pada kelas eksperimen, peneliti sudah melaksanakan 16 aspek keterlaksanaan model *Problem Based Learning* dengan permainan berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh wali kelas IV A sebagai observer pada lembar observasi yang sudah peneliti siapkan sehingga persentase keterlaksanaan model pembelajaran sebesar 100%. Berdasarkan tingkat persentase yang diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan permainan di kelas eksperimen sudah terlaksana dengan sangat baik.

Setelah pembelajaran selesai dilakukan selama tiga kali pertemuan, peneliti kemudian memberikan *post-test* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk melihat perbandingan keterampilan membaca pemahaman peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan permainan pada kelas eksperimen dan model *Problem Based Learning* pada kelas kontrol. Setelah dilaksanakan kegiatan *post-test* pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 51,79 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 65,48 sehingga dapat disimpulkan nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata *post-test* pada kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena pada saat pemberian *post-test* di kelas eksperimen dilakukan pada akhir pertemuan ketiga setelah diberikannya perlakuan model *Problem Based Learning* dengan permainan. Waktu tersebut terbilang mendekati jam istirahat sehingga peserta didik menjadi kurang fokus dalam menyelesaikan soal *post-test* yang diberikan. Pemberian soal *post-test* kepada peserta didik di waktu tersebut dapat dikatakan kurang efektif karena peserta didik menjadi terburu-buru dalam menyelesaikan soal untuk mendapatkan tambahan jam istirahat lebih awal

sehingga dapat mengganggu konsentrasi peserta didik dalam menjawab soal *post-test* yang diberikan. Hal ini dilakukan karena adanya permintaan dari wali kelas 4A untuk menyelesaikan penelitian di hari itu juga disebabkan pada jadwal pemberian *post-test* yang peneliti sepakati dengan wali kelas sebelumnya terdapat kegiatan sekolah dimana pembelajaran ditiadakan dan tidak dapat diundur pada hari yang lain karena adanya kegiatan pengawasan di sekolah, sehingga peneliti memajukan jadwal pemberian *post-test* kepada peserta didik di kelas eksperimen pada saat pertemuan terakhir setelah diberikannya perlakuan model *Problem Based Learning* dengan permainan.

Kelebihan dari penelitian ini adalah adanya penerapan permainan pada model *Problem Based Learning* yang diberikan pada kelas eksperimen, sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bervariasi, tidak monoton, dan peserta didik lebih aktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Syofnida (2015), pembelajaran dengan permainan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar, melibatkan aktivitas fisik dan psikis dalam proses pembelajaran, membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar, serta mampu menumbuhkan kekompakkan, kebersamaan dan partisipasi peserta didik dalam belajar. Sedangkan menurut Najikhah (2015), "pembelajaran dengan permainan merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan lingkungan belajar menjadi lebih menarik, juga dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui proses bermain dalam pembelajaran".

Keterbatasan dari penelitian ini antara lain waktu yang digunakan saat diberikannya perlakuan model *Problem Based Learning* dengan permainan relatif singkat yaitu sekitar 2 jam pelajaran, sedangkan sesuai dengan modul ajar yang dibuat, peneliti membutuhkan waktu 3 jam pelajaran untuk menerapkan model *Problem Based Learning* dengan permainan agar pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dapat dilakukan secara maksimal. Kemudian jumlah peserta didik pada kelas eksperimen yang terdapat tambahan perlakuan permainan di dalamnya lebih banyak dibandingkan dengan jumlah peserta didik kelas kontrol yang tidak ada penerapan permainan dalam perlakuan model pembelajaran, sehingga dibutuhkan usaha yang tinggi dari peneliti dalam pengkondisian kelas di kelas eksperimen agar kegiatan pembelajaran di dalam kelas berjalan efektif dan tidak terjadi keributan antar peserta didik pada saat pembelajaran dengan permainan berlangsung. Kendala terakhir dari penelitian ini adalah pemberian jadwal *post-test* pada kelas eksperimen yang tidak sesuai dengan rencana peneliti sebelumnya. Agar kegiatan *post-test* berjalan

