

Penggunaan Media Board Game terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta didik Sekolah Dasar

Oleh:

Amelia Puja Noviyanti

Vevy Liansari

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari , 2026



Pendahuluan

- Kemampuan untuk membaca pemahaman adalah salah satu keterampilan fundamental yang memiliki peran signifikan dalam mendukung kesuksesan akademik peserta didik di tingkat sekolah dasar. Dengan keterampilan ini, peserta didik tidak hanya diharapkan untuk mengenali lambang dan kata-kata, tetapi juga mampu mengerti, menginterpretasi, dan menemukan makna dari teks yang mereka baca. Namun, dalam praktik pengajaran di tingkat dasar, aktivitas membaca sering kali dianggap sebagai kegiatan yang membosankan dan kurang menarik, yang berimbas pada rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap bahan bacaan. Salah satu alasan yang memengaruhi rendahnya kemampuan memahami bacaan adalah minimnya variasi dalam media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Peserta didik di sekolah dasar berada pada tahap perkembangan konkret, sehingga mereka memerlukan media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan memberikan pengalaman langsung. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran yang berbasis permainan mulai banyak dipertimbangkan sebagai pilihan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan berarti. Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah board game.

Pendahuluan

- Board game semakin diterapkan sebagai alat pembelajaran karena mampu memberikan pengalaman belajar yang nyata, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak-anak di sekolah dasar. Pada fase operasional konkret, anak-anak memerlukan media yang bisa disentuh, diatur, dan dimainkan langsung untuk membantu mereka memahami simbol, teks, dan informasi dengan cara yang lebih berarti. Dalam konteks ini, board game memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan media tradisional, karena setiap langkah dalam permainan mengharuskan peserta didik untuk membaca, mengikuti aturan, dan memproses informasi dengan cara yang terorganisir. Pendapat ini didukung oleh Bayeck, yang menekankan bahwa board game tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai alat pedagogis yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan keterampilan literasi dasar.
- Secara teoritis, kekuatan board game dalam pendidikan terletak pada bagaimana permainan itu dirancang dengan aturan, tujuan, tantangan, dan interaksi yang jelas. Hal ini menjadikan board game sangat relevan untuk peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan rangsangan visual, manipulatif, dan pengalaman langsung agar mereka dapat memahami teks secara lebih baik.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana dampak media board game digital terhadap:

- Kemampuan literal
- Menentukan gagasan utama
- Menyimpulkan bacaan
- Penggunaan kosakata

2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan membaca pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan media board game digital?

Metode

- Pendekatan: **Kuantitatif**
- Jenis: Pre-Experimental
- Desain: **One Group Pretest–Posttest Design**
- Subjek: 19 siswa kelas V SDN Mergosari 2
- Instrumen:
 - Tes (pretest & posttest)
 - Rubrik penilaian 4 indikator membaca
- Analisis data:
 - Uji Normalitas Shapiro-Wilk
 - Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Komponen	Pretest	Posttest
N (Jumlah peserta didik)	19	19
Mean	52,21	60,21
Median	48	52
Standar Deviasi	20,02	21,10
Minimum	24	32
Maksimum	88	88

Tabel 1 menggambarkan perubahan dalam hasil kemampuan membaca pemahaman sebelum dan sesudah penerapan media *board game* digital. Terlihat bahwa rata-rata skor (*mean*) peserta didik naik dari 52,21 menjadi 60,21. Nilai tengah juga mengalami kenaikan, dari angka 48 menjadi 52. Ini mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan membaca secara menyeluruh di antara para siswa. Terlebih lagi, nilai minimum serta maksimum pada tes akhir lebih tinggi daripada tes awal. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat setelah intervensi diberikan.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro–Wilk

Variabel	Statistik	df	Sig.	Keterangan
Pretest	0,926	19	0,146	Normal
Posttest	0,851	19	0,007	Tidak Normal

