



Pengembangan Media *Board Game* Petualangan Membaca untuk Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar

Sisilia Widya Diyas Permata^{1*}, Maryam Isnaini Damayanti²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*sisilia.22001@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 02-02-2026 Accepted: 20-03-2026 Published: 30-03-2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SDN Manukan Wetan I/114 Surabaya yang mengindikasikan belum optimalnya penggunaan media inovatif berbasis permainan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran bersifat konkret dan menyenangkan dengan praktik pembelajaran yang konvensional. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media *board game* Petualangan Membaca yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian unsur permainan petualangan dengan materi membaca suku kata pada kata secara sistematis, sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dengan perolehan skor 90% dari ahli materi dan 95% dari ahli media. Media juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan skor respons guru dan peserta didik sebesar 95% pada uji coba terbatas, serta skor respons guru sebesar 97,5% dan peserta didik sebesar 94,28% pada uji coba luas. Selain itu, media ini terbukti efektif dengan perolehan skor N-Gain sebesar 56% pada uji coba terbatas menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang dan 76% pada uji coba luas menunjukkan peningkatan dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *board game* Petualangan Membaca valid, praktis, dan efektif dalam memfasilitasi pembelajaran untuk kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I Sekolah Dasar.

Kata kunci: Pengembangan Media, *Board Game*, Membaca Permulaan, Model ADDIE.

ABSTRACT

This research is motivated by the low improve early reading skills reading of first-grade students of SDN Manukan Wetan I/114 Surabaya which indicates that the use of innovative game-based media in the learning process is not optimal. This condition shows that there is a gap between concrete and fun learning needs and conventional learning practices. This research aims to produce a "Petualangan Membaca" board game media that meets the criteria of valid, practical, and effective. The novelty of this research lies in integrating the elements of adventure games with syllables on words reading materials systematically, so that it is able to present an interactive and contextual learning experience. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The results of the study showed that the media developed met the criteria very valid with a score of 90% from material experts and 95% from media experts. The media was also stated to be very practical based on the response score of teacher and students of 95% in the limited trial, as well as the teacher response score of 97.5% and the students response score of 94.28% in the extensive trial. In addition, this media proved to be effective with an N-Gain score of 56% in the limited trial showing an increase in the medium category and 76% in the broad trial showing an increase in the high category. Based on these results, it can be concluded that the "Petualangan Membaca" board game media is valid, practical, and effective in facilitating learning for the improve early reading skills of first-grade elementary school students.

Keywords: Media Development, Board Game, Early Reading, ADDIE Models.

Pengutipan APA:

Permata, S. W. D., & Damayanti, M. I. (2026). Pengembangan Media *Board Game* Petualangan Membaca Untuk Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(3).



PENDAHULUAN

Bahasa dalam ranah pendidikan bertujuan untuk mengoptimalkan kapasitas intelektual, mengekspresikan rasa, persepsi, aspirasi, memperluas wawasan, serta mengoptimalkan empat pilar keterampilan berbahasa yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Pidrawan dkk., 2022). Membaca adalah proses memperoleh informasi dalam medium tulisan (Hidayat dkk., 2025). Membaca menjadi fondasi memahami materi pembelajaran di berbagai bidang studi dan berperan besar dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik, sehingga eksistensinya dalam institusi pendidikan resmi tidak dapat diabaikan (Haqqillah & Nuryanto, 2025), hal ini diperkuat oleh UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 4 Ayat 5 yang memiliki tanggung jawab hukum untuk membangun kemahiran budaya baca, tulis, dan hitung sebagai kompetensi bagi seluruh lapisan masyarakat, khususnya tingkat dasar.

