

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas III SD

Salma Annazhira¹, Herlina Usman², Mahmud Yunus³

E-mail: annazhirasalma@gmail.com

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media *board game* sebagai solusi inovatif dalam membiasakan kemampuan literasi siswa kelas III SD, yang dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan kemampuan literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya kemampuan literasi ini diakibatkan oleh kurangnya motivasi dan konsentrasi siswa, serta metode pembelajaran yang kurang variatif, sehingga menyebabkan kebosanan dan penurunan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rawamangun 12 menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi yang melibatkan seorang guru wali kelas III C serta tiga orang siswa sebagai subjek penelitian. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa untuk membiasakan kemampuan literasi dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis visual dan permainan, sehingga media yang dikemas dalam bentuk *board game* dapat menjadi solusi inovatif untuk mengoptimalkan kemampuan literasi siswa. Oleh karena itu, dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran kreatif serta mengoptimalkan kemampuan literasi bagi siswa.

Kata Kunci: Kemampuan Literasi, Board Game, Pembelajaran Bahasa Indonesia

Abstrack

This research aims to analyze the need for the development of board game media as an innovative solution to habituate the literacy skills of third-grade elementary school students, which is driven by the low interest and literacy skills in Indonesian language learning. The low literacy skills are caused by the lack of student motivation and concentration, as well as less varied teaching methods, which lead to boredom and a decrease in active student participation in the learning process. This research was conducted at SDN Rawamangun 12 using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was conducted through observation, in depth interviews, and documentation studies involving a teacher of class III C and three students as research subjects. The needs analysis shows that to familiarize students with literacy skills, interactive learning media is needed to increase student engagement, and students are more interested in visual and game-based learning. Therefore, media packaged in the form of a board game can be an innovative solution to optimize students' literacy skills. Therefore, with this research, it is hoped that it can contribute to the development of creative learning media and optimize students' literacy skills.

Keywords: Literacy Skills, Board Game, Indonesian Language Learning

Pendahuluan

Pendidikan literasi di sekolah dasar diperlukan dalam membentuk kemampuan siswa memahami teks dan mengkomunikasikan ide. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa minat baca dan literasi siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2022, Indonesia menempati peringkat ke-62 dari 77 negara dalam kemampuan literasi (Alfian et al., 2023). Adanya hasil survei tersebut menjadi tantangan serius, khususnya bagi guru tingkat sekolah dasar yang berada pada fase transisi pembelajaran dari belajar membaca menjadi membaca untuk belajar.

Tingkat sekolah dasar merupakan langkah awal untuk mengembangkan kualitas serta potensi yang dimiliki peserta didik dalam proses belajar mengajar (Adibah et al., 2024). Kunci untuk pengembangan diri seorang peserta didik dimulai pada pendidikan dasar (Maulidya et al., 2024). Pendidikan dasar dapat menjadi landasan peserta didik untuk dapat hidup bermasyarakat di masa depan (Ratnaningrum, 2022). Selama kegiatan belajar, peserta didik memperoleh pengetahuan yang sudah ada dalam dirinya. Belajar terjadi saat pendidik dan peserta didik berinteraksi satu sama lain. Pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif hanya dapat dicapai ketika pendidik dapat menggunakan sumber dan media pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum (H.S. Wibowo, 2022).

Literasi dalam tuntutan kurikulum yang digunakan saat ini tidak hanya sekedar membaca dan menulis, melainkan kemampuan untuk terlibat dalam praktik sosial menggunakan teks dalam situasi yang bermakna (Andrianti, 2018). Kemdikbud mengatakan literasi merupakan kompetensi dasar yang mencakup membaca, menulis, berbicara, berhitung, serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Indrawati, 2020). Definisi ini dirancang untuk mendukung Gerakan Literasi Nasional (GLN) dengan fokus pada penerapan praktis di sekolah dan masyarakat. Untuk mendukung GLN, penelitian ini berfokus pada literasi membaca, karena kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar. Tanpa penguasaan membaca yang baik, siswa akan kesulitan mengikuti pelajaran lainnya (Jamaludin et al., 2023).

