



Penerapan *Game Based Learning* pada Materi Huruf Kapital dan Tanda Baca untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring dan Menulis Siswa Kelas II SDN Tamanan

Jihan Nabila Permata Lioni^{1*}, Erwin Putera Permana¹, Reni Purnamasari

¹Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

²SD Negeri Tamanan Kota Kediri, Indonesia

*jihannabila1703@gmail.com

Abstract

This study was motivated by the low reading aloud and writing skills of second-grade students at SDN Tamanan in the material of capital letters and punctuation, which occurred alongside monotonous, teacher-centered learning. This study aimed to describe the implementation of the Game Based Learning strategy and to determine changes in students' reading aloud and writing skills after its implementation. This study was a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles with 28 second-grade students in the 2026/2027 academic year. Data were collected through performance tests scored using 1–4 rubrics, observation, and documentation, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The success indicator was set at $\geq 75\%$ of students achieving the Good–Very Good category. The mean reading aloud score increased from 1.76 (pre-cycle) to 2.20 (Cycle I) and 3.04 (Cycle II), while the mean writing score increased from 1.71 to 2.04 and 2.93. At the end of Cycle II, 71.4% of students achieved the Good–Very Good category in reading aloud and 67.9% in writing; therefore, the classical mastery criterion of $\geq 75\%$ was not yet achieved. These findings indicate positive improvement following the implementation of a package of Game Based Learning actions (Talking Stick, capital-letter sticky notes, Battle Match, Pocky Pop Jump, and the Wordwall-assisted Pencil Race Challenge) that was refined step by step. Because there was no comparison group and the actions changed at each meeting, the improvement cannot be attributed to any single game.

Keywords: *Game Based Learning; Capital Letters and Punctuation; Reading Aloud Skills; Writing Skills*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca nyaring dan menulis siswa kelas II SDN Tamanan pada materi huruf kapital dan tanda baca, yang terjadi bersamaan dengan pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan strategi *Game Based Learning* serta mengetahui perubahan keterampilan membaca nyaring dan menulis siswa setelah penerapannya. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dalam dua siklus dengan subjek 28 siswa tahun ajaran 2026/2027. Data dikumpulkan melalui tes unjuk kerja dengan rubrik skala 1-4, observasi, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila $\geq 75\%$ siswa mencapai kategori Baik-Sangat Baik. Rata-rata keterampilan membaca nyaring meningkat dari 1,76 (pra-siklus) menjadi 2,20 (Siklus I) dan 3,04 (Siklus II), sedangkan rata-rata keterampilan menulis meningkat dari 1,71 menjadi 2,04 dan 2,93. Pada akhir Siklus II, sebanyak 71,4% siswa mencapai kategori Baik-Sangat Baik dalam keterampilan membaca nyaring dan 67,9% dalam keterampilan menulis, sehingga indikator ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ belum tercapai. Hasil ini menunjukkan

adanya peningkatan setelah penerapan beberapa tindakan *Game Based Learning* (*Talking Stick*, *Sticky Note* huruf kapital, *Battle Match*, *Pocky Pop Jump*, dan *Pencil Race Challenge* berbantuan *Wordwall*) yang disempurnakan secara bertahap. Karena tidak terdapat kelompok pembanding dan tindakan berubah pada setiap pertemuan, peningkatan tidak dapat diatribusikan pada satu permainan tertentu.

Kata Kunci: *Game Based Learning*; Huruf Kapital Dan Tanda Baca; Keterampilan Membaca Nyaring; Keterampilan Menulis

Pendahuluan

Bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa nasional sekaligus bahasa negara, dan sebagai bahasa negara ia berfungsi sebagai bahasa pengantar pendidikan sehingga diajarkan pada seluruh jenjang (Rahmanida et al., 2022). Di sekolah dasar, pembelajarannya mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Membaca dan menulis menjadi fondasi perkembangan keterampilan berbahasa lainnya, dan keduanya bertumpu pada penguasaan kaidah bahasa, antara lain penggunaan huruf kapital dan tanda baca yang membantu pembaca memahami maksud kalimat serta membantu penulis menyampaikan gagasan secara jelas.

