

**PENGEMBANGAN MEDIA LITERACY BOARD GAMES PADA
PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SD INPRES
5/81 TIBOJONG KABUPATEN BONE**

Satriani Dh¹, Mujahidah², Siti Fausyiah Fadhila Nabila³, Sudirman⁴
^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Makassar
dirman64@unm.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop Literacy Board Games as a learning medium for reading comprehension among fourth-grade students at SD Inpres 5/81 Tibojong, Bone Regency, and to determine the validity, practicality, and effectiveness of the product. The study employed a Research and Development approach using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research involved one fourth-grade teacher and 22 students. Data were collected through media and material expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, documentation, and reading comprehension tests administered before and after the use of the product. Data were analyzed descriptively using percentages and mean scores. The results showed that the Literacy Board Games were successfully developed through the five ADDIE stages. Media expert validation and material expert validation each reached 80%, indicating that the product was feasible for use. Teacher response reached 82.67%, while student response reached 89.31%, showing a high level of practicality. Students' mean reading comprehension score increased from 57.05 on the pre-test to 72.73 on the post-test, while mastery increased from 13.64% to 72.73%. The findings indicate that Literacy Board Games can provide an attractive, interactive, and collaborative learning experience and can support improvement in elementary students' reading comprehension.

Keywords: *literacy board games, reading comprehension, learning media, ADDIE*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Literacy Board Games* pada pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong Kabupaten Bone serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas IV dan 22 siswa. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru dan siswa, dokumentasi, serta tes membaca pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan media. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan persentase dan nilai rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berhasil dikembangkan melalui lima tahap ADDIE. Validasi ahli media dan ahli materi masing-masing memperoleh 80% dengan kategori layak. Respons guru mencapai 82,67% dan respons siswa 89,31% yang menunjukkan media praktis digunakan. Nilai rata-rata membaca pemahaman meningkat dari 57,05 pada *pre-test* menjadi 72,73 pada *post-test*, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 13,64% menjadi 72,73%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Literacy Board Games*

mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, interaktif, kolaboratif, dan mendukung peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *literacy board games*, membaca pemahaman, media pembelajaran, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan kemampuan akademik, sosial, dan karakter peserta didik. Pada jenjang ini, guru tidak hanya berperan menyampaikan informasi, tetapi juga merancang pengalaman belajar yang mampu mengaktifkan siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan perubahan karakteristik siswa menuntut pembelajaran yang lebih adaptif dan kreatif. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 sebagai perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menegaskan bahwa kurikulum perlu memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Implikasinya, guru perlu memilih dan mengembangkan media yang relevan dengan kebutuhan belajar siswa serta mampu mengubah pembelajaran dari kegiatan menerima informasi menjadi pengalaman belajar yang aktif.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, membaca merupakan keterampilan yang sangat

menentukan keberhasilan siswa dalam mengakses pengetahuan. Dewi dkk. (2022) menjelaskan bahwa membaca merupakan proses kognitif untuk menemukan informasi yang terkandung dalam tulisan. Kegiatan membaca tidak berhenti pada kemampuan mengenali huruf, kata, dan kalimat, tetapi melibatkan proses memahami pesan yang disampaikan penulis. Sari dkk. (2021) menegaskan bahwa membaca bersifat proses, strategis, dan interaktif. Dengan demikian, kualitas pembelajaran membaca perlu diarahkan pada kemampuan memahami, menghubungkan, menafsirkan, dan menggunakan informasi yang terdapat dalam teks.

Salah satu keterampilan yang penting dikembangkan pada siswa kelas IV adalah membaca pemahaman. Membaca pemahaman menuntut siswa untuk menangkap informasi tersurat maupun tersirat, menemukan ide pokok, memahami makna kata dalam konteks, menyimpulkan isi bacaan, dan menjawab pertanyaan berdasarkan

teks. Ahmad dan Nanang (2022) menyatakan bahwa membaca pemahaman merupakan proses sungguh-sungguh untuk memperoleh informasi, pesan, dan makna dari suatu bacaan. Sunarti (2021) juga menempatkan membaca pemahaman sebagai kegiatan membaca intensif yang berorientasi pada pemahaman isi secara lengkap. Keterampilan tersebut menjadi bekal penting karena sebagian besar kegiatan belajar pada berbagai mata pelajaran mengandalkan kemampuan memahami informasi tertulis. Temuan Satriani DH (2021) pada siswa sekolah dasar di Kabupaten Bone menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman berada pada kategori sedang, sehingga guru masih perlu memperkuat pembelajaran yang membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih mendalam.