Implementasi pengajaran membaca dikategorikan berdasarkan kelas, membaca permulaan difokuskan pada kelas I hingga III, sementara kelas IV hingga VI diarahkan untuk membaca lanjutan. Membaca permulaan berfokus mengenal dan memahami lambang suara yang direpresentasikan, mencakup huruf, suku kata, kata, dan kalimat karena menjadi dasar untuk membaca lanjutan (Nawa dkk., 2025). Namun, kondisi tersebut berbanding terbalik dengan fakta di lapangan. Berdasarkan hasil PISA 2022, tingkat literasi membaca peserta didik Indonesia tergolong rendah di skala internasional, yakni peringkat 74 dari 79 negara dengan skor 380. Posisi ini menempatkan Indonesia jauh di bawah standar capaian negara-negara Asia Tenggara lainnya, khususnya Singapura dan Vietnam, yang berhasil mencatatkan skor literasi jauh di atas rata-rata nasional Indonesia yakni 573 dan 487 poin (Thalib dkk., 2026).

Fenomena yang identik turut dijumpai di SDN Manukan Wetan I/114 Surabaya. Temuan dari observasi dan wawancara menyimpulkan bahwa pembelajaran membaca di kelas I masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, dengan ketergantungan buku paket tanpa dukungan variasi media. Penggunaan media lembar cetak baca bersifat eksklusif bagi tiga peserta didik dengan hambatan membaca yang berat. Kondisi ini dipertegas oleh asesmen diagnostik kognitif dengan kesenjangan kemampuan membaca pada 28 peserta didik. Tercatat 3 peserta didik “Butuh Bimbingan” yang mengalami keterbatasan rekognisi pada 10 dari 21 huruf dan proses membaca secara terbata-bata melalui pengejaan, 10 peserta didik “Masih Berkembang” dengan kendala dalam membedakan fonem dan grafem serupa, seperti “i” dan “l”, /v/ dan /f/, serta melakukan pengejaan ringan saat membaca, sedangkan 15 peserta didik “Cakap”, menunjukkan penguasaan pada dekoding sederhana dan kemampuan membaca paling unggul di antara kategori pembanding.

Secara keseluruhan, disimpulkan bahwa minimnya penggunaan media mengakibatkan kebutuhan belajar pada setiap tingkatan kemampuan peserta didik belum terpenuhi secara merata. Hal tersebut mencerminkan bahwa proses pembelajaran kurang maksimal karena mayoritas peserta didik tidak mendapatkan kesempatan berinteraksi langsung dengan media. Sejalan dengan teori Jean Piaget yaitu anak dengan rentang usia 7 hingga 11 tahun menempati fase operasional konkret yang memerlukan objek nyata untuk menjembatani pemikiran logis dalam materi pembelajaran (Afrilia & Sukartiningsih,

2024). Kebutuhan terhadap objek nyata juga diperkuat oleh teori Jerome Bruner, bahwa mekanisme perolehan pengetahuan anak terjadi melewati representasi, yaitu enaktif (aktivitas fisik), ikonik (gambaran visual), dan simbolik (angka atau huruf) (Cahaya & Ainin, 2025). Selain itu, terdapat konsep *scaffolding*, yakni pendampingan bertahap oleh guru atau teman hingga anak mencapai kemandirian dalam menuntaskan tugasnya (Cahaya & Ainin, 2025).

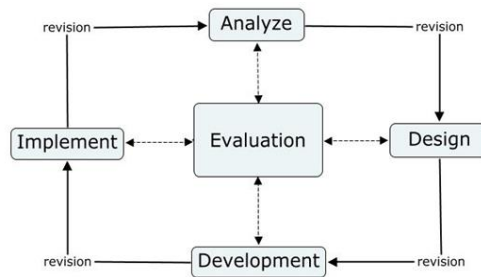
Mengacu pada data lapangan serta landasan teoritis di atas, pembelajaran membaca permulaan bagi kelas I diharuskan sejalan dengan karakteristik perkembangan peserta didik dengan melibatkan aktivitas fisik untuk mengasah kognisi, suasana bermain yang membangkitkan gairah emosional, dan interaksi antarmanusia yang memperkuat hubungan sosial peserta didik (Ardila dkk., 2025), sehingga dikembangkan *board game* sebagai media pembelajaran untuk mendorong komunikasi antarpeserta didik dan partisipasi intens melalui permainan yang memikat daya tarik dalam durasi lama, namun tetap mengintegrasikan muatan edukasi secara tidak langsung (Wibawanto, 2025).