Membaca nyaring pada kelas rendah dipandang sebagai wujud kelancaran membaca, yaitu kemampuan membaca teks secara tepat, otomatis, dan dengan prosodi yang sesuai (Kuhn & Stahl, 2003; Rasinski, 2004). Kelancaran membaca nyaring juga dipakai sebagai indikator kompetensi membaca Fuchs et al., (2001) dan latihan berulang dengan bimbingan terbukti mendukung perkembangannya (Hudson et al., 2005). Intonasi dalam membaca nyaring berkaitan erat dengan pemahaman tanda baca. Pada keterampilan menulis, kualitas tulisan dipengaruhi oleh keterampilan transkripsi seperti tulisan tangan dan ejaan Berninger et al., (2002) sedangkan pembelajaran menulis yang eksplisit dan disertai umpan balik memberi dampak positif pada tulisan siswa sekolah dasar (Graham et al., 2012). Huruf kapital dan tanda baca termasuk dalam aspek mekanik tulisan tersebut. Dengan landasan ini, instrumen penelitian mengukur lima aspek membaca nyaring (pelafalan, intonasi, kelancaran, kejelasan suara, dan membaca utuh) dan empat aspek menulis (bentuk huruf, kelengkapan huruf dalam kata, mekanik, dan penulisan).

Observasi di kelas II SDN Tamanan menunjukkan bahwa pembelajaran huruf kapital dan tanda baca masih monoton, berpusat pada guru, dan belum didukung media yang menarik, sementara siswa tampak kurang antusias. Kedua kondisi ini hadir bersamaan dengan capaian siswa yang rendah, tetapi observasi awal belum dapat membuktikan hubungan sebab-akibat di antara keduanya. Asesmen pra-siklus menunjukkan rata-rata keterampilan membaca nyaring sebesar 1,76 (Cukup) dan keterampilan menulis sebesar 1,71 (Kurang), dengan capaian terendah pada kelancaran membaca dan mekanik menulis (masing-masing 1,68).

Pengalaman belajar langsung yang melibatkan banyak indera memberi kesan yang lebih bermakna bagi siswa kelas rendah (Rahmatilah et al., 2017). Salah satu alternatif untuk melibatkan siswa secara aktif adalah *Game Based Learning* (GBL), yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan permainan digital maupun nondigital secara terencana dengan tujuan belajar (Plass et al., 2015). Karakteristiknya meliputi keterkaitan permainan dengan tujuan pembelajaran, aturan dan tantangan, keterlibatan aktif, serta umpan balik dan penguatan materi setelah permainan (Adillia & Salimi, 2025). Kajian sistematis dan meta-analisis menunjukkan efek positif permainan terhadap pembelajaran dan motivasi, dengan efek yang lebih kuat bila permainan dilakukan dalam beberapa sesi dan dipadukan dengan metode instruksional lain (Clark et al., 2016; Connolly et al., 2012;

Wouters et al., 2013). Umpan balik yang segera dan terfokus pada tugas menjadi salah satu kekuatan permainan sebagai asesmen formatif (Black & Wiliam, 1998; Hattie & Timperley, 2007). Meski demikian, *GBL* menuntut persiapan dan pengelolaan kelas yang cermat.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *GBL* meningkatkan literasi dan numerasi Sanki et al., (2025); minat baca Arrahman et al., (2024) motivasi serta keterlibatan Nurhasanah et al., (2026), dan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V melalui PTK (Sukarno et al., 2025). Marlina & Iswatiningsih (2026) paling dekat dengan penelitian ini karena meneliti *GBL* melalui permainan kartu kalimat untuk penulisan huruf kapital dan tanda baca pada siswa kelas IV. Penelitian ini berbeda dalam empat hal: (1) subjeknya siswa kelas II; (2) hasil yang diamati adalah keterampilan membaca nyaring dan menulis secara bersamaan, bukan menulis saja; (3) desainnya PTK kolaboratif dua siklus dengan refleksi yang menghubungkan masalah Siklus I dengan perbaikan Siklus II; dan (4) tindakannya memadukan permainan nondigital (*Talking Stick*, *Sticky Note*, *Battle Match*, *Pocky Pop Jump*) dengan permainan digital berbantuan *Wordwall*. Sepengetahuan penulis, kajian dengan kombinasi tersebut pada kelas rendah belum banyak dilaporkan.

Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimana penerapan strategi *GBL* pada pembelajaran huruf kapital dan tanda baca di kelas II SDN Tamanan; (2) bagaimana perubahan keterampilan membaca nyaring siswa setelah penerapan strategi tersebut; dan (3) bagaimana perubahan keterampilan menulis siswa setelah penerapan strategi tersebut. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan *GBL* serta mengetahui perubahan keterampilan membaca nyaring dan menulis siswa. Hipotesis tindakannya adalah penerapan *GBL* pada materi huruf kapital dan tanda baca dapat meningkatkan keterampilan membaca nyaring dan menulis siswa kelas II SDN Tamanan.

Metode

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif model Kemmis dan McTaggart (perencanaan, tindakan, observasi, refleksi) pada 28 siswa kelas II SDN Tamanan Kota Kediri, semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 (Juli-Agustus 2026). Tindakan terdiri atas dua siklus dengan lima pertemuan (P1-P2 pada Siklus I dan P3-P5 pada Siklus II): *Talking Stick* dan *Sticky Note* huruf kapital pada Siklus I, serta *Battle Match*, *Pocky Pop Jump*, dan *Pencil Race Challenge* berbantuan *Wordwall* pada Siklus II. Data dikumpulkan melalui tes unjuk kerja pada pra-siklus dan setiap akhir pertemuan, observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi. Tes membaca nyaring menilai lima aspek (pelafalan, intonasi, kelancaran, kejelasan suara, membaca utuh) dan tes menulis menilai empat aspek (bentuk huruf, kelengkapan huruf dalam kata, mekanik, penulisan), masing-masing dengan rubrik skala 1-4. Rata-rata skor dikategorikan Kurang (1,00-1,75), Cukup (1,76-2,50), Baik (2,51-3,25), dan Sangat Baik (3,26-4,00). Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif (rata-rata dan persentase) dan kualitatif (reduksi, penyajian, penarikan simpulan). Indikator keberhasilan ditetapkan apabila $\geq 75\%$ siswa memiliki rata-rata skor keseluruhan berkategori Baik-Sangat Baik ($\geq 2,51$) pada membaca nyaring maupun menulis.

Hasil dan Pembahasan

1. Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Asesmen pra-siklus terhadap 28 siswa menunjukkan rata-rata keterampilan membaca nyaring 1,76 (Cukup) dan keterampilan menulis 1,71 (Kurang). Kelancaran membaca dan mekanik menulis (huruf kapital dan tanda baca) mencatat rata-rata terendah, masing-masing 1,68 (Tabel 1 dan Tabel 2).

Tabel 1. Hasil Asesmen Pra-Siklus Keterampilan Membaca Nyaring

Aspek	Distribusi Skor (1-2-3-4)	Rata-Rata	Kategori
Pelafalan	12-11-4-1	1,79	Cukup
Intonasi	13-10-4-1	1,75	Kurang
Kelancaran	14-10-3-1	1,68	Kurang
Kejelasan suara	11-12-4-1	1,82	Cukup
Membaca utuh	12-11-4-1	1,79	Cukup
Rata-Rata Keseluruhan	–	1,76	Cukup

Tabel 2. Hasil Asesmen Pra-Siklus Keterampilan Menulis

Aspek	Distribusi skor (1-2-3-4)	Rata-Rata	Kategori
Bentuk huruf	13-11-3-1	1,71	Kurang
Kelengkapan huruf dalam kata	12-12-3-1	1,75	Kurang
Mekanik (huruf kapital & tanda baca)	14-10-3-1	1,68	Kurang
Penulisan (bentuk, spasi kata, spasi baris)	13-11-3-1	1,71	Kurang
Rata-Rata Keseluruhan	–	1,71	Kurang

Capaian terendah pada kelancaran dan mekanik sejalan dengan sifat kedua aspek tersebut: kelancaran memerlukan latihan membaca berulang Hudson et al., (2005) sedangkan mekanik berbasis aturan sehingga memerlukan pembiasaan. Temuan ini menjadi dasar pemilihan fokus tindakan pada Siklus I dan II.