Kondisi tersebut juga ditemukan di kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong Kabupaten Bone. Berdasarkan wawancara awal dengan guru kelas pada September 2025, terdapat 22 siswa dengan kemampuan membaca yang beragam. Enam siswa masih mengalami kesulitan mengenal dan melafalkan huruf secara tepat, sembilan siswa telah mengenal dan

melafalkan bunyi huruf tetapi belum lancar membaca, sedangkan tujuh siswa telah mampu membaca kata dengan lancar. Guru telah menggunakan kartu bacaan, gambar huruf, dan buku cerita bergambar, tetapi pembelajaran membaca pemahaman masih menghadapi kendala berupa kesulitan melafalkan bunyi huruf, membaca suku kata, membaca lancar, memahami isi bacaan, serta rendahnya antusiasme sebagian siswa. Kondisi pembelajaran juga masih banyak mengandalkan buku paket, lembar kerja, penjelasan guru, dan pemberian tugas sehingga partisipasi siswa belum optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan media yang lebih interaktif. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah *board game* atau permainan papan. Hada (2023) menjelaskan *board game* sebagai permainan yang menggunakan papan dan komponen seperti pion untuk ditempatkan atau digerakkan sesuai aturan tertentu. Karakteristik *board game* memungkinkan terjadinya interaksi langsung antar pemain, pengambilan keputusan, kepatuhan terhadap aturan, dan keterlibatan dalam suasana kompetitif. Ningtyas (2023)

menyatakan bahwa penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran dapat membantu melatih kemampuan berpikir kreatif dan meningkatkan keterlibatan siswa. Pada konteks sekolah dasar, karakteristik tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa yang masih memiliki kecenderungan belajar melalui aktivitas bermain. Pada aspek penggunaan media, Mujahidah dan Ayni (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Temuan tersebut menguatkan pentingnya kemenarikan dan penyajian media dalam mendorong keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Pengembangan media dalam penelitian ini dinamakan *Literacy Board Games (LBG)*. Media tersebut merupakan pengembangan dari kartu bacaan menjadi permainan papan yang mengintegrasikan teks bacaan, kartu pertanyaan, kartu tantangan, pion, dadu, sistem penghargaan berupa bintang, dan aturan permainan. Papan berukuran 40 cm × 40 cm dan memuat 20 petak dengan instruksi yang berbeda, antara lain petak membaca paragraf, kartu

pertanyaan, kartu tantangan, bebas kartu, mundur tiga langkah, aktivitas, *START*, dan *STOP*. Setiap komponen dirancang untuk mengarahkan siswa tidak hanya membaca, tetapi juga memproses informasi dan merespons isi bacaan melalui aktivitas permainan. Dengan demikian, media berupaya menggabungkan tujuan literasi dengan pengalaman bermain yang menyenangkan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media permainan papan berpotensi digunakan dalam pembelajaran literasi. Lestari (2023) mengembangkan *Board Game Education CARAKA* untuk kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa dengan model ADDIE dan memperoleh hasil kelayakan media. Putri dkk. (2023) mengembangkan media Panca Hati berbasis kearifan lokal dan melaporkan media yang sangat valid untuk membantu kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Salma dkk. (2025) menemukan kebutuhan penggunaan *board game* untuk membiasakan kemampuan literasi siswa kelas III, sedangkan Kurniasari dan Jailani (2025) melaporkan bahwa media *game* edukatif dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran literasi

membaca. Temuan tersebut memperkuat potensi *board game*, tetapi konteks, komponen, dan fokus kemampuan yang dikembangkan masih beragam.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media *LBG* pada pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong Kabupaten Bone; (2) mengetahui tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi; (3) mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respons guru dan siswa; serta (4) mendeskripsikan keefektifan media melalui perubahan hasil tes membaca pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil penelitian diharapkan memberikan alternatif media yang dapat membantu guru menciptakan pembelajaran membaca yang lebih aktif, menarik, kolaboratif, dan terarah pada pemahaman isi teks.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*). Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan maupun keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena menyediakan alur pengembangan yang sistematis serta memungkinkan evaluasi dan perbaikan pada setiap tahap (Hidayat & Nizar, 2021).

