

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai sekolah berbasis agama yang menerapkan tiga kurikulum (Kurikulum Merdeka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kurikulum Merdeka Kementerian Agama, dan Kurikulum Al-Azhar Kairo) penguasaan Bahasa Arab merupakan salah satu kompetensi wajib di Madrasah Aliyah (MA) Al-Azhar Asy-Syarif. Namun demikian, berdasarkan temuan dari penelitian pendahuluan didapati kesimpulan bahwa prestasi belajar Bahasa Arab di MA Al-Azhar Asy-Syarif sangat perlu ditingkatkan. Hal ini diindikasikan dari angka capaian belajar 70% responden di bawah angka Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Penelusuran lebih lanjut melalui penelitian pendahuluan menghasilkan beberapa alternatif penyebab rendahnya capaian pembelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan temuan penelitian pendahuluan didapati beberapa faktor yang berkontribusi pada hambatan penguasaan Bahasa Arab, mulai sekolah asal responden yang tidak membekali mereka dengan pengetahuan dasar Bahasa Arab (untuk siswa yang berasal dari sekolah umum), ketidaksiapan responden terhadap beban pembelajaran yang sangat intensif (jumlah mata pelajaran yang lebih banyak dibandingkan sekolah pada umumnya, akibat penerapan tiga kurikulum), rendahnya motivasi belajar responden hingga lemahnya daya ingat dan pemahaman bacaan responden. Dari berbagai faktor yang diungkapkan responden,

satu faktor yang paling banyak muncul adalah lemahnya daya ingat dan pemahaman bacaan.

Kesulitan yang dialami peserta didik dalam mempelajari Bahasa Arab, pada gilirannya berkontribusi pada rendahnya motivasi belajar mereka. Berdasarkan temuan dari penelitian pendahuluan didapati fakta sebagian besar responden yang mengalami kesulitan belajar mengalami demoralisasi terhadap proses pembelajaran Bahasa Arab dan lebih memilih menghabiskan waktu bermain gawai (laptop atau hand phone) di waktu luang. Hal ini sangat kontradiktif dengan kebijakan pembatasan penggunaan gawai di lingkungan sekolah yang digaungkan oleh pengawas Asrama. Walaupun pengawas asrama acap kali mengingatkan peserta didik untuk membatasi penggunaan gawai, namun mereka tetap menggunakannya dengan alasan sebagai sarana pelepas penat.

Guna meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Arab di MA Al-Azhar Asy-Syarif, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang dapat menarik minat peserta didik dan meningkatkan daya ingat serta pemahaman membaca. Gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran, telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Gamifikasi dapat mentransformasi kecondongan peserta didik menghabiskan waktu bermain dengan gawai, menjadi aktifitas belajar yang menarik dan menyenangkan, yang membuat peserta didik bersedia melakukannya berulang kali. Tanpa mereka sadari saat mereka tengah “bermain” berbasis gamifikasi, pada saat yang bersamaan sebenarnya mereka telah melakukan pembelajaran.

Membaca merupakan proses yang dilakukan oleh setiap individu secara mandiri dan memungkinkan untuk menganalisis isi dari bahan bacaan, menekankan aspek kepentingan bacaan dan membandingkan pengetahuan pembaca yang telah ada dengan yang baru saja diakuisisi (Castles et al., 2018), (Gaytán-Lugo & et al., 2015). Pemahaman bacaan merupakan produk dari proses mengkode balik kata (*word decoding*) dan pemahaman bahasa (*linguistic comprehension*) (Xu et al., 2019). Pemahaman bacaan adalah pemahaman dari kata tertulis, pemahaman atas konten yang dibaca dan pembentukan makna dari teks tertentu (Healy, 2002). Pemahaman bacaan merupakan proses membuat makna dari teks, yang bertujuan memperoleh pemahaman dari keseluruhan bacaan dan bukan terbatas pada pemahaman kata per kata atau kalimat yang berdiri sendiri (Woolley, 2011). Pemahaman membaca merupakan proses kognitif yang kompleks dimana pembaca harus melakukannya secara diniatkan dan berfokus pada apa yang dibaca (Horowitz, 2014). Berdasarkan berbagai definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman membaca merupakan kemampuan individu dalam membaca, membuat makna yang melibatkan atensi terpusatkan dan pengingatan atas bahan bacaan. Dengan demikian pemahaman membaca turut dipengaruhi oleh daya ingat (*memori*).

