



artikel Amelia puja_rev 7

19%
Suspicious texts



- 11% Similarities
< 1 % similarities between quotation marks
0 % among the sources mentioned
- 6% Unrecognized languages
- 3% Texts potentially generated by AI

Document name: artikel Amelia puja_rev 7.pdf
Document ID: 9f9ebaca6ea22ae3a8f7679c6583a0bea858490c
Original document size: 537.26 KB

Submitter: UMSIDA Perpustakaan
Submission date: 1/28/2026
Upload type: interface
analysis end date: 1/28/2026

Number of words: 6,152
Number of characters: 46,626

Location of similarities in the document:



Sources of similarities

Main sources detected

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	archive.umsida.ac.id https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/9235/66507/73699 29 similar sources	9%		Identical words: 9% (610 words)
2	ejournal.unikama.ac.id Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-So... http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jtst/article/download/3058/2110 24 similar sources	9%		Identical words: 9% (612 words)
3	archive.umsida.ac.id https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/811/5659/7030 29 similar sources	9%		Identical words: 9% (585 words)
4	ejournal.unikama.ac.id Analisis Tingkat Berfikir Kreatif Peserta Didik Dalam Me... http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jtst/article/download/3225/2111 20 similar sources	8%		Identical words: 8% (598 words)
5	Artikel Ilmiah Siti Mutamimah Alfiah.pdf Artikel Ilmiah Siti Mutamim... #ede3c1 Comes from my group 27 similar sources	8%		Identical words: 8% (568 words)

Sources with incidental similarities

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	doi.org Efektivitas Literasi Digital untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6345	< 1%		Identical words: < 1% (19 words)
2	ijemd.umsida.ac.id https://ijemd.umsida.ac.id/index.php/ijemd/article/view/915	< 1%		Identical words: < 1% (19 words)
3	jurnal.umt.ac.id PENGENALAN BOARD GAME BERBASIS AUGMENTED REALITY S... https://jurnal.umt.ac.id/index.php/jika/article/view/11840	< 1%		Identical words: < 1% (16 words)
4	doi.org Analisis dan Penerapan Board Game untuk Meningkatkan Entrepreneur... https://doi.org/10.36499/psnst.v12i1.7004	< 1%		Identical words: < 1% (13 words)
5	journal.stkipsubang.ac.id https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4190	< 1%		Identical words: < 1% (15 words)

Referenced sources (without similarities detected)

These sources were cited in the paper without finding any similarities.

1	http://doi.org/10.21070/ijccd.v4i1.843
2	https://jbasic.org/index.php/basicedu
3	https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3711
4	https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdik/article/view/5462
5	https://journal.isi.ac.id/index.php/fenomen

<http://doi.org/10.21070/ijccd.v4i1.843>

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)

 **archive.umsida.ac.id**
<https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/9235/66507/73699>

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

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

 **archive.umsida.ac.id**
<https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/811/5659/7030>

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



drpm.umsida.ac.id

<https://drpm.umsida.ac.id/wp-content/uploads/2021/02/Template-Jurnal-UMSIDA-new.docx>

How to cite: Nama Penulis Pertama, Nama Penulis Kedua (2018) Instructions for Writing and Submit Journal Articles at Muhammadiyah University

Sidoarjo 16pt Bold [Petunjuk Penulisan dan Kirim Artikel Jurnal di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo 16pt Bold-Title Case]. IJCCD 1 (1). doi:

10.21070/ijccd.v4i1.843

<http://doi.org/10.21070/ijccd.v4i1.843>

<mailto:vevyliansari@umsida.ac.id>



ac.id



ejournal.unikama.ac.id | Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Materi Operasi Bentuk Aljabar Berdasarkan Tahapan Newman Di Kelas VII SMP NU Bul...

<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jtst/article/download/3058/2110>

2

| Page



archive.umsida.ac.id

<https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/9235/66507/73699>

Copyright © 2018

Author

[s]. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use,

distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original

publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not



ejournal.unikama.ac.id | Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Materi Operasi Bentuk Aljabar Berdasarkan Tahapan Newman Di Kelas VII SMP NU Bul...

<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jtst/article/download/3058/2110>

comply

with these terms.

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


archive.umsida.ac.id
<https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/9235/66507/73699>

Copyright © 2018 Author [s]. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not


ejournal.unikama.ac.id | Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Materi Operasi Bentuk Aljabar Berdasarkan Tahapan Newman Di Kelas VII SMP NU Bul...
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jtst/article/download/3058/2110>

comply with these terms.

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 dilakuakn 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.



Copyright © 2018 Author [s]. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not



comply

with these terms.

Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan iterkait penerapan permainan papan digital dalam pembelajaran literasi

Bahasa Indonesia. Dari segi konsep, penelitian ini mengembangkan konsep belajar yang melibatkan kemampuan

membaca.

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.

a. Apakah ada perbedaan dalam kemampuan membaca pemahaman peserta didik sebelum dan setelah

penerapan media board game digital?

b. Apakah penggunaan media board game digital mempengaruhi keterampilan membaca peserta didik,

termasuk pemahaman literal?