Karakteristik dari literasi membaca adalah kemampuan *decoding*, yaitu proses mentransformasikan simbol tulisan menjadi makna bahasa lisan yang menjadi dasar pemahaman teks (Fauzi, 2023). Selain itu, literasi membaca juga menekankan pemahaman interpretatif, di mana pembaca harus mampu menangkap ide pokok, menyimpulkan makna tersirat, dan menghubungkan teks dengan pengetahuan sebelumnya (Rianti, 2021). Aspek lainnya adalah evaluasi kritis, yakni kemampuan menilai keakuratan, kredibilitas, dan relevansi informasi yang dibaca (Suardi & Juhji, 2018). Terakhir, literasi membaca bersifat kontekstual, artinya pembaca harus mampu mengaplikasikan pengetahuan dari bacaan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Khakima et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada Rabu, 16 April 2025 di SDN Rawamangun 12 pada kelas III, terdapat lima problematik yang dihadapi guru Bahasa Indonesia dalam penerapan literasi di sekolah, di antaranya yaitu (1) minat literasi siswa yang masih rendah, (2) sarana dan prasarana yang kurang mendukung, (3) pemanfaatan media yang belum optimal, (4) kurangnya kesadaran pentingnya literasi bagi guru, siswa, dan orang tua, dan (5) kurangnya waktu untuk penerapan literasi di sekolah. Hal tersebut juga dirasakan oleh guru dan orang tua siswa di sekolah dasar, karena banyak yang berpendapat bahwa siswa-siswinya memiliki kemampuan literasi yang masih rendah. Siswa di sekolah kurang mendapat kesempatan mempraktikkan ilmu yang didapat, sehingga siswa mengalami kesulitan untuk menerapkannya dengan benar. Terlebih guru lebih sering mempraktikkan pembelajaran secara klasikal daripada individual (Herlina, 2016).

Dari beberapa problematik di atas, terdapat faktor yang menghambat kemampuan literasi membaca siswa khususnya pada siswa kelas III sekolah dasar, diantaranya ada faktor internal yang mencakup; minat baca rendah karena kurangnya motivasi intrinsik, kemampuan kognitif yang terbatas karena kesulitan memahami teks panjang atau kosakata baru, dan kurangnya rasa percaya diri saat membaca di depan orang lain (Rahmawati & Purnomo, 2023). Sementara faktor eksternal yang

menghambat kemampuan literasi membaca mencakup; tidak mendukung dan kurang memadainya sarana dan prasarana di lingkungan sekolah, minimnya program literasi yang dilakukan sekolah, masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton karena berfokus pada hafalan daripada pemahaman, serta kurangnya dukungan keluarga (Khoirunnisa Septianingsih et al., 2023).

Demi keberhasilan pembelajaran, maka guru akan berusaha agar peserta didik aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajarnya optimal (Hidayat et al., 2024). Langkah yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Hafizatul, 2020). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas untuk membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik minat peserta didik adalah media pembelajaran berbasis permainan, yang memungkinkan peserta didik bermain sambil belajar (Azizatunnisa et al., 2022). Studi dari Wijayanti pada tahun 2020 menunjukkan bahwa siswa kelas III SD lebih antusias belajar ketika menggunakan media permainan dibandingkan metode tradisional (Wati et al., 2023).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas III SDN Rawamangun 12 pada hari Rabu, 16 April 2025, peneliti melihat bahwa kurangnya kemampuan literasi tersebut dikarenakan siswa tidak memiliki kemampuan literasi yang tinggi. Peneliti juga melihat media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan materi Bahasa Indonesia cenderung menggunakan media yang kurang menarik dan hanya menggunakan PDF atau video *youtube* untuk mengilustrasikannya. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan literasi siswa khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi penyebab ini yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan dalam bentuk *board game*.