Mengingat merupakan kemampuan mengkode, menyimpan dan mengambil kembali informasi (Squire, 2009). Mengingat juga merupakan kemampuan untuk mendapatkan, memproses, menyimpan dan mengambil kembali informasi tertentu (Fietta dan Fietta, 2011). Sementara pada definisi lain,

mengingat merupakan proses mempertahankan pengetahuan selama periode tertentu untuk kegunaan mempengaruhi aksi di masa depan (Mujawar S, Patil J, Chaudhari B, Saldanha D., 2021). Berbagai definisi mengarah pada sintesa kesimpulan bahwa mengingat merupakan kemampuan mempertahankan informasi untuk jangka waktu tertentu yang melibatkan proses pengkodean, penyimpanan dan pemanggilan ulang. Memori memiliki banyak ragam, salah satunya adalah memori kerja.

Peserta didik dengan hambatan pada ingatan, sering kali mengalami perkembangan akademis yang buruk akibat mengalami kelebihan beban oleh tuntutan kelas: mereka acap lupa informasi mengenai tugas penting, gagal mengikuti instruksi, dan tidak menyelesaikan kegiatan (Pascual et al., 2019). Hal ini menyebabkan aktivitas pembelajaran menjadi sangat terhambat. Khususnya di MA Al-Azhar Asy-Syarif, berdasarkan hasil wawancara penelitian pendahuluan kepada para guru dan orang tua, mereka mengeluhkan buruknya daya ingat dan pemahaman membaca peserta didik, akibatnya peserta didik menjadi kurang termotivasi belajar dan lebih condong bermain gawai (*gadget*). Guna meningkatkan capaian pembelajaran dapat dilakukan dengan; pengentasan kelebihan pembebanan ingatan (*memory overload*) atau meningkatkan daya ingat.

Hingga saat ini, memori kerja dianggap dapat diwariskan dan diperbaiki (Shapland et al., 2020), (Harrison et al., 2013), (Ericsson, 2003), (Woodruff-pak, 1993). Namun, sekarang diketahui bahwa memori kerja dapat meningkat dengan aktivitas pelatihan adaptif yang mendorong individu untuk melatih terus-menerus kapasitas memori kerja personal mereka (Gathercole et al., 2019). Serupa dengan

daya ingat, pemahaman bacaan merupakan kemampuan yang dapat diperbaiki melalui latihan, ketika setelahnya individu menjadi seorang pembaca yang terampil (Mohseni et al., 2020), (Duke et al., 2011).

Kata kunci dalam pelatihan yang efektif adalah pengulangan yang berkelanjutan. Pengulangan berkelanjutan dapat terjadi ketika individu memiliki ketertarikan tersendiri pada aktivitas yang dilakukan. Berkaitan pelatihan peningkatan daya ingat dan pemahaman membaca, ketertarikan alami peserta didik pada game dapat dialihkan menjadi ketertarikan untuk melatih daya ingat dan pemahaman membaca melalui mekanisme gamifikasi. Pelatihan berkelanjutan tentang daya ingat dan pemahaman membaca akan menjadi sangat efektif ketika dikembangkan menjadi program pelatihan terkomputerisasi dalam bentuk permainan komputer (Pappas & Drigas, 2019). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa video game mendorong peningkatan kemampuan kognitif tertentu dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Penerapan gamifikasi pada penelitian ini digunakan sebagai sarana evaluasi perkembangan belajar peserta pelatihan, dengan cara menampilkan soal evaluasi dalam bentuk interaktif menggunakan aplikasi internet interaktif, *Kahoot!*. Penggunaan *Kahoot!* didasari karena telah banyak penelitian yang membuktikan manfaat positif aplikasi ini dalam mendukung pembelajaran. *Kahoot!* dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menarik dan meningkatkan kemampuan peserta dalam mengolah informasi (Aljezawi & Albashtawy, 2015). Penggunaan *Kahoot!* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pembelajaran aktif, sehingga dapat meningkatkan ingatan jangka pendek dan