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres 5/81 Tibojong Kabupaten Bone pada Mei 2026. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru kelas IV dan 22 siswa kelas IV, yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *sampling* jenuh karena seluruh anggota populasi kelas IV dilibatkan sebagai sampel penelitian. Pemilihan subjek didasarkan pada kebutuhan pengembangan media yang secara khusus ditujukan untuk pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas IV.

Tahap *Design* dilakukan dengan merancang konsep dan komponen media menggunakan aplikasi Canva. Komponen yang dirancang meliputi papan permainan, teks bacaan, kartu

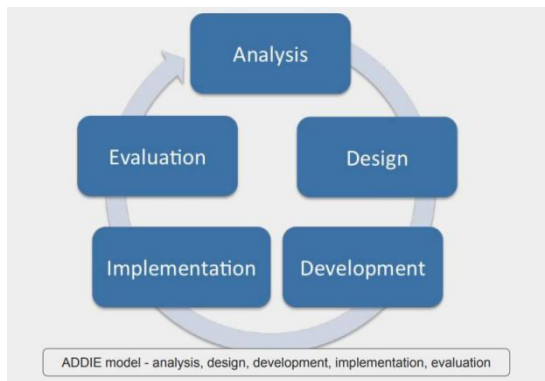
pertanyaan, kartu tantangan, pion, dadu, bintang penghargaan, dan aturan permainan. Pemilihan warna, ilustrasi, ukuran huruf, dan struktur permainan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Teks bacaan disusun sesuai tujuan pembelajaran, sedangkan kartu pertanyaan diarahkan pada indikator membaca pemahaman. Kartu tantangan ditambahkan untuk memberikan variasi aktivitas dan menjaga keterlibatan siswa selama permainan.

Tahap *Development* merupakan tahap merealisasikan desain menjadi produk. Papan permainan dicetak pada kertas *art carton* berukuran 40 cm × 40 cm, kemudian dilaminasi dan dipasang pada alas yang lebih tebal. Kartu bacaan, kartu pertanyaan, kartu tantangan, pion, dan bintang penghargaan dicetak dan dilaminasi agar lebih tahan digunakan. Dadu dibuat dalam bentuk kubus dengan angka atau titik pada setiap sisi. Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh penilaian tentang tampilan, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, kualitas bahasa, manfaat, dan kelayakan penggunaan.

Tahap	<i>Implementation</i>
dilaksanakan	setelah produk
diperbaiki	berdasarkan saran
validator.	Media digunakan dalam
	pembelajaran membaca pemahaman.
	Siswa dibagi menjadi beberapa
	kelompok beranggotakan sekitar lima
	sampai enam orang. Guru
	memperkenalkan komponen media
	dan menjelaskan aturan permainan.
	Siswa membaca teks bacaan,
	memainkan <i>board game</i> dengan
	melempar dadu dan memindahkan
	pion, kemudian melaksanakan
	instruksi pada petak yang ditempati.
	Jika mendapat petak pertanyaan,
	siswa menjawab pertanyaan
	berdasarkan bacaan; jika mendapat
	petak tantangan, siswa melakukan
	aktivitas sesuai kartu yang diperoleh.
	Sistem bintang digunakan sebagai
	bentuk penghargaan selama
	permainan.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons guru, angket respons siswa, tes membaca pemahaman, dan dokumentasi. Tes diberikan sebelum penggunaan media (*pre-test*) dan sesudah penggunaan media (*post-test*). Materi tes mengacu pada bacaan "Bintang yang Tersesat" dan

mengukur kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan. Data validasi dan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase, sedangkan data tes dianalisis melalui nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, jumlah siswa tuntas, dan persentase ketuntasan. Kriteria ketuntasan minimal yang digunakan dalam penelitian adalah 70.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian

C. Hasil Penelitian dan

Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media

Literacy Board Games

Tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran membaca pemahaman di kelas IV masih didominasi penggunaan buku paket dan lembar kerja, sedangkan keterlibatan siswa relatif rendah. Sebagian siswa mudah kehilangan konsentrasi dan masih mengalami kesulitan memahami isi bacaan, menentukan ide pokok, serta menarik kesimpulan. Guru membutuhkan

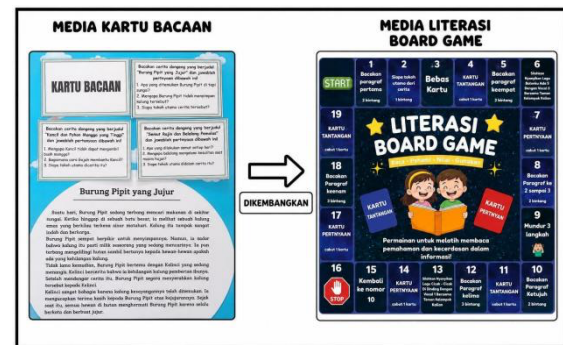
media yang mudah digunakan, dapat membantu menjelaskan materi secara menarik, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa. Sementara itu, siswa membutuhkan media dengan tampilan yang menarik, ilustrasi yang sesuai, dan aktivitas yang memungkinkan mereka belajar melalui permainan.

Hasil analisis tersebut menjadi dasar perancangan *LBG*. Media dirancang dalam bentuk papan permainan yang memadukan aktivitas membaca dengan permainan kelompok. Papan berukuran 40 cm × 40 cm berisi 20 petak yang memiliki fungsi berbeda, antara lain *START*, *STOP*, membaca paragraf, kartu pertanyaan, kartu tantangan, bebas kartu, mundur tiga langkah, dan aktivitas. Di samping papan permainan, produk dilengkapi kartu bacaan, 20 kartu pertanyaan, 20 kartu tantangan, pion, dadu, bintang penghargaan, serta aturan permainan.

Kartu pertanyaan disusun berdasarkan indikator membaca pemahaman yang meliputi kemampuan menemukan informasi penting, menentukan ide pokok, memahami makna kata, menarik simpulan, dan menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks. Kartu tantangan

disusun untuk memberikan variasi aktivitas dan menjaga suasana permainan tetap menarik. Bintang penghargaan digunakan untuk memberi apresiasi terhadap jawaban benar atau keberhasilan menyelesaikan tantangan. Sistem tersebut sekaligus menghadirkan kompetisi yang sehat dalam kelompok.

Pada tahap pengembangan, seluruh desain direalisasikan menjadi media fisik. Papan, kartu, dan komponen pendukung dicetak dan dilaminasi sehingga dapat digunakan berulang kali. Produk kemudian divalidasi oleh dosen ahli. Masukan validator digunakan untuk memperbaiki pertanyaan agar lebih sesuai dengan indikator membaca pemahaman, memperjelas kalimat instruksi, menyesuaikan ukuran tulisan, memperbaiki warna kartu, dan merapikan aturan permainan. Setelah revisi, produk dinyatakan siap diimplementasikan pada pembelajaran.



Gambar 2 Pengembangan kartu bacaan menjadi media *Literacy Board Games*

2. Kevalidan Media *Literacy Board Games*

Validasi ahli media dilakukan terhadap aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kesesuaian media dengan materi, manfaat media, dan kelayakan penggunaan. Skor total yang diperoleh adalah 72 dengan persentase 80%. Berdasarkan kriteria interpretasi penelitian, persentase tersebut berada pada kategori layak dan tidak memerlukan revisi besar. Meskipun demikian, perbaikan tetap dilakukan sesuai saran validator agar media menjadi lebih jelas dan mudah digunakan.