Sejumlah penelitian membuktikan *board game* merupakan media valid, praktis, dan efektif, meskipun memiliki fokus materi yang berbeda. Mamonto dkk., (2025) melalui *board game* “PACAROLI” mampu mengasah keterampilan membaca huruf dan kata pada siswa kelas I SD dengan tingkat validitas dan respons positif yang tinggi. Di kelas II, Purba dkk., (2025) merancang *board game* “Throw The Word” efektif meningkatkan pemahaman kata dan kalimat pada diftong (ai, au, ei, oi) dengan skor N-Gain 0,70 kategori “Sedang”. Sementara itu, Dewi (2025) menunjukkan bahwa *board game* “Petualangan Si Kelinci Kecil” dapat memberikan stimulan literasi anak sejak dini, termasuk kesadaran fonemik dan menulis anak usia pra-sekolah (RA/TK).

Meskipun berbagai temuan menunjukkan bahwa *board game* mampu meningkatkan literasi, media yang dikembangkan sebelumnya cenderung terbatas pada pengenalan huruf atau kata secara umum tanpa menyentuh aspek krusial seperti penguasaan suku kata. Adanya celah tersebut mendorong pentingnya pengembangan media nyata yang mengombinasikan aspek estetika visual dengan elemen gamifikasi pada materi suku kata sebagai kontribusi utama. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan *board game* yang mengusung konsep tantangan edukatif, bertujuan menghasilkan media *board game* Petualangan Membaca bagi peserta didik kelas I SD untuk kemampuan membaca permulaan yang memenuhi kriteria validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

METODE

Jenis penelitian mengaplikasikan *Research and Development*, yaitu metode perancangan dan pengujian efektivitas produk untuk menghasilkan inovasi baru, menyempurnakan, serta mengevaluasi kebermanfaatan produk yang telah ada (Borg & Gall, 1983), mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (Branch, 2009), dengan desain uji coba *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest*.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Pada gambar 1. model ADDIE merupakan salah satu pendekatan pengembangan instruksional yang paling luas digunakan dalam bidang pendidikan untuk merancang, mengembangkan, sekaligus mengevaluasi program atau media pembelajaran dengan setiap tahapan yang saling berkaitan dan tersusun dalam suatu siklus yang berkelanjutan (Siregar & Rhamayanti, 2025).

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 2. Desain Uji Coba *One Group Pretest-Posttest*

O1 : Skor *pretest* sebelum intervensi.

X : Intervensi.

O2 : Skor *posttest* setelah intervensi.

Tahap *Analysis* (Analisis) meliputi analisis kebutuhan untuk memastikan bahwa pengembangan media tepat sasaran dan memiliki urgensi, yakni dengan meninjau hambatan dalam proses pembelajaran. Selain itu, menganalisis karakteristik peserta didik untuk memastikan media sejalan dengan tingkat kematangan intelektual dan keberagaman potensi individu. Selanjutnya, menganalisis kurikulum dan materi pembelajaran agar media sesuai kurikulum, Tujuan Pembelajaran (TP), dan Capaian Pembelajaran (CP).

Tahap *Design* (Perancangan) mencakup penentuan tema, konsep, dan penyusunan komponen *board game*, serta merancang instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran. Tahap berikutnya adalah *Development* (Pengembangan), yaitu mengembangkan media sebagai produk awal (konkret) untuk diuji coba, serta pelaksanaan validasi materi dan media. Berdasarkan evaluasi dan saran validator, dilakukan perbaikan untuk memastikan kesempurnaan produk agar dapat diimplementasikan pada pembelajaran.