Tabel 2 menunjukkan hasil dari pengujian normalitas yang dilakukan dengan Shapiro-Wilk. Nilai signifikansi untuk data pretest adalah 0,146, yang menunjukkan bahwa data tersebut terdistribusi normal. Sementara itu, data posttest menunjukkan nilai signifikansi 0,007 ($< 0,05$), yang berarti tidak terdistribusi normal. Dengan hasil tersebut, analisis inferensial yang diterapkan adalah uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 3. Hasil Wilcoxon Signed Rank Test

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks (menurun)	4	6,38	25,50
Positive Ranks (meningkat)	13	9,81	127,50
Ties (tetap)	2	–	–
Total	19	–	–

Perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang diurutkan berdasarkan peringkat ditunjukkan dalam Tabel . Ada tiga belas siswa yang mengalami peningkatan nilai, empat siswa yang mengalami penurunan, dan dua siswa yang mendapatkan nilai yang tidak berubah. Setelah penerapan media board game digital, banyak peringkat positif menunjukkan peningkatan kemampuan membaca.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 4. Statistik Uji Wilcoxon

Komponen	Nilai
Z	-2,429
Sig. (2-tailed)	0,015

Berdasarkan Tabel 5 memperlihatkan nilai Z yang mencapai -2,429 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,015. Mengingat p lebih kecil dari 0,05, kita dapat menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Angka negatif yang tertera pada nilai Z menunjukkan arah pergerakan data, yakni nilai posttest biasanya lebih tinggi dibandingkan dengan pretest. Oleh karena itu, penggunaan media *board game* digital telah terbukti memberikan dampak positif terhadap kemampuan peserta didik dalam membaca pemahaman.

Hasil dan Pembahasan

- Penerapan media permainan "Petualangan Membaca: Jelajah Dunia Fiksi & Nonfiksi" menunjukkan dampak positif terhadap peserta didik. Secara umum, permainan ini berhasil meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan membaca, diskusi, dan menjawab pertanyaan. Hal ini sejalan dengan teori keterlibatan belajar Sumantri yang menyatakan bahwa partisipasi aktif menjadi indikator penting keterlibatan kognitif dan emosional. Dari aspek pedagogis, permainan ini mendorong pembelajaran kolaboratif melalui kerja kelompok kecil dengan batas waktu tertentu, sehingga memperkuat kemampuan komunikasi, berargumentasi, dan kerja tim. Penelitian Amalia, Bangsa, & Rahayu menunjukkan bahwa permainan papan edukatif dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif peserta didik hingga 85% melalui kolaborasi.
- Perubahan perilaku belajar juga terlihat jelas: peserta didik menjadi lebih disiplin, aktif menyampaikan pendapat, dan menunjukkan peningkatan kepercayaan diri. Guru melaporkan suasana pembelajaran yang lebih dinamis. Temuan ini mendukung teori Cognitive Load Sweller (1988) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat mengurangi beban kognitif karena informasi disajikan secara menarik dan mudah dipahami. Secara empiris, hasil lapangan melengkapi analisis statistik yang menunjukkan peningkatan signifikan nilai posttest dibandingkan pretest ($p=0,015$). Peningkatan ini tidak hanya berasal dari repetisi membaca, melainkan juga dari meningkatnya keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik, sejalan dengan temuan Diana bahwa permainan papan dapat meningkatkan keterampilan literasi hingga 32%.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat secara teoretis dan praktis dalam pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) sebagai pendekatan efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi, khususnya dalam aspek memahami isi bacaan, menemukan gagasan utama, menyimpulkan teks, dan menggunakan kosakata secara tepat. Secara praktis, media board game digital membantu peserta didik belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan sehingga meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif mereka. Bagi guru, penelitian ini menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakteristik siswa di era digital. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat mendukung pengembangan program literasi berbasis teknologi. Dengan demikian, board game digital tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media board game digital "Petualangan Membaca: Jelajah Dunia Fiksi & Nonfiksi" efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Mergosari 2. Rata-rata nilai meningkat dari 52,21 (pretest) menjadi 60,21 (posttest). Uji Wilcoxon Signed Rank Test ($Z = -2,429$, $p = 0,015$), dengan 68,4% siswa menunjukkan peningkatan. Dari aspek kualitatif, siswa tampak lebih aktif, bersemangat, dan terlibat dalam pembelajaran. Elemen permainan seperti tantangan, tampilan menarik, aturan jelas, dan interaksi sosial membuat pengalaman membaca lebih menyenangkan. Media ini juga mengurangi kebosanan, memperkuat kerja sama, serta meningkatkan motivasi membaca. Kesimpulannya, board game digital ini efektif secara statistik dan memberikan dampak positif pada motivasi serta keterlibatan siswa. Media ini dapat menjadi pilihan inovatif bagi guru dalam merancang pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih menarik di era digital.