Validasi ahli materi menilai kesesuaian kurikulum, kualitas materi, keterampilan membaca pemahaman, bahasa dan penyajian, serta manfaat materi. Skor total yang diperoleh adalah 68 dengan persentase 80%, sehingga berada pada kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi bacaan, soal, instruksi, dan aktivitas

dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca pemahaman kelas IV, walaupun beberapa bagian masih perlu disempurnakan.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil ini sejalan dengan temuan Lestari (2023) bahwa *Board Game Education CARAKA* layak diterapkan setelah melalui validasi ahli, dan Putri dkk. (2023) yang memperoleh hasil sangat valid pada pengembangan media Panca Hati. Persamaannya terletak pada penggunaan prosedur pengembangan yang sistematis dan validasi ahli sebelum media digunakan. Perbedaannya, *LBG* dalam penelitian ini secara khusus memusatkan isi permainan pada indikator membaca pemahaman.

3. Kepraktisan Media Berdasarkan Respons Guru dan Siswa

Kepraktisan media diketahui setelah *LBG* digunakan dalam proses pembelajaran. Respons guru memperoleh persentase 82,67%. Guru menilai tampilan media menarik, warna dan gambar cukup jelas, ukuran media sesuai digunakan di kelas, petunjuk permainan dapat dipahami, isi media sesuai dengan materi membaca pemahaman, dan

media membantu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Guru juga memberikan skor tinggi pada indikator peningkatan keaktifan dan minat belajar siswa.

Respons 22 orang siswa terhadap 20 butir penilaian memperoleh persentase 89,31%. Siswa menyatakan bahwa media menarik digunakan untuk belajar, warna dan gambar pada permainan bagus, bentuk permainan menimbulkan rasa ingin tahu, aturan dapat diikuti, tulisan cukup mudah dibaca, permainan membantu memahami bacaan, serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Respons tertinggi muncul pada pernyataan bahwa siswa merasa senang belajar bersama teman, disusul penilaian terhadap warna dan gambar serta pengalaman belajar yang tidak membosankan.

Respons positif guru dan siswa mengindikasikan bahwa media tidak hanya layak secara konseptual, tetapi juga dapat digunakan pada situasi pembelajaran nyata. Sakti dan Kartiani (2023) menjelaskan bahwa kelebihan permainan sebagai media pembelajaran terletak pada kemampuannya menciptakan kesenangan, mendorong partisipasi aktif, memberikan umpan balik, dan

memungkinkan penerapan konsep dalam situasi permainan. Temuan penelitian ini memperlihatkan karakteristik yang sama: siswa terlibat membaca, berdiskusi, menggerakkan pion, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, dan memperoleh penghargaan selama pembelajaran. Hasil ini juga sejalan dengan Mujahidah dan Ayni (2024) yang menemukan peningkatan minat belajar setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva. Meskipun jenis media dan mata pelajaran yang digunakan berbeda, temuan tersebut memperkuat pentingnya media yang mampu menarik perhatian dan melibatkan siswa dalam proses belajar.

Meskipun memperoleh respons positif, hasil uji coba menunjukkan beberapa keterbatasan praktis. Tulisan pada beberapa petak masih relatif kecil dan padat, sehingga siswa yang berada agak jauh dapat mengalami kesulitan membaca. Latar berwarna gelap dengan tulisan putih terlihat menarik, tetapi kontras dan ukuran huruf pada bagian tertentu perlu dioptimalkan. Permainan juga membutuhkan waktu yang relatif panjang ketika jumlah pemain banyak, dan siswa dengan kemampuan

membaca yang lebih rendah membutuhkan pendampingan lebih intensif. Temuan tersebut menjadi dasar perbaikan media agar penggunaan berikutnya lebih efisien.

4. Peningkatan Keterampilan

Membaca Pemahaman

Keefektifan media dalam penelitian ini dideskripsikan melalui perubahan hasil *pre-test* dan *post-test* membaca pemahaman. Sebelum penggunaan *Literacy Board Games*, nilai rata-rata siswa adalah 57,05 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 40. Dari 22 siswa, tiga siswa mencapai KKM 70 dan 19 siswa belum tuntas, sehingga persentase ketuntasan awal sebesar 13,64%. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami bacaan sebelum media diterapkan.