kemampuan meta kognisi peserta (Plump & LaRosa, 2017). Respon peserta didik terhadap stimulasi dari fasilitator juga dapat menjadi lebih cepat dan langsung (Hernández-Ramos & Belmonte, 2020). Pemberian insentif berupa poin dan tangga peringkat memunculkan partisipasi aktif dari peserta dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif (Holbrey, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang hendak dipecahkan pada penelitian ini adalah meningkatkan prestasi pembelajaran Bahasa Arab melalui program pembelajaran berbasis gamifikasi, yang diorientasikan untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman membaca pada peserta didik. Adapun program gamifikasi yang digunakan pada program pembelajaran ini adalah aplikasi *Kahoot!*.

B. Fokus Penelitian

Fokus utama penelitian ini adalah “Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi untuk Peserta Didik MA, dengan Orientasi Peningkatan Daya Ingat dan Pemahaman Membaca”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan model pembelajaran Bahasa Arab berbasis gamifikasi untuk peserta didik MA dengan orientasi peningkatan daya ingat dan pemahaman membaca ?

2. Bagaimanakah kelayakan model pembelajaran ini dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman membaca peserta didik, untuk meningkatkan prestasi pembelajaran Bahasa Arab ?
3. Bagaimanakah efektifitas model pembelajaran ini dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman membaca peserta didik, untuk meningkatkan prestasi pembelajaran Bahasa Arab?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran Bahasa Arab berbasis gamifikasi, dengan orientasi utama pada peningkatan daya ingat dan pemahaman membaca peserta didik MA Al-Azhar Asy-Syarif. Adapun produk pembelajaran yang dihasilkan berupa kurikulum pelatihan, bahan pembelajaran pelatihan, media pelatihan berupa perangkat lunak (*software*) dan petunjuk pelaksanaan pelatihan.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menguraikan kondisi awal kemampuan daya ingat dan pemahaman membaca pada peserta didik MA Al Azhar Asy-Syarif yang menjadi peserta pelatihan
2. Menguraikan langkah-langkah pembuatan disain instruksional program pembelajaran Peningkatan Daya Ingat dan Pemahaman Membaca pada peserta didik MA Al Azhar Asy-Syarif

3. Melakukan analisis kelayakan program pembelajaran Peningkatan Daya Ingat dan Pemahaman Membaca pada peserta didik MA Al Azhar Asy-Syarif
4. Melakukan analisis efektifitas program pembelajaran Peningkatan Daya Ingat dan Pemahaman Membaca pada peserta didik MA Al Azhar Asy-Syarif



E. Kebaruan Penelitian

Dalam rangka memunculkan aspek kebaruan pada penelitian ini, berikut disajikan tabel hasil analisis berbagai penelitian terkait sebelumnya.