Permainan *board game* adalah salah satu jenis kegiatan bermain yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas. *Board game* adalah sebuah papan permainan yang dimainkan dengan bidang datar dengan peraturan (M. Karlimah, 2025). Adapun kelebihan *board game* diantaranya, media yang menyenangkan untuk dimainkan, dapat membuat peserta didik aktif, saling memberikan umpan balik, memungkinkan peserta didik menerapkan konsep atau peran sebenarnya dalam masyarakat, fleksibel, dan dapat diperbanyak dengan mudah. Namun, kekurangan *board game* adalah peserta didik kurang tertarik dengan permainan karena tidak memahami aturannya, dan apabila permainan disederhanakan dalam situasi sosial, memungkinkan terjadinya miskonsepsi (Fadhila et al., 2024).

Penggunaan *board game* sejalan dengan teori perkembangan kognitif Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development*. Permainan dengan menggunakan *board game* ini dapat terjadinya scaffolding, dimana siswa yang lebih mampu dapat membantu temannya yang masih kesulitan (Mulyati & Suryani, 2023). Pembelajaran yang menggunakan metode pendekatan *game based learning* yang dimainkan dengan menggunakan *board game* dapat memicu interaksi sosial dan motivasi siswa untuk lebih memahami teks demi menyelesaikan tantangan dalam permainan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas dan telah dilakukannya penelitian-penelitian terdahulu yang membuat peneliti ingin mengkaji lebih dalam mengenai pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk mengoptimalkan kemampuan literasinya, yaitu dengan menggunakan media visual berbasis *board game*. *Board game* ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan individual setiap siswa berdasarkan level kemampuan membacanya, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Rawamangun 12.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan diujikan keefektifan dari produk yang telah dikembangkan (Fayrus & Slamet, 2022). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi)

(Fatmawati, 2021). Peneliti memilih menggunakan model ini karena model pengembangan ini memiliki tahapan yang sangat baik dalam prosesnya yang sistematis. Pada tahap analisis, dilakukan penelitian kebutuhan guru dan siswa melalui wawancara. Tahap desain, melibatkan peneliti dalam merancang produk yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan peserta didik. Tahap pengembangan, melibatkan pembuatan atau realisasi produk yang telah dirancang. Kemudian, tahap implementasi melibatkan penerapan modul yang dikembangkan dalam pembelajaran di kelas. Terakhir, tahap evaluasi adalah penilaian terhadap keberhasilan pengembangan media *board game* untuk mengoptimalkan kemampuan literasi siswa kelas III SDN Rawamangun 12.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seorang guru wali kelas 3 dan 3 orang siswa kelas III SDN Rawamangun 12. Wawancara dilakukan kepada guru kelas yang terdiri dari 8 butir pertanyaan dan siswa 5 butir pertanyaan. Teknik analisis data yang dipakai ialah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara. Tolak ukur dalam artikel ini mencakup analisis kebutuhan untuk mengoptimalkan kemampuan literasi siswa kelas III di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti menyelidiki tantangan yang dihadapi siswa, seperti kesulitan dalam membaca dan rendahnya motivasi literasi, dapat diupayakan dengan menggunakan strategi pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *board game* yang dapat mengoptimalkan kemampuan literasi dan pemahaman teks secara efektif. Hal ini sejalan dengan Teori Konstruktivisme Vygotsky, yang dimana pengembangan media *board game* untuk mengoptimalkan literasi dapat membantu siswa belajar secara aktif melalui interaksi dan pengalaman bermain.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas III dan siswa kelas III di SDN Rawamangun 12, didapatkan informasi terkait kebutuhan dan pandangan terhadap penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbentuk *board game*. Berikut adalah tabel hasil wawancara dengan guru dan siswa.

Tabel 1 Hasil Wawancara dengan Guru

No	Deskriptor	Pertanyaan	Jawaban
1	Metode Pembelajaran	Metode pembelajaran apa yang biasa Ibu gunakan di kelas ini, terutama pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia?	Metode yang biasa digunakan adalah ceramah dan diskusi kelompok.
2	Media pembelajaran dan Sumber Belajar	Apakah Ibu menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar lainnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Iya, sumber dan media pembelajaran yang digunakan berupa buku pegangan siswa atau guru, dan video pembelajaran, serta menggunakan media PowerPoint dan ilustrasi gambar atau teks dalam bentuk PDF.
3	Kendala Pembelajaran	Kendala apa yang sering Ibu alami ketika pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung?	Kendala yang dialami yaitu adanya keterbatasan sumber atau bacaan tambahan siswa yang masih kurang disediakan oleh sekolah, dan siswa disini belum semuanya lancar dalam hal membaca, sehingga siswa kurang optimal dalam memahami isi bacaan.
4	Materi Pelajaran	Apa saja materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menurut Ibu paling sulit dipahami oleh siswa dan	Siswa paling sulit saat belajar materi membaca puisi dan menulis kreatif, karena pada saat membaca puisi siswa disini belum