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

Pre Test Treatment Post Test

O1 X O2

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 rubik 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. Rubik penilaian digunakan untuk mengevaluasi hasil dari kedua tes tersebut sebagai alat ukur yang efektivitas penggunaan board game dalam keterampilan membaca pemahaman. Rubik 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],

comply

with these terms.

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 meningkat, dari 48 menjadi 52, menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan membaca yang lebih baik secara keseluruhan. Selain itu, nilai minimum dan maksimum pada tes akhir lebih tinggi daripada pada tes awal.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat sebagai hasil dari intervensi.

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 pelajar yang mengalami peningkatan nilai, empat pelajar mengalami penurunan, dan dua pelajar lainnya nilainya tetap. Setelah menggunakan media board game digital, banyak laporan positif tentang kemajuan dalam 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 menunjukkan peserta didik mengalami perubahan perilaku belajar setelah penerapan media permainan, yaitu lebih disiplin, aktif dalam menyampaikan pendapat, dan lebih percaya diri menjawab pertanyaan bacaan. Pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan, sesuai dengan teori Cognitive Load Sweller (1988) yang menyatakan bahwa informasi menarik dan mudah dipahami dapat mengurangi beban kognitif siswa.

Permainan papan digital dapat meningkatkan memori kerja siswa dalam memahami teks.

Hasil analisis statistik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam nilai posttest dibandingkan dengan pretest

($p=0,015$), yang dilengkapi secara empiris oleh dokumentasi lapangan ini. Dengan dukungan visual dan rekaman tingkah laku peserta didik selama kegiatan, dapat disimpulkan bahwa peningkatan tersebut bukan hanya hasil dari membaca lagi, tetapi juga karena peningkatan keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik selama proses belajar.



Penelitian Diana menunjukkan bahwa permainan papan seperti Klaster dapat meningkatkan keterampilan literasi peserta didik hingga 32% dengan menggabungkan elemen permainan, strategi, dan pembelajaran aktif.

VII. KESIMPULAN

. 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 siswa (68,4%) juga meningkatkan nilai, menunjukkan bahwa media board game digital berguna untuk meningkatkan pemahaman teks. Berdasarkan observasi di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik lebih terlibat, aktif, dan terlibat dalam proses belajar. Pengalaman membaca siswa menjadi lebih menyenangkan dan bermakna berkat elemen permainan seperti tantangan, tampilan yang menarik, aturan yang jelas, dan interaksi sosial. 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 bukan hanya meningkatkan kemampuan membaca mereka, tetapi juga berdampak positif pada motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini dapat menjadi pilihan kreatif bagi guru yang sedang membangun strategi pengajaran bahasa Indonesia yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik di era digital.



ejournal.unikama.ac.id | Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Materi Operasi Bentuk Aljabar Berdasarkan Tahapan Newman Di Kelas VII SMP NU B...
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jtst/article/download/3058/2110>

8 | Page



archive.umsida.ac.id
<https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/9235/66507/73699>

Copyright © 2018 Author [s]. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not



ejournal.unikama.ac.id | Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Materi Operasi Bentuk Aljabar Berdasarkan Tahapan Newman Di Kelas VII SMP NU B...
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jtst/article/download/3058/2110>

comply

with these terms.



archive.umsida.ac.id
<https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4336/30985/34944>

REFERENSI

[1]



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



doi.org | Analisis dan Penerapan Board Game untuk Meningkatkan Entrepreneurship dengan Menggunakan Metode Innovation Profiling
<https://doi.org/10.36499/psnst.v12i1.7004>

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



jurnal.umat.ac.id | PENGENALAN BOARD GAME BERBASIS AUGMENTED REALITY STUDI KASUS DOTS BOARD GAME CAFÉ | Rahma | JIKA (Jurnal Informatika)
<https://jurnal.umat.ac.id/index.php/jika/article/view/11840>

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 Pelupesty,

and dan Anggi Citra Apriliana, “Pengembangan Media



journal.stkipsubang.ac.id
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4190>

Pembelajaran Board
Game Who Is It Dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran Ips Kelas Iv



digilib.uinkhas.ac.id
https://digilib.uinkhas.ac.id/40906/1/Fajrina%20NurHidayah_212101040064.pdf

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. Putri1 and A. N. Fradana, “Reading



archive.umsida.ac.id
<https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/9235/66507/73699>

Skills and Achievement in Indonesian Language Subjects of
Elementary School Students [Keterampilan Membaca dan Prestasi pada Mata Pelajaran Bahasa
Indonesia
Perserta 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



doi.org | Penerapan Game Based Learning Berbantuan Permainan Market Class untuk Mengembangkan Literasi Numerasi Siswa Kelas V MI Nabaul Ulum
<https://doi.org/10.21009/jrpms.091.10>

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:



archive.umsida.ac.id

<https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/9235/66507/73699>

Copyright © 2018 Author [s]. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

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.



drpm.umsida.ac.id

<https://drpm.umsida.ac.id/wp-content/uploads/2021/02/Template-Jurnal-UMSIDA-new.docx>

Article History:

Received: 26 June 2018 | Accepted: 08 August 2018 | Published: 30 August 2018

[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 Ipas,"



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.

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 SD...

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 ...

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

I. Pendahuluan

II. Metode

III. Hasil dan Pembahasan

VII. Kesimpulan

Referensi