2. Siklus I

P1 diawali apersepsi huruf kapital dan permainan *Talking Stick*, sedangkan P2 berupa perbaikan kalimat dengan menempelkan *sticky note* huruf kapital yang benar. Observasi menunjukkan keterlibatan siswa meningkat dari P1 ke P2, tetapi pengelolaan waktu *Talking Stick* pada P1 belum optimal karena siswa masih beradaptasi dengan aturan permainan. Hasilnya disajikan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Distribusi Skor dan Rata-Rata Keterampilan Membaca Nyaring Siklus I

Aspek	P1	P2	Rata-Rata Siklus I
Pelafalan	8-12-6-2	5-11-9-3	2,21
Intonasi	9-11-6-2	6-10-9-3	2,18
Kelancaran	10-11-5-2	7-10-8-3	2,11
Kejelasan suara	7-12-7-2	4-11-10-3	2,29
Membaca utuh	9-10-7-2	6-9-10-3	2,21
Rata-Rata Keseluruhan	2,06	2,34	2,20

Tabel 4. Distribusi Skor dan Rata-Rata Keterampilan Menulis Siklus I

Aspek	P1	P2	Rata-Rata Siklus I
Bentuk huruf	10-12-5-1	7-11-8-2	2,04
Kelengkapan huruf dalam kata	9-13-5-1	6-12-8-2	2,07
Mekanik (huruf kapital & tanda baca)	11-11-5-1	8-10-8-2	2,00
Penulisan (bentuk, spasi kata, spasi baris)	9-13-5-1	6-12-8-2	2,07
Rata-Rata Keseluruhan	1,90	2,19	2,04

Rata-rata membaca nyaring naik dari 2,06 (P1) menjadi 2,34 (P2) dengan rata-rata Siklus I 2,20 (Cukup), dan rata-rata menulis naik dari 1,90 menjadi 2,19 dengan rata-rata Siklus I 2,04 (Cukup). Peningkatan antarpertemuan yang bertahap menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa dengan aturan permainan, tetapi rata-rata kelas masih

berkategori Cukup dan aspek terendah tetap kelancaran (2,11) dan mekanik (2,00). Pada P2, hanya 43,6% skor aspek membaca dan 35,7% skor aspek menulis yang berkategori Baik-Sangat Baik.

Refleksi kolaboratif peneliti dan guru kelas menghubungkan masalah Siklus I dengan perbaikan Siklus II sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Masalah Siklus I dan Perbaikan Tindakan pada Siklus II

Temuan Refleksi Siklus I	Perbaikan Pada Siklus II	Permainan yang Dipilih
Pengelolaan waktu belum optimal dan siswa memerlukan adaptasi terhadap aturan permainan	Instruksi permainan disederhanakan dan durasi latihan ditambah	Seluruh permainan Siklus II
Kelancaran membaca masih terendah (2,11)	Latihan membaca berulang dalam format kompetitif berbantuan aplikasi	<i>Pencil Race Challenge (Wordwall)</i>
Mekanik menulis masih terendah (2,00)	Penguatan khusus penggunaan huruf kapital dan tanda baca	<i>Battle Match</i> dan <i>Pocky Pop Jump</i>
Rata-rata skor Baik-Sangat Baik belum mencapai 75%	Satu pertemuan ditambah dengan variasi permainan baru	Tiga pertemuan (P3-P5)

3. Siklus II

Siklus II terdiri atas tiga pertemuan: *Battle Match* (P3), *Pocky Pop Jump* (P4), dan *Pencil Race Challenge* berbasis *Wordwall* (P5). Observasi menunjukkan keterlibatan dan kepercayaan diri siswa meningkat bertahap serta pengelolaan waktu jauh lebih efisien dibandingkan Siklus I. Hasilnya disajikan pada Tabel 6 dan Tabel 7.

Tabel 6. Distribusi Skor dan Rata-rata Keterampilan Membaca Nyaring Siklus II

Aspek	P3	P4	P5	Rata-Rata Siklus II
Pelafalan	3-8-12-5	1-6-12-9	0-3-11-14	3,04
Intonasi	3-9-11-5	1-7-11-9	0-4-10-14	3,00
Kelancaran	4-9-10-5	2-7-10-9	0-5-9-14	2,94
Kejelasan suara	2-8-12-6	1-5-12-10	0-2-11-15	3,12
Membaca utuh	3-7-12-6	1-5-12-10	0-3-10-15	3,10
Rata-Rata Keseluruhan	2,69	3,04	3,39	3,04

Tabel 7. Distribusi Skor dan Rata-Rata Keterampilan Menulis Siklus II

Aspek	P3	P4	P5	Rata-Rata Siklus II
Bentuk huruf	4-9-11-4	2-6-12-8	0-4-11-13	2,93
Kelengkapan huruf dalam kata	3-10-11-4	1-7-12-8	0-4-12-12	2,94
Mekanik (huruf kapital & tanda baca)	5-8-11-4	2-7-11-8	1-4-11-12	2,87
Penulisan (bentuk, spasi kata, spasi baris)	3-9-12-4	1-6-13-8	0-3-12-13	2,99
Rata-Rata Keseluruhan	2,55	2,95	3,29	2,93

