

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

[The Use of Board Game Media on Elementary School Students' Reading Comprehension Skills]

Amelia Puja Noviyanti¹⁾, Vevy Liansari^{*,2)}

¹⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: vevyliansari@umsida.ac.id

Abstract. *Insufficient reading comprehension skills in elementary school children are a problem for learning the Indonesian language. This research explores the impact of a digital board game on fifth-grade students' reading comprehension skills at SDN Mergosari 2. A One Group Pretest–Posttest Design method was used, with data collected from students before and after playing the game. The Wilcoxon test analyzed data that did not have a normal distribution. Results showed an increase in average reading comprehension scores, from 63.56 in the pretest to 81.33 in the posttest. The Wilcoxon test indicated a significant effect of the digital board game, with a p-value less than 0.05, confirming improvement in students' reading comprehension skills. Consequently, digital board games can serve as a beneficial alternative educational tool to improve reading comprehension within elementary education settings.*

Keywords - Board Game, Digital Media, Reading Comprehension, Elementary School Students

Abstrak. Rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik di tingkat sekolah dasar tetap menjadi hambatan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan media board game digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SDN Mergosari 2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain One Group Pretest–Posttest. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V, dengan cara pengumpulan data dilakukan melalui tes membaca pemahaman yang diberikan sebelum serta setelah penggunaan media board game digital. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji Wilcoxon karena tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai kemampuan membaca pemahaman siswa dari 63,56 pada pretest menjadi 81,33 pada posttest. Uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,05$, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media board game digital memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Oleh karena itu, media board game digital dapat dipakai sebagai pilihan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci - Board Game, Media Digital, Membaca Pemahaman, Peserta Didik Sekolah Dasar

I. PENDAHULUAN

Secara nasional, literasi membaca peserta didik di Indonesia masih menghadapi persoalan yang signifikan. Berdasarkan data dari *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang diterbitkan oleh OECD, skor literasi membaca Indonesia jauh di bawah rata-rata negara-negara anggota OECD. Pada PISA 2022, skor membaca Indonesia tercatat sekitar 359, sementara rata-rata OECD berada sekitar 476 [1]. Data ini menunjukkan bahwa banyak peserta didik di Indonesia masih berada pada tingkat kemampuan membaca dasar, di mana mereka hanya dapat menemukan informasi yang jelas dalam teks yang sederhana, dan belum mampu melakukan penalaran, inferensi, serta evaluasi isi bacaan dengan lebih mendalam. Situasi ini menjadi perhatian utama bagi negara, mengingat bahwa kemampuan membaca adalah dasar penting untuk penguasaan ilmu di berbagai pelajaran. Rendahnya tingkat literasi membaca berdampak langsung pada kualitas sumber daya manusia, kemampuan bersaing bangsa, serta keberhasilan dalam kebijakan pendidikan jangka panjang. Situasi pembelajaran membaca yang belum mencapai tingkat yang ideal di kelas tersebut sejalan dengan gambaran kemampuan literasi membaca peserta didik Indonesia secara keseluruhan.

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.

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 [2]. 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 [3]. 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 [4]. 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 [5]. Temuan dari penelitian mendukung bahwa board game efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca, khususnya dalam konteks pendidikan dasar. Penelitian yang berjudul *Throw The Word* menunjukkan bahwa penerapan board game mampu meningkatkan skor membaca peserta didik dari 70,28 menjadi 76,14, dengan N-Gain sebesar 70% yang menandakan efektivitas yang sedang namun konsisten dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik di tingkat dasar [6]. Selain dari peningkatan kemampuan, media ini juga dianggap sangat praktis, dengan tingkat kemudahan mencapai 89,2%, yang membuktikan bahwa baik guru maupun peserta didik dapat memanfaatkannya dengan mudah dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Data kuantitatif ini penting karena memperlihatkan bahwa board game tidak hanya menarik tetapi juga memberikan dampak terukur terhadap kemampuan membaca peserta didik.