Setelah pembelajaran menggunakan *LBG*, nilai rata-rata meningkat menjadi 72,73. Nilai tertinggi meningkat menjadi 85 dan nilai terendah menjadi 60. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 16 siswa, sedangkan enam siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan menjadi 72,73%. Secara deskriptif, terjadi peningkatan rata-

rata sebesar 15,68 poin dan peningkatan ketuntasan sebesar 59,09 poin persentase.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas yang terkandung dalam permainan dapat mendukung proses memahami bacaan. Siswa tidak hanya membaca teks satu kali, tetapi kembali berinteraksi dengan isi teks ketika menjawab kartu pertanyaan, berdiskusi, menghubungkan informasi, dan menyelesaikan tantangan. Proses pengulangan dan interaksi dengan informasi tersebut dapat membantu siswa memberi perhatian lebih besar terhadap detail bacaan. Sari dkk. (2021) menegaskan bahwa membaca merupakan proses strategis dan interaktif, sehingga keterampilan memahami teks berkembang ketika pembaca aktif menggunakan strategi untuk memperoleh makna.

Temuan ini juga sejalan dengan Kurniasari dan Jailani (2025) yang melaporkan bahwa *game* edukatif dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran literasi membaca, serta Salma dkk. (2025) yang menunjukkan potensi *board game* dalam membiasakan kemampuan literasi dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan tes membaca pemahaman sebelum dan sesudah implementasi serta integrasi berbagai indikator pemahaman dalam kartu pertanyaan.

Meskipun hasil *post-test* meningkat, enam siswa masih belum mencapai KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media tidak menghilangkan kebutuhan akan bimbingan individual. Siswa yang masih kesulitan membaca lancar atau memahami kosakata memerlukan *scaffolding* yang lebih terarah, misalnya pembacaan terbimbing, pemodelan strategi menemukan ide pokok, latihan memahami kata berdasarkan konteks, dan pendampingan ketika menjawab pertanyaan. Dengan kata lain, *LBG* lebih tepat diposisikan sebagai media yang memperkaya strategi pembelajaran guru, bukan sebagai pengganti peran guru dalam memberikan intervensi sesuai kebutuhan siswa. Hal ini relevan dengan Satriani (2021) yang menegaskan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan melalui peran guru dan latihan membaca yang terarah.

Dari sudut pandang penelitian pengembangan, peningkatan nilai *pre-test* ke *post-test* merupakan indikator deskriptif yang mendukung penggunaan produk pada konteks kelas yang diteliti. Namun, karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol dan analisis inferensial, hasil ini terutama menunjukkan perubahan kinerja siswa setelah implementasi pada satu kelas. Penelitian lanjutan dapat menggunakan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen, ukuran sampel yang lebih besar, serta analisis *gain* untuk menguji efektivitas media secara lebih kuat.

5. Kelebihan, Keterbatasan, dan Implikasi Penggunaan Media

LBG memiliki beberapa kelebihan yang tampak selama pengembangan dan implementasi. Pertama, media mengubah kegiatan membaca yang cenderung individual menjadi aktivitas kelompok yang melibatkan interaksi sosial. Kedua, kombinasi papan permainan, kartu, pion, dadu, dan bintang membuat siswa memiliki tujuan dan umpan balik yang jelas selama bermain. Ketiga, isi pertanyaan dapat diarahkan pada indikator membaca pemahaman sehingga aktivitas bermain tetap

terhubung dengan tujuan akademik. Keempat, media dapat digunakan kembali dan tidak bergantung pada perangkat digital maupun koneksi internet.

Keterbatasan media terutama berkaitan dengan keterbacaan visual, durasi permainan, dan perbedaan kemampuan siswa. Beberapa tulisan pada petak dan kartu masih perlu diperbesar. Permainan yang terlalu lama dapat mengurangi waktu untuk refleksi atau penguatan materi. Siswa yang belum lancar membaca juga dapat tertinggal dari teman kelompoknya jika tidak diberikan dukungan. Karena itu, guru perlu menyesuaikan jumlah anggota kelompok, membatasi durasi setiap giliran, memilih tingkat kesulitan kartu, serta memberikan pembagian peran agar semua siswa terlibat.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya mengintegrasikan media permainan dengan desain pembelajaran yang jelas. *Board game* akan lebih efektif ketika guru menetapkan tujuan membaca sebelum bermain, memandu siswa memahami aturan, memberikan bantuan selama aktivitas, dan melakukan refleksi setelah permainan. Tahap refleksi penting

agar siswa tidak hanya mengingat pengalaman bermain, tetapi mampu menghubungkannya dengan strategi membaca seperti menemukan ide pokok, menelusuri informasi rinci, memahami kata sulit, dan menyimpulkan bacaan.