Tabel 1.1 Kajian penelitian lain yang relevan

Nama Jurnal	Judul	Peneliti	Temuan	Analisis
Jurnal Psikologi Volume 44, Nomor 1, 2017: 18 – 27	Peningkatan Kapasitas Working Memory melalui Permainan Congklak pada Peserta didik Sekolah Dasar	(Putra et al., 2017)	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji adanya pengaruh permainan congklak terhadap kapasitas working memory pada peserta didik.	Aktivitas permainan congklak efektif untuk digunakan sebagai sarana melatih peningkatan kapasitas <i>working memory</i> .
Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia 2017	Meningkatkan kemampuan memahami bacaan melalui pelatihan aspek pemahaman bacaan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar	(Sari, A & Pandjaitan, 2017)	Penelitian ini bertujuan untuk memberikan penanganan berupa pelatihan aspek pemahaman bacaan untuk meningkatkan kemampuan memahami bacaan pada peserta didik Sekolah Dasar.	Pemahaman membaca peserta didik dapat ditingkatkan melalui program yang berisikan diskusi, ceramah, latihan dan evaluasi pencapaian.
Psikobuana 2011, Vol. 3, No. 2, 118– 125	Efektivitas Metode Kata Kunci Untuk Meningkatkan Memori Kosa Kata Bahasa Inggris Peserta didik Taman Kanak- Kanak	(Kusumawardh ani et al., 2011)	Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan salah satu metode pengembangan memori, <i>mnemonic</i> , pada peserta didik usia 5 – 7 tahun.	<i>Mnemonic</i> terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan memori peserta didik usia 5 – 7 tahun dalam mengingat kosa kata Bahasa Inggris
Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume: 2 Nomor: 10 Bulan Oktober Tahun 2017	Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Kritis Teks Argumentasi Untuk Peserta didik Kelas X SMA	(Nofitria & Susanto, 2017)	Penelitian pengembangan ini dilaksanakan untuk menghasilkan model Membaca Kritis dalam pembelajaran teks argumentasi. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Dick and	Model Dick-Carey dapat digunakan untuk mengembangkan model Membaca Kritis yang dapat diterapkan oleh guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran membaca kritis.

			Carey.	
AL MURABBI Vol. 01 No. 02 Januari-Juni 2015	Pengaruh Pelatihan Membaca Efektif Terhadap Peningkatan Kecepatan Membaca dan Pemahaman Bacaan	(Merdekasari, 2015)	Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan keefektifan program pembelajaran peningkatan kecepatan dan pemahaman membaca pada dewasa	Kecepatan dan pemahaman membaca pada dewasa dapat ditingkatkan melalui program pelatihan yang melakukan intervensi pada aspek kognitif, afektif dan perilaku.
Frontiers in Psychology, February 2017, Volume 8, Article 69	How Is Working Memory Training Likely to Influence Academic Performance? Current Evidence and Methodological Considerations	(Nutley & Söderqvist, 2017)	<i>This research reviews the research investigating whether improving WM capacity using Cogmed WM training can lead to improvements on academic performance. Emphasis is given to reviewing the theoretical principles upon which such investigations rely, in particular the complex relation between WM and mathematical and reading abilities during development and how these are likely to be influenced by training.</i>	Berdasarkan kajian literatur menunjukkan <i>working memory</i> merupakan prediktor yang baik untuk mengetahui performa akademis. Sehingga untuk meningkatkan memori pada akhirnya dapat meningkatkan performa akademis peserta didik.
Psychological Science in the Public Interest 14(1) 4–58	Improving Students' Learning With Effective Learning Techniques: Promising Directions From Cognitive and Educational Psychology	(Dunlosky et al., 2013)	<i>This research discusses 10 learning techniques in detail and offer recommendations about their relative utility. The researchers selected techniques that were expected to be relatively easy to use and hence could be adopted by many students. Also, some techniques (e.g., highlighting and rereading) were selected because students report</i>	Penelitian ini menunjukkan bahwa ketika metode belajar efektif digunakan dengan tepat, akan menghasilkan peningkatan performa akademik dan dalam kehidupan.