Referensi

- [1] D. A. K. Sari and E. P. Setiawan, "Literas Baca Siswa Indonesia Menurut Jenis Kelamin, Growth Mindset, dan Jenjang Pendidikan: Survei PISA," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 8, no. 1, pp. 1–16, 2023, doi: 10.24832/jpnk.v8i1.3873.
- [2] J. Ilmiah, P. Guru, S. Dasar, N. Nurfaizah, A. Maksum, and P. A. Wardhani, "Jurnal PGSD Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 14, no. 2, pp. 122–132, 2022.
- [3] J. B. Sinaga, "The Effectiveness of Board Game Method on Reading Mastery," 2018.
- [4] S. I. Ningtyas, "Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa," *Research and Development Journal of Education*, vol. 9, no. 2, p. 871, Oct. 2023, doi: 10.30998/rdje.v9i2.19392.
- [5] Hana Juwita Nur Azizah, "Perancangan Board Game Sebagai Media Penguatan Pendidikan Karakter dengan Tema Petualangan Pramuka untuk Usia 9-12 Tahun," 2019.
- [6] L. Salim, J. Afifah Magrisya Pelupessy, and dan Anggi Citra Apriliana, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Who Is It Dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran Ips Kelas IV SD," 2024.
- [7] S. Kurnia Sari, S. Ifrianti, and S. Aryanika, "Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia The Effectiveness of Using Educational Board Games on Students' Vocabulary Mastery at Junior High School," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 5, no. 3, 2025, doi: 10.62491/njpi.2025.v5i3-5.
- [8] D. G. R. Azizi, R. P. Kurniawati, and W. Setyowati, "Penerapan Model Pembelajaran PJBL Berbantuan Media Pohon Literasi untuk Meningkatkan Kosa Kata Baru Siswa Kelas 5 SD," 2023. doi: 10.37985/jer.v4i3.222.
- [9] S. Marmoah and J. I. S. Poerwanti, Suharno, "Literacy culture management of elementary school in Indonesia," *Heliyon*, vol. 8, no. 4, Apr. 2022, doi: 10.1016/j.heliyon.2022.e09315.
- [10] Y. Abidin í, F. Rakhmayanti, and D. Undayasari, "Factors Affecting Literacy Ability of Elementary School Students in Indonesia," vol. 12, no. 2, pp. 179–192, Jan. 2025, doi: 10.53400/mimbar-sd.