Rata-rata membaca nyaring naik dari 2,69 (P3) ke 3,04 (P4) dan 3,39 (P5) dengan rata-rata Siklus II 3,04 (Baik). Rata-rata menulis naik dari 2,55 ke 2,95 dan 3,29 dengan rata-rata Siklus II 2,93 (Baik). Seluruh aspek berkategori Baik pada rata-rata Siklus II,

dan rata-rata keseluruhan keduanya mencapai Sangat Baik pada P5 (3,39 dan 3,29). Aspek kelancaran (2,94) dan mekanik (2,87) tetap relatif terendah, tetapi meningkat dari 1,68 pada pra-siklus.

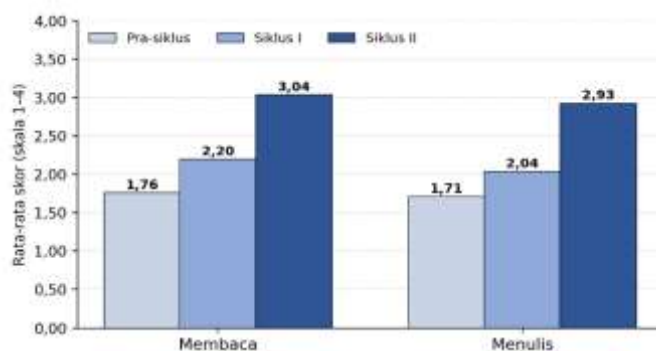
Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan perbaikan yang direncanakan pada refleksi Siklus I (Tabel 5): aturan permainan yang lebih sederhana, durasi latihan yang lebih panjang, dan umpan balik langsung dari guru yang membantu siswa memperbaiki kesalahan saat bermain (Black & Wiliam, 1998; Hattie & Timperley, 2007). Permainan yang menuntut siswa membaca kalimat berulang diduga mendukung pelafalan, intonasi, dan kelancaran Hudson et al., (2005) sedangkan aktivitas memilih huruf kapital dan tanda baca yang tepat memberi latihan berulang pada aspek mekanik. Perlu dicatat bahwa Siklus II terdiri atas tiga pertemuan, sedangkan Siklus I hanya dua, sehingga siswa memperoleh paparan dan latihan yang lebih banyak. Selain itu, jenis permainan berubah pada setiap pertemuan sehingga kontribusi *Battle Match*, *Pocky Pop Jump*, *Wordwall*, tambahan durasi, umpan balik guru, dan latihan berulang tidak dapat dipisahkan. Peningkatan antarpertemuan terbesar pada membaca terjadi pada P5 (0,36 poin), tetapi selisihnya tipis dibandingkan pertemuan lain (0,29-0,35 poin) sehingga tidak dapat dikaitkan khusus dengan *Pencil Race Challenge*. Hasil ini karenanya ditafsirkan sebagai peningkatan setelah penerapan beberapa tindakan *GBL* yang disempurnakan secara bertahap, sejalan dengan temuan bahwa efek permainan lebih kuat pada banyak sesi dan bila dipadukan dengan instruksi lain (Wouters et al., 2013).

4. Perbandingan Antarsiklus dan Ketercapaian Indikator

Rata-rata membaca nyaring meningkat dari 1,76 (pra-siklus) ke 2,20 (Siklus I) dan 3,04 (Siklus II), atau naik 38,1% dari Siklus I ke Siklus II. Rata-rata menulis meningkat dari 1,71 ke 2,04 dan 2,93, atau naik 43,4% (dihitung dari rata-rata sebelum pembulatan). Kenaikan persentase menulis sedikit lebih tinggi sebagian karena titik awalnya lebih rendah (Tabel 8 dan Gambar 1).