			<i>relying heavily on them, which makes it especially important to examine how well they work. The techniques include elaborative interrogation, self-explanation, summarization, highlighting (or underlining), the keyword mnemonic, imagery use for text learning, rereading, practice testing, distributed practice, and interleaved practice.</i>	
Reading Research Quarterly, 48(2) pp. 155–174	Reading Comprehension and Working Memory's Executive Processes: An Intervention Study in Primary School Students	(García-Madruga et al., 2013)	<i>In this article, a training program on working memory's executive processes to improve reading comprehension is presented and empirically tested in two experiments with third-grade primary school students.</i>	Penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan memori melalui latihan, pada akhirnya dapat meningkatkan komprehensi bacaan.
Education Research Medical Science 2016; 5(2)	The Effect of Working Memory Training on English Reading Comprehension of Adult English Learners	(Reza et al., 2016)	<i>This study aimed at investigating the possible effects of working memory improvement on some university students' reading comprehension in English.</i>	Penelitian ini menunjukkan bahwa memori dapat ditingkatkan, namun peningkatan memori tidak dibarengi dengan peningkatan komprehensi. Hal ini menyiratkan bahwa memori dapat ditingkatkan melalui latihan.
University of San Francisco, School of Education (Dissertation 2015)	Factors that Affect the Reading Comprehension of Secondary Students with Disabilities	(Sanford, 2015)	<i>To understand the factors integral to reading comprehension, this study explored the relative importance of working memory, vocabulary, prior knowledge, word recognition,</i>	Hasil dari studi mengindikasikan bahwa faktor motivasi membaca dan komponen kognitif (memori) merupakan prediktor yang baik terhadap komprehensi bacaan

			<i>reading strategies, and motivation-to-read for the reading comprehension of secondary SWD (students with disability).</i>	pada peserta didik berkebutuhan khusus.
Journal of Language Teaching and Research, Vol. 1, No. 1, pp. 20-28, January 2010	Senior High School Students' Reading Comprehension of Graded Readers	(Lin, 2010)	<i>This study investigates senior high school students' reading comprehension of graded readers outside of the classroom.</i>	Seluruh peserta menunjukkan perbaikan dalam komprehensi, yang mengindikasikan bahwa komprehensi bacaan dapat ditingkatkan.
Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya Volume 2, Isu 1 Februari 2017	Pembelajaran Membaca Pemahaman Dengan Model K-W-L (Know-Want-Learn) Sebagai Komponen Pengembangan Bahan Ajar Untuk Peserta didik Kelas VIII SMP Semarang	(Martini et al., 2017)	Penelitian ini menggunakan metode <i>research and development</i> (R&D). Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk efektif yang digunakan di sekolah. Hasil penelitian meliputi hasil analisis kebutuhan lapangan, desain produk bahan ajar membaca pemahaman dengan model K-W-L (<i>Know-Want-Learn</i>).	Penelitian ini menghasilkan bahan ajar KWL yang digunakan di sekolah. Evaluasi terhadap efektifitas bahan ajar KWL belum dilakukan.
DIADIK : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 7(2), 2017	Penerapan Model Pembelajaran Memori Untuk Meningkatkan Daya Ingat dan Prestasi Belajar Matematika	(Umainingsih et al., 2017)	Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan pembelajaran memori untuk meningkatkan daya ingat dan prestasi belajar matematika peserta didik.	Daya ingat peserta didik di kelas terhadap pelajaran matematika mengalami peningkatan. Disamping itu, penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran juga memperlihatkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran memori dapat meningkatkan daya ingat peserta didik tetapi juga

				meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran, walaupun peningkatan yang diperoleh tidak sebaik yang diharapkan tetapi masih pada kategori signifikan.
JURNAL NASIONAL TEKNOLOGI DAN SISTEM INFORMASI-VOL. 04 NO. 02 (2018) 061-072	Pembangunan Game Memory Training terhadap Peningkatan Short Term Memory (STM) pada Anak SMP Menggunakan Speech Recognition (Studi Kasus: SMP Dharma Loka Pekanbaru)	(Raymond et al., 2018)	Penelitian ini melakukan pengembangan pelatihan permainan memori berbasis pengenalan suara yang diujicobakan di SMP Dharma Loka Pekanbaru.	Latihan memori dan konsentrasi menggunakan game berhasil meningkatkan memori (93.9%) dan konsentrasi (69.7%). Hal ini mengindikasikan bahwa latihan menggunakan game sangat efektif untuk meningkatkan memori dan konsentrasi
SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education, Volume 4(2), October 2018	Strategi Pembelajaran Mnemonic untuk Meningkatkan Memori Peserta didik	(Purnamasari, 2018)	Penelitian ini, dengan menggunakan metode analisis data kuantitatif serta dilakukan uji hipotesis, normalitas, dan analisis menggunakan uji t-tes, adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan strategi "Mnemonic" dalam meningkatkan memori peserta didik dalam pembelajaran di Kelas IV SDN (Sekolah Dasar Negeri) 3 Sindangpanon, Kecamatan Bojong, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat, Indonesia, pada tahun pelajaran 2017/2018.	Berdasarkan analisis data secara kuantitatif, dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi "Mnemonic" berpengaruh terhadap peningkatan memori peserta didik dalam proses belajar-mengajar di kelas. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan memori sangat berhubungan dengan peningkatan performa akademis.
Journal of	Strategi Belajar Sq3r	(Sobri1, 2017)	Penelitian ini bertujuan ingin	Adapun hasilnya dapat