Lebih lanjut yaitu *Implementation* (Implementasi), merupakan perealisasi produk konkret di kelas sesuai dengan tahap pembelajaran pada modul ajar. Pelaksanaan uji coba dimulai melalui *pretest* untuk mengukur kapabilitas sebelum intervensi. Selanjutnya, penerapan media sebagai bentuk intervensi. Lebih lanjut, diberikan angket bertujuan menilai kepraktisan media. Uji coba ditutup dengan *posttest* untuk mengukur kapabilitas setelah intervensi dan memperoleh data mengenai efektivitas media.

Tahap akhir adalah *Evaluation* (Evaluasi), mencakup pelaksanaan evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap ADDIE, dimaksudkan agar produk dapat diperbaiki dan

disempurnakan sebelum memasuki tahap selanjutnya. Sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan setelah seluruh tahap selesai, bertujuan menilai keberhasilan dan hasil akhir pengembangan.

HASIL

Board game Petualangan Membaca mengadaptasi model pengembangan ADDIE, meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Hidayat & Nizar, 2021). Pada tahap *Analysis*, identifikasi situasi instruksional di lapangan sebagai pijakan utama dalam merancang media yang relevan. Tahap ini diawali dengan analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa *teacher-centered* mendominasi pembelajaran membaca di kelas I SDN Manukan Wetan I/114 Surabaya. Aksesibilitas sumber belajar pun minim yaitu buku paket, serta lembar cetak baca diperuntukkan bagi tiga peserta didik dengan kompleksitas membaca paling kritis. Kesenjangan kompetensi ini memerlukan dukungan media yang tidak hanya menarik, tetapi juga responsif dalam mengakomodasi berbagai karakteristik peserta didik secara bersamaan.

Selanjutnya, analisis karakteristik peserta didik memperlihatkan bahwa kemampuan membaca permulaan bervariasi, dengan rincian 3 peserta didik butuh bimbingan, 10 masih berkembang, dan 15 cakap. Hal ini mencerminkan adanya heterogenitas kematangan intelektual. Selain itu, pada usia SD, peserta didik cenderung memiliki ketertarikan kuat terhadap pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan tindakan langsung, interaksi, dan kerja sama dengan teman sebaya. Lebih lanjut, dilakukan analisis kurikulum dan materi pembelajaran. Mengacu pada Kurikulum Merdeka dengan fokus bahasan Bab 4 Aku Bisa! (suku kata berawalan huruf l “la, li, lu, le, lo”).

Tahap *Design* dilakukan perancangan media *board game* Petualangan Membaca bertema petualangan, memiliki konsep perjalanan menuju puncak gunung, dimaksudkan agar proses penguasaan materi pembelajaran menarik, menantang, dan tidak membosankan, dilengkapi dengan berbagai komponen, seperti papan permainan, kartu, poin, pion, dan buku panduan, didesain menggunakan aplikasi Canva dan Adobe Illustrator. Selanjutnya yaitu perancangan instrumen penelitian (lembar validasi, angket respons, dan *pretest-posttest*) serta perangkat pembelajaran (modul, bahan ajar, dan Lembar Kerja Peserta Didik).

Tahap *Development* merupakan realisasi desain dalam bentuk media konkret, yaitu *board game* Petualangan Membaca. Pengembangan berbagai komponen meliputi papan dari bahan *frontlite* (klasikal), serta *yellow board* dilapisi *art carton* dan *jasmine paper* laminasi *doff* (kelompok). Kartu dari *art carton*, terdiri dari empat macam kartu yakni tiket (angka 0, 1, 2, dan 3) untuk menentukan langkah pemain, merah (suku kata), kuning (kata), serta hijau (kata rumpang). Poin dari *art carton* (klasikal), pion dari akrilik (kelompok), serta buku panduan dari *art carton*. Seluruh komponen dikemas dalam *hardbox*. Pada bagian luar *hardbox* dari *grey board* dilapisi *art paper* laminasi *hot doff*, bagian dalam dari *paper light green*. Setelah melalui berbagai proses pengembangan, dilakukan validasi produk.