Tabel 8. Rata-Rata Keseluruhan Keterampilan Membaca Nyaring dan Menulis Pertemuan dan Siklus

Keterampilan	P1	P2	Siklus I	P3	P4	P5	Siklus II
Membaca nyaring	2,06	2,34	2,20	2,69	3,04	3,39	3,04
Menulis	1,90	2,19	2,04	2,55	2,95	3,29	2,93



Gambar 1. Perbandingan Rata-Rata Skor Keterampilan Membaca Nyaring dan Menulis Pada Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Ketercapaian indikator keberhasilan selanjutnya ditinjau berdasarkan capaian individual setiap siswa. Rata-rata kelas pada Siklus II menunjukkan kategori Baik untuk membaca nyaring (3,04) dan menulis (2,93). Namun, rata-rata kelas tidak dapat digunakan secara langsung untuk menentukan ketuntasan klasikal karena indikator keberhasilan penelitian ditetapkan pada tingkat siswa.

Untuk menentukan ketuntasan klasikal, setiap siswa dihitung rata-rata skor keseluruhannya berdasarkan seluruh aspek penilaian. Siswa dinyatakan mencapai kategori Baik-Sangat Baik apabila memperoleh rata-rata skor minimal 2,51. Selanjutnya, jumlah siswa yang mencapai kategori tersebut dibandingkan dengan jumlah seluruh siswa, yaitu 28 siswa. Dengan demikian, persentase ketuntasan klasikal dihitung berdasarkan jumlah siswa yang mencapai kategori Baik-Sangat Baik, bukan berdasarkan jumlah keseluruhan skor aspek.

Tabel 9. Ketuntasan Klasikal Keterampilan Membaca Nyaring dan Menulis Berdasarkan Capaian Individual Siswa

Keterampilan	P1	P2	P3	P4	P5
Membaca nyaring	5/28 (17,9%)	7/28 (25,0%)	12/28 (42,9%)	18/28 (64,3%)	20/28 (71,4%)
Menulis	3/28 (10,7%)	4/28 (14,3%)	9/28 (32,1%)	16/28 (57,1%)	19/28 (67,9%)

Berdasarkan Tabel 9, ketuntasan klasikal keterampilan membaca nyaring meningkat dari 17,9% pada Pertemuan 1 menjadi 71,4% pada Pertemuan 5. Sementara itu, keterampilan menulis meningkat dari 10,7% menjadi 67,9%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai kategori Baik-Sangat Baik selama penerapan tindakan. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terlihat pada rata-rata kelas, tetapi juga pada jumlah siswa yang mencapai kategori yang ditetapkan. Meskipun demikian, berdasarkan indikator keberhasilan yang menetapkan sekurang-kurangnya 75% siswa mencapai kategori Baik-Sangat Baik, ketuntasan klasikal belum tercapai pada akhir Siklus II. Pada Pertemuan 5, sebanyak 20 dari 28 siswa (71,4%) mencapai kategori Baik-Sangat Baik dalam keterampilan membaca nyaring, sedangkan pada keterampilan menulis sebanyak 19 dari 28 siswa (67,9%) mencapai kategori tersebut. Dengan demikian, rata-rata kelas telah berada pada kategori Baik, tetapi ketercapaian indikator keberhasilan pada tingkat individual siswa belum mencapai batas 75%.

Temuan ini sejalan dengan Marlina & Iswatiningsih (2026) yang melaporkan peningkatan penulisan huruf kapital dan tanda baca setelah *Game Based Learning* pada kelas IV, serta dengan Sukarno et al., (2025) yang melaporkan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui PTK. Penelitian ini menambahkan bukti pada kelas II dan pada keterampilan membaca nyaring. Penafsirannya terbatas karena penelitian melibatkan satu kelas berjumlah 28 siswa tanpa kelompok pembandingan, jumlah pertemuan berbeda antarsiklus, tindakan berubah pada setiap pertemuan, dan peningkatan dapat dipengaruhi pengalaman siswa dari pertemuan sebelumnya. Dalam kerangka PTK yang berorientasi pada perbaikan pembelajaran, hasil tersebut lebih tepat dipahami sebagai perkembangan positif setelah penerapan tindakan yang disempurnakan secara bertahap, bukan sebagai bukti efektivitas satu permainan tertentu. Kelancaran membaca dan mekanik menulis masih perlu mendapat perhatian pada pembelajaran lanjutan.