lebih efektif, maka post-test sebaiknya diberikan di hari kelima penelitian yaitu dipisahkan dari jadwal penerapan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak terburu-buru dan berusaha fokus dalam menyelesaikan soal *post-test* yang diberikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif Nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN 20 Cakranegara yakni 70. *Pre-test* kelas kontrol, 26,08% peserta didik di atas KKTP dengan rata-rata nilai sebesar 56,48 yang menunjukkan rendahnya keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Setelah diberikan perlakuan berupa model *Problem Based Learning*, nilai *post-test* menunjukkan 47,82% peserta didik mencapai KKTP dengan rata-rata nilai sebesar 65,48. Di kelas eksperimen, *pre-test* menunjukkan 8% peserta didik berada di atas KKTP dengan rata-rata nilai sebesar 48,86, yang menandakan rendahnya keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Namun, setelah penerapan model *Problem Based Learning* dengan permainan, *post-test* menunjukkan 20% peserta didik di atas KKTP dengan rata-rata nilai sebesar 51,79. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* dengan permainan berpengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman ppada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SDN 20 Cakranegara. Hal ini dapat dilihat dari uji hipotesis dimana nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.022. Adapun ukuran pengaruhnya (nilai *effect size*) berada pada nilai -3,04.

Referensi

- Agustina, B. V. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kecerdasan Emosional dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa SD Negeri di Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 19-23.
- Alkarim, Y., F., Darmiany, & Dewi, N. K. (2023). Pengaruh Media Berbasis Video Interaktif terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 1 Dopang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 1941-1948.
- Dewi, A. S., Sutama, I. M., & Sudiana. (2024). Efektivitas PBL Berbantuan Media Kartu Huruf terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(1), 69-80.
- Dores, O. J., Wibowo, D. C., & Susanti, S. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 242-254.
- Febriyanto, B., & Saputra, D. S. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 6(6), 30-35. Diambil dari https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semn_asfkip/article/view/1265.
- Halimah, N., Firman, F., & Desyandri, D. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 12(2), 177-186.
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349-1355.
- Handika, I., Sobri, M., & Fauzi, A. (2024). Efektivitas LKPD Model Problem Based Learning Berbasis Model Kearifan Lokal Sasak Ditinjau dari Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Journal of Science Education*, 4(2), 1099 -1107. <http://journal.moripublishing.com/index.php/biochephy>.
- Hardiantiningsih., Istiningsih, S., & Hasnawati. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 297-303. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.5737>.
- Herayani, L., Ilhamdi, M. L., Syazali, M. (2024). Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis PBL (*Problem Based Learning*) Pada Materi IPA. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 342-348.
- Ibrahim., & Nur. (2015). *Implementasi Problem Based Learning (PBL) pada Proses Pembelajaran di BPTP Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kemdikbud. (2019). *Literasi Baca Siswa Indonesia Menurut Jenis Kelamin, Growth Mindset, and School Grade: Pisa Survey*.
- Khairani, F., Agusta, L., & Astuti, N. (2023). Pengaruh Media Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(9).
- Nonita, E. S., Nurhasanah., & Jaelani, A. K. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas VI Di SDN 10 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi*

- Pendidikan, 6(3), 314-320.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.245>.
- Nurhidayat, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3. *Jurnal Primary (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar Dan Humaniora)*, 4(2), 51-59.
- Saksono, H., Khoiri, A., Surani, S., Rando, A. R., Setiawati, N. A., Umalihayati, S., Ali, I. H., & Adipradipta, A. (2023). *Teori Belajar dalam Pembelajaran*. Sleman: Cendikia Mulia Mandiri.
- Sugiyono, S., & Lestari, P. (2022). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sulsana, R. M., Karma, I. N., & Nurwahidah. (2024). Model Problem Based Learning Berbantuan Media Digital Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 10(2), 491-497.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8669>.
- Vitaloka, A., & Sani, R. A. (2016). The Effect of Problem Based Learning Model on Critical Thinking Ability of Students in Dynamic Fluid Class XI MIA SMA Negeri 2 Balige Academic Year 2014/2015. *Jouranl Inpafi*, 4 (3), 10-19.
- Yanto, A., & Febriyanto, B. (2019). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Riset Pedagogik*, 1(3).
- Yati, F. A., Nisa, K., Erfan, M., Affandi, L. H. (2024). Perbedaan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dan Model Pembelajaran Instruksi Langsung Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa SD. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 637-644.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.