Tabel 1. Analisis Data Kevalidan (Lembar Validasi Ahli Materi)

No.	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1.	Keselarasan Materi	12	12
2.	Ketepatan dengan Kompetensi dan Fase Perkembangan Peserta Didik	10	12
3.	Keterhubungan Materi dengan Aktivitas Pembelajaran	11	12
4.	Kreativitas dan Inovasi	3	4
Jumlah Skor		36	40

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan tabel 1. media *board game* Petualangan Membaca dinyatakan “Sangat Valid” dengan persentase sebesar 90% . Namun, terdapat revisi yaitu perbaikan pemenggalan suku kata pada kartu kuning, penggantian kata “louhan” dan “limau” dengan diftong karena belum dipelajari di kelas I SD, serta penyesuaian huruf dan suku kata pada kartu hijau seperti kata “lampu” dan “lonceng”.

Tabel 2. Analisis Data Kevalidan (Lembar Validasi Ahli Media)

No.	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1.	Desain Visual dan Grafis	12	12
2.	Keamanan dan Ketahanan	12	12
3.	Alur Permainan	11	12
4.	Kemudahan Penggunaan	3	4
Jumlah Skor		38	40

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Berdasarkan tabel 2. persentase *board game* sebesar 95% termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, meskipun terdapat saran dari validator berupa penyesuaian kepraktisan media agar dapat dikemas dengan lebih baik, dan penyederhanaan instruksi buku panduan. Setelah perbaikan dan penyempurnaan produk sesuai saran dari ahli materi dan media, *board game* diterapkan dalam pembelajaran sesuai modul ajar yang telah disusun untuk memperoleh hasil kepraktisan dan keefektifan media. Pada tahap *Implementation* dilakukan dua uji coba, yakni uji coba terbatas terhadap 8 peserta didik kelas I-C dan uji coba luas diterapkan pada 28 peserta didik kelas I-A.

Tabel 3. Analisis Data Kepraktisan Media Pada Uji Coba Terbatas (Lembar Angket Respons Guru)

No.	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian Materi	16	16
2.	Kemudahan Penggunaan	10	12
3.	Kapabilitas Media	8	8
4.	Kreativitas dan Inovasi	4	4
Jumlah Skor		38	40

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Tabel 4. Analisis Data Kepraktisan Media Pada Uji Coba Terbatas (Lembar Angket Respons Peserta Didik)

No.	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kemenarikan Desain dan Konten	8	8
2.	Kejelasan dan Kemudahan	7	8
3.	Intensitas Keterlibatan dalam Permainan	8	8
4.	Peningkatan Minat dan Motivasi	15	16
Jumlah Skor		38	40

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Analisis data kepraktisan pada tabel 3. dan 4. membuktikan bahwa media ini memenuhi kategori “Sangat Praktis”, ditandai dengan skor persentase respons guru dan peserta didik yaitu 95%, walaupun terdapat saran dari guru mengenai *double task* (pengambilan poin dan pengisian LKPD) pada *board game* kelompok yang dinilai terlalu rumit.

Analisis data keefektifan media pada uji coba terbatas melalui lembar *pretest-posttest* dengan perolehan rata-rata skor N-Gain 0,56 dalam kategori “Sedang” yang menunjukkan bahwa media tersebut “Cukup Efektif” untuk kemampuan membaca permulaan, serta meningkatkan motivasi dan keaktifan melalui integrasi suku kata berawalan huruf “l” pada kata sederhana sesuai Fase A. Namun, mekanisme permainan perlu disederhanakan melalui penghapusan sistem poin, dimaksudkan agar konsentrasi peserta didik tetap terpusat pada materi tersebut.