Selain penelitian tersebut, studi yang dilakukan oleh Sinaga menemukan bahwa pemanfaatan board game menghasilkan perbedaan signifikan berdasarkan uji t-test terhadap kemampuan mempelajari bacaan peserta didik tingkat menengah [7]. Meskipun dilakukan pada tingkatan yang berbeda, hasil dari penelitian ini memperkuat bahwa board game dapat meningkatkan pemahaman teks dengan lebih efektif dibandingkan dengan metode ajar tradisional. Permainan yang ada tantangan, imbalan, dan kompetisi dapat meningkatkan ingatan dan fokus murid. Elemen tersebut membantu murid memahami bacaan dengan lebih baik. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan papan bisa digunakan dalam pembelajaran literasi, termasuk di sekolah dasar.

Namun, hasil-hasil penelitian tersebut masih menyisakan beberapa batasan yang signifikan. Penelitian *Throw The Word* lebih berfokus pada aspek kelayakan media, validitas, dan peningkatan kemampuan secara umum, tetapi belum menjelaskan secara mendalam bagaimana board game memengaruhi komponen pemahaman membaca seperti membaca pengertian, inferensial, dan evaluatif. Dengan kata lain, peningkatan skor yang diperoleh belum mencerminkan indikator mana yang paling terpengaruh oleh penggunaan board game. Sementara itu, penelitian Sinaga lebih menekankan pada peserta didik tingkat menengah, sehingga belum memberikan gambaran langsung mengenai efektivitas board game bagi karakteristik belajar peserta didik sekolah dasar yang memerlukan pendekatan visual, konkret, dan berbasis permainan [8]. Sementara itu, teori keterlibatan belajar oleh Marmoah & Poerwanti, Suharno, menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam belajar meningkat signifikan ketika proses pembelajaran dikemas dalam bentuk aktivitas interaktif, kolaboratif, dan berbasis permainan [9]. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat menjadikan aktivitas membaca tidak hanya sekadar kewajiban, melainkan juga sebagai kegiatan yang menyenangkan. Untuk menciptakan media yang menarik, sangat penting untuk memahami sifat-sifat peserta didik masa kini yang tumbuh di zaman digital.

Anak-anak di era digital memiliki gaya belajar yang berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Mereka lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan aspek visual, interaksi, dan tantangan. Menurut kajian Abidin, sebanyak 78% peserta didik sekolah dasar lebih berkonsentrasi ketika pembelajaran disajikan dalam format permainan atau tantangan visual [10]. Oleh karena itu, pembelajaran membaca yang memakai media interaktif seperti board game digital bisa menjadi alternatif yang tepat untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca di zaman digital ini. Cai menjelaskan bahwa pemahaman membaca adalah proses kognitif yang melibatkan interaksi antara pembaca, teks, dan konteks yang digunakan untuk membangun makna [11]. Arifin menambahkan bahwa pemahaman membaca meliputi kegiatan mengenali simbol, menghubungkan informasi dengan pengetahuan yang sudah ada, serta menyimpulkan pesan yang terkandung dalam bacaan [12]. Selain itu, Kintsch & van Dijk (1978) melalui teori konstruksi-integrasi mengungkapkan bahwa pemahaman tercapai ketika pembaca dapat menghubungkan makna antar kalimat menjadi gambaran mental yang menyeluruh. Sebelum mendalami lebih lanjut mengenai keefektifan media itu, sangat penting untuk terlebih dahulu mengerti esensi serta unsur-unsur teoretis dari kesanggupan membaca dengan pemahaman.

Triyono, Rahmawati, & Handayani mengidentifikasi empat indikator utama dalam pemahaman membaca di tingkat sekolah dasar: (1) kemampuan menjawab pertanyaan-pertanyaan literal berdasarkan teks yang ada, (2) kemampuan untuk menemukan gagasan utama, (3) kemampuan untuk menyimpulkan isi dari bacaan, serta (4) kemampuan menggunakan kosakata dalam konteks yang tepat. Keempat indikator tersebut menjadi landasan penting dalam rubrik penilaian bagi penelitian ini [13]. Keterampilan membaca yang berkaitan dengan pemahaman memiliki dampak langsung terhadap keberhasilan akademik para peserta didik. Rinawati mengungkapkan bahwa kemampuan untuk memahami teks berkaitan secara positif dengan pencapaian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan nilai korelasi $r = 0,63$ ($p < 0,05$) [14]. Ini menunjukkan bahwa semakin baik kemampuan pemahaman membaca peserta didik, semakin tinggi hasil belajar mereka di berbagai disiplin ilmu lainnya yang berbasis teks. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan membaca seharusnya tidak hanya menjadi tanggung jawab guru Bahasa Indonesia, tetapi juga merupakan bagian penting dari keseluruhan proses pendidikan. Untuk memperkuat relevansi teoritis tersebut, peneliti melakukan observasi awal guna melihat bagaimana kondisi nyata kemampuan membaca peserta didik di lapangan.