D. Kesimpulan

Pengembangan media *LBG* pada pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong Kabupaten Bone dilakukan melalui lima tahap ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap analisis menghasilkan kebutuhan media yang menarik dan interaktif; tahap desain menghasilkan rancangan papan permainan beserta kartu dan komponen pendukung; tahap pengembangan menghasilkan produk fisik yang divalidasi dan direvisi; tahap implementasi menerapkan media pada pembelajaran; dan tahap evaluasi menilai kualitas produk berdasarkan validasi, respons pengguna, dan hasil tes.

Hasil validasi ahli media dan ahli materi masing-masing mencapai 80% dengan kategori layak. Respons guru mencapai 82,67% dan respons siswa mencapai 89,31%, yang menunjukkan

bahwa media praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil tes membaca pemahaman menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 57,05 menjadi 72,73 dan peningkatan ketuntasan dari 13,64% menjadi 72,73%. Secara deskriptif, data tersebut menunjukkan bahwa *LBG* dapat mendukung peningkatan keterampilan membaca pemahaman sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Media masih memiliki keterbatasan pada ukuran tulisan, durasi permainan, dan kebutuhan pendampingan bagi siswa yang kemampuan membacanya lebih rendah. Guru disarankan menggunakan media sebagai bagian dari strategi pembelajaran membaca pemahaman yang disertai arahan, *scaffolding*, dan refleksi setelah permainan. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan uji coba pada sampel yang lebih besar, menggunakan kelompok pembandingan, mengembangkan kartu dengan tingkat kesulitan bertahap, dan menguji penggunaan media pada materi atau jenjang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, W., & Nanang, A. J. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui

- metode PQ4R terhadap pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 01 Bandar Dalam Kecamatan Negeri Agung. Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2), 33–55.
- Dewi, L. M., Meliyawati, M., & Gentari, R. E. (2022). Strategi penerapan pembelajaran *flash card* dalam mengatasi kesulitan membaca pada anak usia dini di TK Bhakti 5 Kp. Sumur Peteuy Baros Kabupaten Serang. Jurnal Artikula, 5(1), 1–9.
- Hada, K. L. (2023). *Board game "Magic Shop" sebagai media dalam setting pembelajaran Problem Based Learning* untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar. Skripsi. IAIN Kediri.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, 1(1), 28–37.
- Kurniasari, M., & Jailani, M. S. (2025). Pemanfaatan media *game* edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V di SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara. *Dharmas Education Journal*, 27322–27330.
- Lestari, D. A. (2023). Pengembangan media *Board Game Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa kelas V SDN Mojoagung Kecamatan Soko Kabupaten Tuban. Skripsi. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Mujahidah, & Ayni, A. N. S. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap minat belajar PAI siswa. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 8(2), 429–435. <https://doi.org/10.26858/jkp.v8i2.63697>
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880.
- Putri, A. H., Nafi'ah, U., Hilyana, F. S., Mawarda, L. A., Muna, N., & Astari, N. D. (2023). Pengembangan media Panca Hati (Papan Baca Khas Pati) berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan membaca di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 7(5), 3035–3042.
- Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). Efektivitas penggunaan media *board game* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan, 11(1), 116–121.
- Salma, S. A., Usman, H., & Yunus, M. (2025). Analisis kebutuhan media *board game* untuk membiasakan kemampuan literasi siswa kelas III SD. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 6(1), 274–282.
- Sari, E. I., Wiarsih, C., & Bramasta, D. (2021). Strategi guru dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada peserta didik di kelas IV sekolah dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7(1), 74–82.
- Satriani, D. H. (2021). Gambaran minat baca dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 5(2), 327–331. <https://doi.org/10.26858/jkp.v5i2.20354>
- Sugiyono. (2020). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, S. (2021). Pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar. Penerbit NEM.
- Syajida, N., & Ahyadi, N. (2024). Strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa SD/MI. Passikola: Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah, 1(1), 50–62.