		Mengapa demikian menurut pengamatan Ibu?	terlalu paham mengenai intonasi dan ekspresi, sedangkan pada menulis kreatif pemikiran kognitif siswa masih belum selaras dengan apa yang mau dituliskannya.
5	Seberapa Penting Penggunaan Media	Seberapa penting penggunaan media khususnya untuk pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengoptimalkan kemampuan literasi siswa pada kelas III ini?	Tentu penggunaan media sangat penting, terutama di kelas rendah seperti Kelas III. Siswa seusia ini masih butuh stimulasi visual supaya lebih tertarik belajar.
6	Analisis Kebutuhan Media <i>Board Game</i>	Menurut pendapat Ibu, apakah jika menggunakan media dalam bentuk permainan akan meningkatkan kebiasaan literasi siswa di kelas ini?	Iya tentu saja, anak-anak usia Kelas III masih senang bermain, jadi jika pembelajaran disampaikan melalui permainan, tampaknya mereka akan lebih antusias. Apalagi untuk meningkatkan literasi, saya rasa dengan menggunakan permainan bisa mengurangi rasa jenuh dan membuat siswa lebih aktif.
7		Jika dikembangkan media pembelajaran berbasis permainan dalam bentuk <i>board game</i> yang dapat membantu mengoptimalkan siswa dalam kemampuan literasinya pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia, apakah Ibu akan setuju dan mendukungnya?	Saya sangat setuju! <i>Board game</i> mungkin bisa menjadi solusi kreatif karena melibatkan interaksi antar siswa. Jadi semisal di dalam <i>board game</i> itu terdapat tantangan misi membaca cerita pendek, menjawab pertanyaan, atau menyusun kalimat maka akan melatih literasi tanpa terasa seperti belajar formal. Asalkan desainnya sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, saya yakin ini akan efektif.
8		Apa harapan Ibu, jika media <i>board game</i> yang dibuat dengan tujuan mengoptimalkan kemampuan siswa dapat dikembangkan dan diimplementasikan di sekolah ini?	Harapan saya, media ini bisa membuat siswa lebih semangat belajar Bahasa Indonesia dan meningkatkan kemampuan literasi mereka. Saya juga berharap <i>board game</i> ini bisa menjadi referensi media pembelajaran yang menyenangkan bagi guru-guru lain. Jika hasilnya baik, tidak menutup kemungkinan untuk diterapkan di kelas lain atau bahkan menjadi program unggulan sekolah.

Tabel 2 Hasil Wawancara dengan Siswa

No	Deskriptor	Pertanyaan	Jawaban
1	Sumber dan Media Pembelajaran	Apakah kamu hanya menggunakan buku sekolah dari sekolah dalam belajar Bahasa Indonesia?	Iya, biasanya menggunakan buku paket dari sekolah. Tapi kadang Bu Guru menambahkan foto-foto atau video kalau lagi pakai proyektor.

2	Materi Pembelajaran	Selama kamu belajar Bahasa Indonesia di kelas 3 ini, materi apa yang menurutmu paling sulit dipahami?	Yang susah itu kalau disuruh baca cerita panjang terus jawab pertanyaan, terkadang aku masih suka bingung sama arti kata-katanya dan yang paling sulit kedua adalah kalau disuruh nulis karangan.
3	Kendala yang dialami	Dari materi yang paling sulit itu, biasanya apa yang kamu rasakan saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia?	Aku terkadang suka mengantuk atau tidak fokus, karena bacaan yang banyak. Tetapi, jika Bu Guru sudah menampilkan gambar atau ceritanya lucu, aku jadi lebih paham dan langsung memperhatikan.
4	Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media <i>Board Game</i>	Apakah kamu suka dengan media pembelajaran yang berbasis permainan?	Suka banget, karena kalau belajar sambil main game aku jadi lebih bersemangat dan tidak mengantuk lagi.
5		Jika di kelas ini menggunakan media dalam bentuk permainan seperti <i>board game</i> untuk meningkatkan kemampuan membaca, apakah kamu setuju?	Setuju, aku mau tuh <i>game</i> yang ada misi baca cerita dikit-dikit terus bisa dapat poin.

Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara guru, serta tanggapan terbuka dari siswa. Hasil data yang dikumpulkan kemudian dihitung secara kuantitatif untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terkait media pembelajaran. Teknik ini dilakukan dengan menghitung skor dari hasil tanggapan pengguna. Skor yang diperoleh tersebut mencerminkan tingkat kelayakan produk dari hasil pengembangan. Adapun kriteria kelayakan berdasarkan skor disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 3 Penskoran Respon Guru dan Siswa

No	Rata-rata skor (%)	Kategori
1	$81.25 < \text{skor} \leq 100$	Sangat baik
2	$62.5 < \text{skor} \leq 81.25$	Baik
3	$43.75 < \text{skor} \leq 62.5$	Kurang baik
4	$25 < \text{skor} \leq 43.75$	Tidak baik

Pembahasan

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III., penggunaan media pembelajaran dinilai sangat penting untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru menyatakan bahwa siswa kelas III membutuhkan stimulasi visual dan interaktif agar lebih tertarik belajar, mengingat mereka masih berada dalam tahap operasional konkret. Media seperti gambar, video, atau permainan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, terutama dalam aspek literasi seperti mengenal kosakata, memahami bacaan, dan menulis. Guru juga menekankan bahwa pendekatan konvensional melalui buku teks seringkali kurang efektif karena tidak mampu menarik minat siswa secara optimal (Herjanti, 2025).

Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa kelas III mengungkapkan bahwa materi Bahasa Indonesia yang paling sulit dipahami adalah membaca cerita panjang dan menulis karangan, karena menulis bukan hanya kegiatan menyalin tulisan saja, tetapi juga termasuk mengekspresikan pikiran, kehendak, dan perasaan ke dalam tulisan yang dapat dipahami oleh orang lain (Pudjiati et al., 2022). Siswa mengaku sering merasa bingung dengan kosakata baru dan kehilangan fokus saat menghadapi teks yang panjang. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa siswa usia 8-9 tahun cenderung kesulitan memproses informasi tekstual tanpa bantuan visual atau aktivitas interaktif

(Susanti, et al., 2022). Siswa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik ketika guru menggunakan media seperti gambar atau cerita lucu, yang dimana hal itu menunjukkan bahwa pendekatan visual dan kontekstual dapat meningkatkan pemahaman literasi.

Baik guru maupun siswa menyatakan antusiasme terhadap penggunaan media berbasis permainan, seperti *board game*, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru berpendapat bahwa permainan dapat mengurangi kejenuhan dan membuat siswa lebih aktif, sementara siswa menyukai ide belajar sambil bermain karena dianggap lebih menyenangkan. Media berbasis permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi karena menggabungkan unsur motivasi, interaktivitas, dan pembelajaran kontekstual (Setiawan, et al., 2023).

Kesulitan literasi yang dialami siswa kelas III, seperti rendahnya pemahaman bacaan dan keterampilan menulis, dapat dikaitkan dengan kurangnya variasi media pembelajaran. Guru mengatakan bahwa meskipun telah mencoba menggunakan media visual sederhana, seperti gambar dan video, upaya tersebut belum cukup untuk mengatasi masalah literasi secara menyeluruh. Oleh karena itu dibutuhkan media yang melibatkan interaksi langsung, seperti *board game* yang dinilai lebih efektif dalam meningkatkan literasi karena memicu partisipasi aktif siswa.