Beberapa faktor yang menjadi penyebab utama adalah ketersediaan bahan bacaan yang terbatas dan kurang relevan dengan minat peserta didik, rendahnya dukungan dari orang tua dalam memfasilitasi kebiasaan membaca di rumah, serta metode pengajaran yang masih bersifat satu arah. Temuan ini sejalan dengan hasil yang mencatat bahwa 64% sekolah dasar di Indonesia belum memiliki strategi inovatif untuk mengembangkan budaya literasi yang aktif [15]. Rendahnya kemampuan membaca pemahaman berpengaruh negatif terhadap keseluruhan prestasi akademik. Berdasarkan laporan Education World Forum tahun 2023, murid dengan tingkat literasi yang rendah memiliki peluang gagal dalam memahami instruksi akademik hingga dua kali lebih besar dibandingkan dengan murid yang memiliki literasi tinggi. Konsekuensi jangka panjangnya mencakup keterampilan berpikir kritis yang rendah, pengambilan keputusan yang kurang baik, serta kesiapan yang minim untuk menghadapi dunia kerja. Kondisi ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang mampu mengoptimalkan kapasitas kognitif peserta didik secara efektif, salah satunya melalui teori beban kognitif (*Cognitive Load Theory*).

Teori Cognitive Load yang dikenalkan oleh Sweller pada tahun 1988 menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan media interaktif dapat mengurangi beban kognitif serta meningkatkan kemampuan mengingat informasi [16]. Media seperti permainan papan dapat mengubah kegiatan belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang rumit, termasuk keterampilan membaca.

Permainan papan adalah jenis permainan yang dilakukan di atas papan, menggabungkan unsur strategi, interaksi sosial, dan tujuan pembelajaran [17]. Dalam pekerjaan pendidikan dasar, permainan papan berfungsi sebagai alat pembelajaran yang aktif yang memfasilitasi kerja sama dan pemecahan masalah [18]. Penelitian oleh Amalia, Bangsa, & Rahayu menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan papan dalam proses belajar mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik sebesar 85%, serta memperkuat kemampuan kognitif dan sosial mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Diana melaporkan bahwa permainan papan Klaster dapat meningkatkan keterampilan literasi peserta didik hingga 32% dibandingkan dengan metode tradisional [19]. Di sisi lain, menemukan bahwa peserta didik yang belajar melalui permainan papan yang edukatif menunjukkan peningkatan motivasi membaca sebesar 40%. Data tersebut memperkuat gagasan bahwa permainan papan merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan memahami bacaan [20].

Dengan perkembangan teknologi, permainan papan kini sudah bisa diadaptasi secara digital agar lebih menarik dan dapat diakses dengan lebih mudah. Board game digital mengintegrasikan teks, gambar, dan suara sehingga dapat merangsang berbagai gaya belajar peserta didik, visual, auditori, dan kinestetik. Rahmadiani & Nur, mengungkapkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan yang digital dapat meningkatkan keterampilan kognitif anak hingga 28% dibandingkan dengan cara belajar konvensional [21].

Keterkaitan antara media permainan dan kemampuan membaca dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran berbasis permainan, yang menyatakan bahwa permainan menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna [22]. Dalam hal ini, permainan papan berfungsi sebagai dorongan eksternal yang memberikan motivasi kepada peserta didik untuk membaca, memahami aturan, serta menafsirkan teks saat permainan berlangsung, seluruhnya adalah proses membaca yang dimaksud. Berdasarkan teori tersebut, penelitian ini menempatkan penggunaan permainan papan digital sebagai variabel independen yang diharapkan dapat memengaruhi variabel dependen, yaitu kemampuan membaca pemahaman. Melalui aktivitas bermain yang melibatkan pemecahan masalah berbasis teks, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk mengidentifikasi gagasan utama, menyimpulkan informasi, serta memperkaya kosakata mereka. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak meneliti penggunaan permainan papan untuk mata pelajaran matematika dan sains [23]. Penelitian yang mengkaji dampak permainan papan digital terhadap kemampuan membaca pemahaman di tingkat sekolah dasar sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan iterkait penerapan permainan papan digital dalam pembelajaran literasi Bahasa Indonesia.