Tabel 5. Analisis Data Kepraktisan Media Pada Uji Coba Luas (Lembar Angket Respons Guru)

No.	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian Materi	16	16
2.	Kemudahan Penggunaan	11	12
3.	Kapabilitas Media	8	8
4.	Kreativitas dan Inovasi	4	4
Jumlah Skor		39	40

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$P = 97,5\%$$

Tabel 6. Analisis Data Kepraktisan Media Pada Uji Coba Terbatas (Lembar Angket Respons Peserta Didik)

No.	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kemenarikan Desain dan Konten	28	28
2.	Kejelasan dan Kemudahan	24	28
3.	Intensitas Keterlibatan dalam Permainan	26	28
4.	Peningkatan Minat dan Motivasi	54	56
Jumlah Skor		132	140

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{132}{140} \times 100\%$$

$$P = 94,28\%$$

Setelah pelaksanaan revisi produk, media diimplementasikan pada uji coba luas. Hasil analisis data kepraktisan media pada tabel 5. dan 6. menunjukkan bahwa media tersebut termasuk kategori “Sangat Praktis”, ditunjukkan oleh persentase respons guru sebesar 97,5% dan peserta didik sebesar 94,28%. Selanjutnya dilakukan analisis data keefektifan media pada uji coba luas melalui lembar *pretest-posttest* peserta didik dengan perolehan skor N-Gain yang menunjukkan mean yakni 0,76 berada dalam kategori “Tinggi”. Dari data tersebut, sebanyak 17 peserta didik mengalami peningkatan tinggi, 10 peserta didik kategori sedang, serta 1 peserta didik tidak mengalami peningkatan.

Tidak meningkatnya kemampuan peserta didik berinisial “ERCP” pada temuan selama proses pembelajaran, dipengaruhi oleh rendahnya partisipasi aktif sehingga pemahaman terhadap materi tidak berkembang. Hal ini juga ditunjang oleh hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas yang

mengaitkannya dengan tingkat kecerdasan setiap peserta didik yang berbeda-beda serta minimnya dukungan keluarga.

Tahap terakhir adalah *Evaluation*, dibagi menjadi dua yaitu evaluasi formatif secara periodik pada setiap tahap bertujuan untuk optimalisasi mutu produk sebagai prasyarat transisi ke tahap berikutnya. Sedangkan, evaluasi sumatif dimaksudkan untuk menguji kelayakan produk secara utuh terkait praktikalitas dan efektivitas. Kepraktisan media merujuk pada *user-friendly* bagi guru dan peserta didik, sedangkan keefektifan berdasarkan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* membaca permulaan peserta didik.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan penerapan materi suku kata pada mekanisme permainan memberikan kontribusi langsung untuk kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SD. Tingkat kevalidan media yang mencapai 90–95% menegaskan bahwa penggunaan benda nyata sangat penting bagi peserta didik pada tahap operasional konkret. Berdasarkan *dual coding*, kombinasi antara visual kartu dan aktivitas fisik saat menggerakkan pion membantu peserta didik membentuk representasi yang lebih kuat antara simbol huruf dan bunyi (Afidati & Malasari, 2023). Pendekatan ini secara khusus mempermudah peserta didik membedakan huruf-huruf dengan bentuk serupa, yang sebelumnya menjadi kendala pada awal pembelajaran. Selain itu, Al Firdausy & Zuhi (2025) menyatakan bahwa penguatan materi suku kata merupakan tahap transisi paling efektif sebelum peserta didik beralih pada membaca kata-kata yang lebih kompleks.

Salah satu aspek penting dalam kepraktisan media adalah terciptanya interaksi inklusif di dalam kelas. Berbeda dengan lembar cetak baca yang cenderung memisahkan peserta didik berdasarkan kemampuan yang heterogen, *board game* memungkinkan terjadinya *scaffolding* atau bantuan antar teman. Peserta didik yang tergolong “Cakap” secara alami memberikan dukungan instruksional kepada teman yang “Butuh Bimbingan” (Cahaya & Ainin, 2025). Kondisi ini sejalan dengan pendapat Wibawanto (2025) menunjukkan bahwa *board game* dapat mengurangi hambatan afektif, seperti rasa takut melakukan kesalahan pada peserta didik saat belajar membaca permulaan.