Penelitian relevan telah dilakukan oleh peneliti lain, salah satunya ialah penelitian yang mengeksplorasi penggunaan media cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas rendah. Hasilnya menunjukkan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa secara signifikan, terutama bagi pembaca pemula (Lanta et al., 2025). Selain itu, penelitian lain melakukan penerapan metode membaca SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) pada siswa kelas tinggi. Studi ini membuktikan bahwa teknik tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis teks dan retensi informasi (Emira Hayatina Ramadhan et al., 2024). Kemudian, penelitian lain juga menguji program literasi berbasis proyek, di mana siswa membuat buku harian membaca. Hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi dan keterampilan membaca mandiri, karena siswa terlibat aktif dalam proses belajar (Nurhanifah & Diah Utami, 2023). Ketiga penelitian yang mengembangkan media sebagai alat bantu terlihat efektif serta dapat diadaptasi oleh guru untuk memperkuat literasi di sekolah dasar.

Dari banyaknya penelitian yang sudah dilakukan untuk mengoptimalkan literasi di sekolah dasar, salah satu solusi yang dapat dilakukan di SDN Rawamangun 12 adalah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *board game*. *Board game* dipilih sebagai solusi karena memiliki beberapa keunggulan pedagogis. Pertama, media ini mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) sesuai karakteristik anak usia SD. Kedua, *board game* dapat dirancang untuk mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan siswa dalam satu kelas. Melalui *board game*, siswa dapat berlatih memahami kosakata, menyusun kalimat, dan menceritakan kembali isi bacaan dalam format yang menyenangkan.

Penelitian ini juga tentunya berbeda dengan penelitian sebelumnya, karena berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *board game* yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar melalui pendekatan *games based learning* yang interaktif. *Game based learning* ini dapat dijadikan sebagai alternatif dari masalah pembelajaran yang dapat membantu peserta didik lebih aktif untuk memahami pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, serta dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran yang sedang dilakukan. Keunikan lain terletak pada adaptasi konten permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan literasi siswa di SDN Rawamangun 12, termasuk integrasi materi lokal dan tantangan berbasis kurikulum. Penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas media, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana mekanisme permainan dapat mempengaruhi motivasi dan pemahaman membaca dalam *setting* pembelajaran yang lebih dinamis.

Harapan guru terhadap pengembangan *board game* literasi adalah agar media tersebut dapat membuat siswa lebih semangat belajar dan meningkatkan kemampuan literasi, termasuk membaca,

menulis, dan berbicara. Guru juga berharap media ini dapat menjadi referensi bagi guru lain dan bahkan dijadikan sebagai program unggulan sekolah. Sementara itu, siswa berharap *board game* dapat dirancang dengan tantangan dan *reward* yang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa secara keseluruhan, menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis permainan, khususnya *board game*, dinilai akan relevan dengan kebutuhan pembelajaran literasi di kelas III. Media ini tidak hanya menjadi solusi dari tantangan literasi yang dihadapi siswa, tetapi juga sesuai dengan preferensi belajar yang cenderung menyukai pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dengan merancang *board game* yang memadukan aspek literasi dan mekanisme permainan, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan *engaging* bagi siswa.

Simpulan (Penutup)

Berdasarkan analisis kebutuhan terhadap siswa dan guru, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Rawamangun 12 masih didominasi oleh metode ceramah dengan media pembelajaran yang kurang variatif. Kondisi ini menyebabkan siswa mudah mengalami kebosanan dan kesulitan berkonsentrasi selama proses pembelajaran. Minimnya variasi media pembelajaran yang disediakan guru menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi siswa. Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi, penelitian ini mengusulkan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan inovatif berupa *board game*. Media ini dirancang khusus dengan tampilan visual yang menarik, dilengkapi dengan papan permainan, aturan bermain yang jelas, dan kartu tantangan yang akan dimainkan oleh masing-masing siswa secara bergantian. Pengembangan *board game* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengoptimalkan kemampuan literasi siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa dan kepada pihak yang telah berpartisipasi dan berkontribusi terhadap terlaksananya penelitian ini. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Daftar Pustaka