Studi ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih baik secara konsep maupun penerapan. Dari segi konsep, riset ini mengembangkan ide belajar sambil bermain ke ranah kemampuan membaca. Dari segi penerapan, temuan ini

dapat membantu pengajar menciptakan alat belajar yang baru dan relevan dengan kebutuhan murid di era kini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media board game digital berdampak pada kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SDN Mergosari 2, Kabupaten Sidoarjo.

Observasi awal di SDN Mergosari 2, Kecamatan Tarik, Kabupaten Sidoarjo, menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman membaca peserta didik kelas V tergolong rendah. Hasil dari uji diagnostik yang pertama menunjukkan nilai rata-rata 65,2, yang berada di bawah KKM yaitu 70. Dari 19 peserta didik, hanya 31,5% yang berhasil menjawab pertanyaan mengenai bacaan inferensial dengan benar. Guru mengungkapkan bahwa rendahnya kemampuan membaca disebabkan oleh kurangnya variasi dalam media pembelajaran dan rendahnya antusiasme peserta didik saat membaca teks yang panjang.

Berbagai studi sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang berbasis permainan memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca peserta didik di tingkat sekolah dasar. Adriani, Cahyadi, dan Fatimah (2023) membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan literasi membaca peserta didik kelas IV, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dari 63,56 pada pretest menjadi 81,33 pada posttest, serta adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan kelas yang menerapkan metode tradisional [24]. Temuan kuantitatif tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca peserta didik. Selain itu, penelitian oleh Anggiani, Istiqfaroh, dan Hendratno (2023) menunjukkan bahwa penggunaan permainan papan berbasis edutainment meningkatkan kemampuan membaca awal peserta didik, yang terlihat dari nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol, serta perolehan N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk kategori tinggi [25]. Penelitian lain mengenai media permainan edukatif juga mengungkapkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan memahami bacaan peserta didik, yang tampak dari perbedaan skor hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah penerapan media permainan tersebut [26]. Secara keseluruhan, data kuantitatif dari studi-studi sebelumnya memperkuat bukti bahwa media yang berbasis permainan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di sekolah dasar.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih memiliki batasan, baik dari segi konteks jenjang pendidikan maupun perhatian terhadap pengukuran keterampilan membaca. Beberapa penelitian cenderung menekankan pada efektivitas umum media permainan tanpa menjelaskan secara rinci indikator keterampilan membaca pemahaman, seperti kemampuan literal, inferensial, penentuan gagasan utama, dan pemanfaatan kosakata. Di samping itu, penelitian yang secara khusus mengeksplorasi penggunaan board game digital dalam pengajaran membaca pemahaman pada tingkat sekolah dasar masih terbilang terbatas.

- Apakah ada perbedaan dalam kemampuan membaca pemahaman peserta didik sebelum dan setelah penerapan media board game digital?
- Apa dampak dari penggunaan media board game digital terhadap aspek keterampilan membaca pemahaman peserta didik, termasuk kemampuan literal, gagasan utama, inferensial, dan pemaknaan kosakata?

II. METODE

Studi penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam situasi yang terkontrol. Salah satu desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental*. Disebut demikian karena jenis ini belum memenuhi persyaratan cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti aturan-aturan tertentu. Karena Terdapat faktor-faktor eksternal lain yang turut memainkan peran dalam pembentukan variabel terikat. Dengan demikian, hasil eksperimen yang berupa variabel terikat tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh variabel bebas. Kondisi ini bisa muncul karena ketiadaan variabel kendali, serta sampel tidak dipilih secara acak [18]. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model desain the one group pretest posttest design. Digunakan model desain ini karena terdapat pretest sebelum diberi perlakuan, dan posstest setelah diberi perlakuan. Desain penelitian ini menggunakan model desain the one group pretest posttest design (Tabel 1). Peneliti menggunakan sampel pada satu kelas yaitu kelas V di SD Negeri Mergosari 2 yang terdiri dari 19 peserta didik.