Language learning and Research (JOLLAR) 2017, Vol. 1(1) 57-75	(Survey, Question, Read, Recite, Review) dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Bacaan Peserta didik		mengetahui efektivitas metode SQ3R (<i>Survey, Question, Read, Recite, Review</i>) dalam meningkatkan pemahaman bacaan bahasa Indonesia peserta didik.	disimpulkan bahwa metode SQ3R dapat meningkatkan pemahaman bacaan peserta didik. Hal ini terbukti peserta didik menjadi pembaca yang aktif dan terarah sehingga mereka dapat memahami isi bacaan yang tersirat dan yang tersurat secara efektif, adanya peningkatan kemampuan berkomunikasi peserta didik, dan perbedaan hasil belajar nilai rata-rata membaca bahasa Indonesia peserta didik kelas X SMA Mathla'ul Anwar Menes. Hal ini mengindikasikan bahwa komprehensi bacaan dapat ditingkatkan melalui latihan.
Diglosia - Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia Vol. 1, No. 1, Februari 2017	Pengembangan Literasi Dalam Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah	(Kusmana, 2017)	Penelitian studi pustaka mengungkapkan bahwa hal yang sangat mendasar dalam upaya mengembangkan literasi adalah Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Pengembangan literasi membaca ini mewajibkan peserta didik untuk membaca 15 menit sebelum pelajaran dimulai, tetapi bukan membaca buku teks pelajaran, melainkan buku-buku pengayaan, baik pengayaan pengetahuan, keterampilan, maupun kepribadian. Pada Kurikulum 2004 telah	Penelitian ini menyiratkan bahwa peningkatan literasi merupakan hal yang sangat mendesak untuk peserta didik di Indonesia.

			ditentukan jumlah buku yang harus dibaca peserta didik, namun karena tidak dimasukan ke dalam pembelajaran, pembiasaan hal ini kerap diabaikan para guru.	
BIOSFER: JURNAL PENDIDIKAN BIOLOGI (BIOSFERJPB) 2018, Volume 11 No 1, 1-12	Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dengan Kemampuan Literasi Sains Guru Biologi SMA	(Susiati & Miarsyah, 2018)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kemampuan membaca pemahaman, kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan usaha adaptasi pada kemajuan teknologi dengan kemampuan literasi sains guru biologi SMA.	Penelitian ini mengindikasikan bahwa pemahaman membaca sangat berhubungan dengan literasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis berbagai penelitian terkait sebelumnya, didapatkan kesimpulan berikut:

1. Walaupun kemampuan mengingat dan pemahaman membaca berhubungan, namun berbagai penelitian sebelumnya hanya berfokus pada salah satu aspek (kemampuan mengingat atau pemahaman membaca) dan tidak pada kedua aspek
2. Belum ada penelitian sebelumnya yang mengembangkan model pelatihan menggunakan metode gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan mengingat dan pemahaman membaca

Berdasarkan analisis pada berbagai studi terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah memenuhi aspek kebaruan dan layak dilakukan.