- Adibah, F. N., Hairunnisa, S. N., Purwanto, V. D., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Kajian Literatur Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(3), 133–144.
- Alfian, M. R., Awalushaumi, L., Marwan, M., Bahri, S., Syechah, B. N., & Robbaniyyah, N. A. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Bidang Matematika Siswa Madrasah Aliyah Manhalul Ma'Arif Darek Lombok Tengah Berdasarkan Analisis Data Pisa. *Jurnal Pepadu*, 4(2), 309–313. <https://doi.org/10.29303/pepadu.v4i2.2641>
- Andrianti, S. (2018). Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Sebagai Fasilitator Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Literasi. *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematis Dan Praktika*, 1(2), 232–249. <https://doi.org/10.34081/fidei.v1i2.13>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Emira Hayatina Ramadhan, Rian Dwiyanto, & Mahmudah Fitriyah Z.A. (2024). Analisis Efektivitas Metode SQ3R dalam Meningkatkan Pemahaman Bacaan. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(1), 69–76. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i1.1230>
- Fadhila, N., Rezkita, S., & Djufri, E. (2024). *Media board game "SICERIA" dalam pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar*. 11(1), 89–102.
- Fatmawati, B. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Saintifik. *Prosiding Seminar Dan ...*, 1–85.
- Fauzi, I. (2023). Literasi Membaca Dalam Kurikulum Merdeka Dan Koherensinya Dengan Karakteristik Anak Usia Jenjang Sekolah Dasar Tesis. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(1), 1–19.

- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Hafizatul, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 43.
- Herlina, H. (2016). Improving english reading comprehension skill by sq4r method. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, 11(1), 29–35.
- Hidayat, L., Fauziah, N., Febriana, F., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Peranan Pembelajaran IPS Terhadap Pembentukan Karakter Kepekaan Sosial Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Indrawati, F. (2020). Peningkatan kemampuan literasi matematika di era revolusi industri 4.0 [Improving mathematical literacy skills in the era of the industrial revolution 4.0]. *Proceeding of Seminar Nasional Sains*, 1(1), 382–386.
- Jamaludin, U., Setiawan, S., Oktadri Yanti Putri, D., Mutia Yunita, S., & Afrizal, M. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Membaca Permulaan Di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3164–3170. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1185>
- Khakima, L. N., Zahra, S. F. A., Marlina, L., & Abdullah, Z. (2021). Penerapan Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Siswa MI/SD. *Prosiding Seminar Nasional PGMI*, 1(1), 775–791.
- Khoirunnisa Septianingsih, Sumarno, & Aries Tika Damayani. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Membaca Peserta Didik Kelas Rendah Di Sd Negeri Cerme. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1632–1641. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1491>
- Lanta, J., Ecca, S., Studi, P., Bahasa, P., Muhammadiyah, U., & Rappang, S. (2025). *Efektivitas Penggunaan Cerita Bergambar Sebagai*. 9(1), 90–99.
- Maulidya, A., Varathi, K., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Peran Kemampuan Sosial dalam Mendorong Partisipasi Siswa pada Pembelajaran IPS SD. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Mulyati, E., & Suryani, L. (2023). Penggunaan Media Board Game dan Aplikasi Quizziz dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8718–8729. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2690>
- Nurhanifah, A., & Diah Utami, R. (2023). Analisis Peran Guru dalam Pembudayaan Literasi Sains pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 463–479. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5287>
- Pudjiati, I., Usman, H., & Harefa, M. M. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Teknik Mind Mapping. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1381–1386. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3903>
- Rahmawati, T., & Purnomo, H. (2023). Peran Guru Dalam Pencapaian Hasil Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 235–249. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.542>
- Ratnaningrum, W. A. (2022). Dasar-Dasar Yuridis Sistem Pendidikan Nasional. *Educational Technology Journal*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.26740/etj.v2n2.p22-28>
- Suardi, A., & Juhji. (2018). Profesi Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Di Era Globalisasi. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 16–24.
- Wati, R. I., S, S., & Sah, R. W. A. (2023). Siswa sekolah dasar menggunakan game “new family 100” untuk mengembangkan vocabulary, bagaimana kegiatan implementasinya? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 124–131. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.220>
- Wibowo, Hamid Sakti. *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media, 2023.