Tabel 1. Skema One Group Pretest-Posttest Design

<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
<i>O1</i>	<i>X</i>	<i>O2</i>

Berikut adalah representasi dari rancangan penelitian ini:

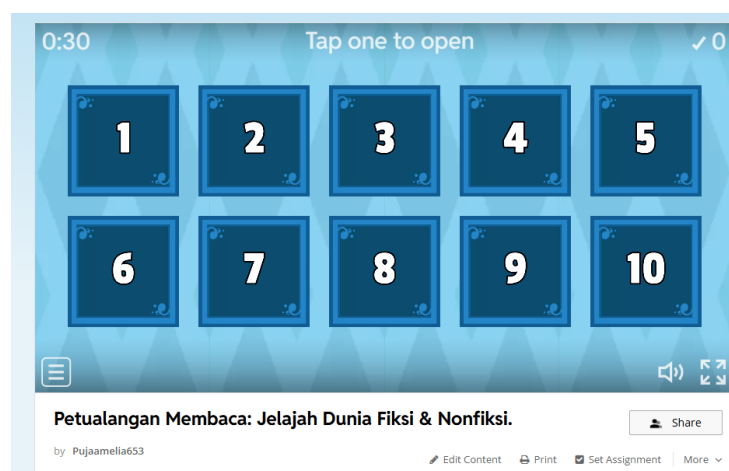
- O1 : adalah hasil tes awal sebelum adanya intervensi,
 X : merupakan implementasi metode belajar memakai *oard game*, serta
 O2 : ialah hasil tes akhir sesudah adanya intervensi tersebut.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes dan rubrik penilaian penggunaan *board game* dalam keterampilan membaca pemahaman. Terdapat dua jenis tes, yaitu pretest yang dilakukan sebelum perlakuan diberikan untuk mengetahui kemampuan awal, dan posttest yang dilakukan setelah perlakuan guna mengukur perubahan yang terjadi. Rubrik penilaian digunakan untuk mengevaluasi hasil dari kedua tes tersebut sebagai alat ukur yang efektivitas penggunaan *board game* dalam keterampilan membaca pemahaman. Rubrik penilaian keterampilan membaca pemahaman dalam penelitian ini mencakup 4 aspek yaitu : (1) mampu menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan, (2) mampu menentukan gagasan pokok dari paragraf dalam bacaan, (3) mampu menyimpulkan bagian penting yang terdapat pada isi bacaan, (4) mampu menggunakan kosakata yang tepat dalam menjelaskan bacaan. Penilaian konsep diri oleh peneliti diterapkan menggunakan skala likert dengan nilai (1-4) dan individu. Hasil dari pengukuran konsep diri diterapkan untuk menilai sejauh mana pandangan peserta didik sejalan dengan tingkat kemampuan membaca pemahaman yang mereka capai. Penelitian ini mengumpulkan informasi dengan menggunakan berbagai metode seperti tes, survei, dan dokumentasi. Tes dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan membaca pemahaman peserta didik sebelum dan setelah intervensi, sementara survei dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai tanggapan dan keadaan peserta didik selama proses belajar dengan menggunakan media *board game*. Dokumentasi juga berperan sebagai data tambahan untuk mendukung pelaksanaan penelitian. Pengumpulan data menggunakan hasil pretest dan posttest peserta didik. Peneliti menggunakan statistik inferensial untuk menganalisis data sampel yang hasilnya diterapkan pada populasi. Data dianalisis menggunakan program statistik SPSS..

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media *board game* digital “Petualangan Membaca: Jelajah Dunia Fiksi dan Nonfiksi” terhadap pengembangan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas V SDN Mergosari 2, yang terletak di Kecamatan Tarik, Kabupaten Sidoarjo. Metode penelitian yang diterapkan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono pada tahun 2024, untuk menilai perbedaan kemampuan yang ada sebelum dan setelah perlakuan. Dalam penelitian ini, terdapat 19 peserta didik yang terlibat sebagai sampel, yang dipilih dengan menggunakan teknik sampel jenuh, dikarenakan populasi yang relatif kecil dan semuanya dapat berfungsi sebagai subjek penelitian.

Media pembelajaran yang digunakan berupa *board game* digital interaktif yang menggabungkan teks, gambar, dan tantangan dalam bentuk soal, sesuai dengan konsep *game-based learning* menurut Gee pada tahun 2003. Media ini dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam aktivitas membaca melalui elemen permainan yang bersifat kolaboratif dan menyenangkan. Sebelum perlakuan diterapkan, peserta didik menjalani tes awal (*pretest*) untuk menilai kemampuan dasar membaca pemahaman, diikuti dengan tes akhir (*posttest*) setelah mereka menyelesaikan sesi pembelajaran yang menggunakan media ini.