Referensi

- [11] S. Cai, "Empowering Chinese high school students: Transformative reading lessons with the task-based learning approach," *Journal of Language Teaching*, vol. 4, no. 3, pp. 1–9, Aug. 2024, doi: 10.54475/jlt.2024.015.
- [12] F. Arifin and P. Musliani, "Optimization of Reading Comprehension in Primary Education Through the Speed Reading Method," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, vol. 9, no. 1, Apr. 2025, doi: 10.23887/jisd.v9i1.90988.
- [13] S. O. Putri¹ and A. N. Fradana, "Reading Skills and Achievement in Indonesian Language Subjects of Elementary School Students [Keterampilan Membaca dan Prestasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar]," 2023.
- [14] A. Rinawati, L. B. Mirnawati, and F. Setiawan, "Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar," *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, vol. 4, no. 2, pp. 85–96, Aug. 2020, doi: 10.31537/ej.v4i2.343.
- [15] R. A. Tampubolon, "Gerakan Literasi di Sekolah Dasar," 2025, Accessed: Sep. 27, 2025. [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- [16] E. Pratiwi, T. Nusantara, S. Susiswo, M. Muksar, and S. Subanji, "Characteristics of students' cognitive conflict in solving a problem based on information processing theory," *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, vol. 18, no. 2, pp. 76–88, Feb. 2019, doi: 10.26803/ijlter.18.2.6.
- [17] V. Safitri and A. T. Lidyasari, "Enhancing Learning Concentration and Reading Comprehension in Fifth Graders: The Impact of Anticipation Guide Strategies in Elementary Education," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, vol. 16, no. 4, pp. 4829–4840, Dec. 2024, doi: 10.35445/alishlah.v16i4.5744.
- [18] S. Sumantri, M. Ridwan, and D. Citra, "Penerapan Media Pohon Literasi Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Human And Education*, vol. 5, no. 1, p. 936, 2025.
- [19] H. Diana, "Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa," *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, vol. 6, no. 2, pp. 661–676, Jul. 2022, doi: 10.26811/didaktika.v6i2.622.
- [20] A. Usamah, N. L. Yulianengsih, Y. Fitriyani, and A. Fauziyah, "Implementasi Media Board Game Edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," 2024. doi: 10.32832/at-tadib.v8i1.19459.

[21] Ananda Muazizah, "Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Boardgame Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika," *Jurnal Ilmiah Research Student*, vol. 2, Mar. 2025, Accessed: Sep. 27, 2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3711>

[22] K. Nahdi, D. Yunitasari, B. D. D. Arianti, A. Atiaturrahmaniah, and U. Usuluddin, "Reading Literacy of Elementary School Students Based upon PIRLS Framework," *Voices of English Language Education Society*, vol. 8, no. 1, pp. 220–229, Apr. 2024, doi: 10.29408/veles.v8i1.25682.

[23] D. Fitrotin, I. Ida Mardiyana, and A. Diena Koesmini, "Improving Students' Reading Comprehension Using Word Card Media in Indonesian Language," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, vol. 1, no. 3, 2022.

[24] Amruddin, E. F. Muskananfolo, F. R. Pande, Y. Maria, and Y. M. K. Letor, *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, no. August. 2016. [Online]. Available: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5462>

[25] A. Putra, P. S. Damayanti, I. Srirahmawati, and S. Purnawati, "Pengembangan Media Bagan Pohon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar," 2022. doi: 10.24853/holistika.6.2.85-93.

[26] A. D. Cahyani and A. Bahrodin, "Pengembangan Media KAPOMEL (Kotak Pohon Meledak) Berbasis Alur Merdeka Belajar Mata Pelajaran Ipa," *BIONatural*, vol. 55, no. 4, pp. 524–530, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio%0Ahttps://elibrary.ru/item.asp?id=37272549>

[27] S. Sumantri, M. Ridwan, and D. Citra, "Penerapan Media Pohon Literasi Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Human And Education*, vol. 5, no. 1, p. 936, 2025.

[28] L. Amalia et al., "Perancangan Board Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Lagu Daerah Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar Usia 9-11 Tahun," 2023. [Online]. Available: <https://journal.isi.ac.id/index.php/fenomen>

[29] D. Rahmadiani and K. Nur, "Pengaruh Game Edukasi Wordwall Terhadap Kemampuan Membaca Bagi Peserta Didik Tunagrahita Ringan di SLB Negeri Gedangan Pengaruh Game Edukasi Wordwall Terhadap Kemampuan Membaca Bagi Peserta Didik Tunagrahita Ringan Di Slb Negeri Gedangan," 2024.