Kesimpulan

Penerapan beberapa tindakan *Game Based Learning* yang disempurnakan secara bertahap melalui dua siklus (*Talking Stick*, *Sticky Note* huruf kapital, *Battle Match*, *Pocky Pop Jump*, dan *Pencil Race Challenge* berbantuan *Wordwall*) diikuti peningkatan rata-rata keterampilan membaca nyaring dari 1,76 pada pra-siklus menjadi 2,20 pada Siklus I dan 3,04 pada Siklus II, sedangkan keterampilan menulis meningkat dari 1,71 menjadi 2,04 dan 2,93. Dengan demikian, kedua keterampilan mencapai kategori Baik pada Siklus II. Berdasarkan perhitungan skor individual, ketuntasan klasikal pada akhir Siklus II mencapai 71,4% untuk membaca nyaring dan 67,9% untuk menulis, sehingga belum

mencapai indikator keberhasilan sebesar $\geq 75\%$ siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Game Based Learning* dalam beberapa tindakan yang diterapkan memberikan perkembangan positif terhadap keterampilan membaca nyaring dan menulis, tetapi peningkatan belum merata pada seluruh siswa. Kelancaran membaca dan mekanik menulis tetap menjadi aspek yang memerlukan penguatan melalui latihan lanjutan. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan kelompok pembanding dan jumlah pertemuan yang setara agar pengaruh tindakan dapat ditelaah secara lebih kuat.

Daftar Pustaka

- Adillia, F., & Salimi, M. (2025). Inovasi Pembelajaran: Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Dengan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(6), 1990-1990.
- Arrahman, T., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Pratiwi, D. A., & Agusta, A. R. (2024). Game Based Learning (GBL) Terintegrasi Teknologi Dalam Peningkatan Minat Baca Siswa di SDN Kampung Baru. *Joyful Learning Journal*, 13(4), 83-90.
- Berninger, V. W., Vaughan, K., Abbott, R. D., Begay, K., Coleman, K. B., Curtin, G., Hawkins, J. M., & Graham, S. (2002). Teaching Spelling And Composition Alone And Together: Implications For The Simple View Of Writing. *Journal of Educational Psychology*, 94(2), 291-304.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment And Classroom Learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7-74.
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital Games, Design, And Learning: A Systematic Review And Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79-122.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A Systematic Literature Review Of Empirical Evidence On Computer Games And Serious Games. *Computers & Education*, 59(2), 661-686.
- Fuchs, L. S., Fuchs, D., Hosp, M. K., & Jenkins, J. R. (2001). Oral Reading Fluency As An Indicator Of Reading Competence: A Theoretical, Empirical, And Historical Analysis. *Scientific Studies of Reading*, 5(3), 239-256.
- Graham, S., McKeown, D., Kiuahara, S., & Harris, K. R. (2012). A Meta-Analysis Of Writing Instruction For Students In The Elementary Grades. *Journal of Educational Psychology*, 104(4), 879-896.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power Of Feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Hudson, R. F., Lane, H. B., & Pullen, P. C. (2005). Reading Fluency Assessment And Instruction: What, Why, And How?. *The Reading Teacher*, 58(8), 702-714.
- Kuhn, M. R., & Stahl, S. A. (2003). Fluency: A Review Of Developmental And Remedial Practices. *Journal of Educational Psychology*, 95(1), 3-21.
- Marlina, M., & Iswatiningsih, D. (2026). Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas IV Dalam Penulisan Huruf Kapital Dan Tanda Baca. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1072-1081.
- Nurhasanah, F., Septiani, D. A., Shabira, G. A., Ramadhani, G. S., Dwiyan, G., & Iskandar, S. (2026). Strategi Game Based Learning Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa SD Dalam Pengelolaan Kelas Abad 21. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 10(1), 1-11.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations Of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.

- Rahmanida, A. N., Siregar, A. R. F., & Syaputra, E. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 190-204.
- Rahmatilah, S., Hidayat, S., & Apriliya, S. (2017). Media Buku Pop Up Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 139-148.
- Rasinski, T. V. (2004). Creating Fluent Readers. *Educational Leadership*, 61(6), 46-51.
- Sanki, H. A., Listyarini, I., Kholifah, P. N., & Purnamasari, I. (2025). Implementasi Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *PeTeKa: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 301-311.
- Sukarno, D. N., Nuraini, N. L. S., & Ningsih, W. N. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bahasa Indonesia Menggunakan Game Based Learning di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 10(1), 92-99.
- Wouters, P., Van Nimwegen, C., Van Oostendorp, H., & Van Der Spek, E. D. (2013). A Meta-Analysis Of The Cognitive And Motivational Effects Of Serious Games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249-265.