Gambar 1. Antarmuka Media Board Game Digital “Petualangan Membaca: Jelajah Dunia Fiksi & Nonfiksi”

(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025)

Permainan ini menerapkan prinsip dasar dari teori *Game-Based Learning* yang dikemukakan oleh Hinebaugh, yang menyatakan bahwa belajar melalui permainan memberi kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dari pengalaman langsung dalam suasana yang menantang dan menyenangkan. Aspek visual, interaksi sosial, dan elemen kompetisi yang ada dalam permainan ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, yang memfasilitasi motivasi intrinsik peserta didik untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Sejalan dengan pendapat [25],

media yang berbasis permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna karena peserta didik terlibat dalam memecahkan masalah nyata yang dikemas dalam format permainan.

Dalam penelitian ini, *board game* digital digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi dan melatih empat indikator utama keterampilan membaca pemahaman, yang diuraikan oleh Triyono, Rahmawati, dan Handayani. Indikator-indikator tersebut meliputi kemampuan untuk menjawab pertanyaan berdasarkan pemahaman literal teks, kemampuan untuk menemukan ide kunci, kemampuan untuk menyimpulkan isi teks, dan kemampuan untuk menggunakan kosakata dengan benar dalam situasi tertentu. Setiap pertanyaan dalam permainan dirancang berdasarkan keempat indikator tersebut sehingga peserta didik dapat mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi. Melalui interaksi langsung yang berbasis tantangan, peserta didik tidak hanya mengingat isi bacaan, tetapi juga memahami struktur makna teks dengan baik. Selain itu, dokumentasi kegiatan mengindikasikan bahwa semangat peserta didik meningkat secara signifikan selama sesi permainan berlangsung. Berdasarkan pengamatan peneliti dan catatan dari guru kelas, sebagian besar peserta didik tampak lebih konsentrasi, bersemangat, dan aktif berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada di papan permainan. Temuan ini menguatkan hasil penelitian cahyani bahwa penggunaan media permainan dapat mengurangi kecemasan peserta didik dalam belajar serta meningkatkan motivasi mereka melalui rasa ingin tahu dan suasana kompetisi yang positif [26].

Tabel 2. 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

Sumber; Di olah Penelitian diambil dari *Descriptive Statistics SPSS (2025)*

Tabel 2 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.

Tabel 3. 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

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Tabel 3 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.

Tabel 4. 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	–	–

Sumber; Data Primer Diolah, 2025

Perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang diurutkan berdasarkan peringkat ditunjukkan dalam Tabel 4. 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.

Tabel 5. Statistik Uji Wilcoxon

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

Sumber; Data Primer Diolah, 2025

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.

Respon positif peserta didik juga terlihat dari meningkatnya partisipasi: peserta didik yang sebelumnya kurang aktif dalam kegiatan membaca kini menunjukkan minat untuk mencoba menjawab pertanyaan dan berdiskusi mengenai isi bacaan. Fenomena ini sejalan dengan teori keterlibatan belajar yang diungkapkan oleh sumantri, yang menyatakan bahwa partisipasi aktif menjadi indikator penting dari keterlibatan kognitif dan emosional dalam proses pembelajaran [27].

Dari perspektif pedagogis, penggunaan media “Petualangan Membaca: Jelajah Dunia Fiksi & Nonfiksi” juga mendukung proses belajar kolaboratif antar peserta didik. Permainan ini memaksa mereka untuk berkolaborasi dalam kelompok kecil dalam menyelesaikan setiap pertanyaan dalam jangka waktu yang ditentukan. Interaksi sosial ini berfungsi untuk memperkuat kemampuan komunikasi verbal, berargumentasi, dan kerja tim di antara peserta didik. Hasil ini sejalan dengan pernyataan Amalia, Bangsa, & Rahayu yang menekankan bahwa permainan papan edukatif dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif peserta didik hingga 85% melalui kolaborasi dan diskusi selama bermain [28].

Lebih lanjut, dokumentasi menunjukkan bahwa elemen visual, teks, dan audio yang terdapat dalam permainan membantu peserta didik yang memiliki gaya belajar yang beragam, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Desain antarmuka permainan yang cerah dan terorganisir mendorong peserta didik untuk lebih mudah memahami instruksi serta isi bacaan yang terkandung dalam setiap kotak bernomor. Sesuai dengan penelitian Rahmadiani & Nur, penggabungan aspek multimedia dalam permainan edukatif dapat meningkatkan partisipasi kognitif peserta didik hingga 28% jika dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional [29]. Dalam hal ini, permainan tidak hanya berfungsi untuk hiburan, tetapi juga sebagai alat evaluasi formatif yang ampuh untuk mengukur sejauh mana pemahaman membaca dengan cara yang menyenangkan.

Hasil dokumentasi juga menegaskan adanya perubahan dalam perilaku belajar peserta didik setelah penerapan media permainan ini. Peserta didik menjadi lebih disiplin dalam mengikuti aturan permainan, lebih aktif dalam menyampaikan pendapat, serta menunjukkan peningkatan rasa percaya diri saat menjawab pertanyaan bacaan. Guru kelas menyatakan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan. Hal ini mendukung pernyataan Sweller 1988 dalam teori Cognitive Load, yang mengatakan bahwa media interaktif bisa mengurangi beban kognitif peserta didik karena informasi disajikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, permainan papan digital dapat memaksimalkan kapasitas memori kerja peserta didik dalam memahami struktur dan makna teks bacaan.

Secara empiris, dokumentasi lapangan ini melengkapi hasil analisis statistik yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam nilai posttest dibandingkan dengan pretest ($p=0,015$). Dengan dukungan visual dan tingkah laku peserta didik yang terekam selama kegiatan, dapat disimpulkan bahwa peningkatan tersebut tidak hanya disebabkan oleh repetisi membaca, tetapi juga karena meningkatnya keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik selama proses belajar berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Diana yang menyatakan bahwa permainan papan seperti Klaster dapat meningkatkan keterampilan literasi peserta didik hingga 32%, karena menggabungkan elemen permainan, strategi, dan pembelajaran aktif.

VII. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *board game* digital “Petualangan Membaca: Jelajah Dunia Fiksi & Nonfiksi” memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik di kelas V SDN Mergosari 2. Hal ini diperkuat oleh analisis statistik yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 52,21 (pretest) menjadi 60,21 (posttest). Temuan ini didukung oleh uji Wilcoxon Signed Rank Test yang menunjukkan nilai $Z = -2,429$ dan $p = 0,015$, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Sebagian besar peserta didik (68,4%) juga menunjukkan peningkatan nilai, yang mengindikasikan efektivitas media *board game* digital dalam meningkatkan pemahaman teks. Dari segi kualitatif, dokumentasi mengungkapkan bahwa peserta didik terlihat lebih aktif, bersemangat, dan terlibat dalam proses belajar. Unsur-unsur permainan seperti tantangan, tampilan yang menarik, aturan yang jelas, serta interaksi sosial membuat pengalaman membaca menjadi lebih menyenangkan dan berarti bagi peserta didik. Media *board game* digital ini juga berkontribusi dalam mengurangi kebosanan dalam pembelajaran, memperkuat kerja sama di antara peserta didik, serta meningkatkan semangat untuk membaca. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *board game* digital tidak hanya efektif secara statistik dalam meningkatkan kemampuan pemahaman membaca, namun juga memberikan dampak yang positif pada aspek motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini dapat dijadikan pilihan inovatif bagi guru dalam

merancang strategi pengajaran bahasa Indonesia yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran peserta didik di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa syukur yang tulus kepada Allah SWT atas nikmat dan bimbingan-Nya yang memungkinkan penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, atas dukungan akademik dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian. Penulis juga menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada kepala sekolah, guru, dan siswa kelas lima SDN Mergosari 2 atas kerja sama, antusiasme, dan partisipasi aktif mereka, yang sangat berharga dalam pelaksanaan penelitian ini. Lebih lanjut, umpan balik dan dorongan yang membangun dari rekan-rekan dan para penilai telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas artikel ini. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga mereka atas dukungan, motivasi, dan doa yang terus menerus selama perjalanan penelitian ini.

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 i, 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.
- [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. Putril 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. Atiaturrehmaniah, 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 Ips," *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.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.