Peningkatan N-Gain pada kategori “Tinggi” (0,76) menunjukkan bahwa penerapan *board game* efektif untuk kemampuan membaca permulaan peserta didik. Efektivitas ini terjadi karena materi tidak hanya disajikan secara simbolik, tetapi diintegrasikan dalam aktivitas bermain dengan keterlibatan kognitif dan motorik secara simultan. Penghapusan sistem poin yang rumit setelah uji coba terbatas merupakan langkah strategis untuk meminimalkan distraksi dalam aturan permainan (Wibawanto, 2025). Penekanan pada suku kata berawalan “I” memungkinkan pendalaman yang lebih spesifik. Dibandingkan dengan penelitian Putri dkk., (2024) yang memodifikasi permainan ular tangga untuk literasi umum. Media *board game* Petualangan Membaca terbukti efektif untuk penguasaan fonetik (Nawa dkk., 2025; Mamonto dkk., 2025).

Meski terdapat satu peserta didik yang tidak menunjukkan peningkatan berdasarkan hasil wawancara secara tidak terstruktur dengan guru kelas I-A, hal ini menegaskan bahwa faktor eksternal, seperti pendampingan keluarga dan kesiapan neurokognitif, tetap berperan penting (Muammar, 2020). Secara keseluruhan, media ini memfasilitasi kemampuan membaca permulaan dan menumbuhkan motivasi intrinsik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik (Purba dkk., 2025; Aurumajeda & Nurhidayat, 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan analisis komprehensif terhadap hasil penelitian pengembangan, diperoleh simpulan bahwa *board game* Petualangan Membaca terbukti “Sangat Valid”, dengan skor validasi materi sebesar 90% dan media sebesar 95%, sehingga layak digunakan untuk mendukung kemampuan membaca permulaan. Dari segi kepraktisan, *board game* ini dinilai “Sangat Praktis” diimplementasikan dalam pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh skor dari lembar respons guru dan peserta didik yang mencapai 95% (uji coba terbatas), serta skor dari lembar respons guru mencapai 97,5% dan peserta didik sebesar 94,28% (uji coba luas) yang menunjukkan bahwa media *board game* Petualangan Membaca mudah digunakan oleh keduanya dalam proses pembelajaran.

Media tersebut juga terbukti memiliki efektivitas yang baik untuk kemampuan membaca permulaan peserta didik dalam kategori “Cukup Efektif” pada uji coba terbatas dengan rata-rata skor N-Gain 0,56 (peningkatan sedang), dan menjadi 0,76 pada uji coba luas dalam kategori “Sangat Efektif” (peningkatan tinggi). Dengan demikian, *board game* Petualangan Membaca mampu membantu peserta didik dalam mempelajari dan menguasai suku kata pada kata sederhana melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

Implikasi praktis temuan ini menunjukkan media *board game* Petualangan Membaca dapat dimanfaatkan sebagai sarana menciptakan pembelajaran membaca permulaan yang lebih interaktif dan menyenangkan, mengintegrasikan aktivitas bermain dengan latihan membaca secara terstruktur, sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep *game-based learning* pada pembelajaran literasi awal di SD. Temuan menunjukkan bahwa perpaduan unsur visual, gerak, dan interaksi sosial dalam *board game* mampu mendukung proses kognitif peserta didik dalam memahami suku kata berawalan huruf “l”. Selain itu, hasil ini selaras dengan teori tahap operasional konkret dan menegaskan pentingnya pendekatan multimodal dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar, serta memperluas dasar teoretis pengembangan media pembelajaran inovatif.

Kontribusi penelitian terletak pada pengembangan media berbasis permainan menggunakan model ADDIE serta terbukti memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi untuk kemampuan membaca permulaan. Penelitian ini menghadirkan alternatif inovatif dalam mengatasi permasalahan literasi awal melalui pendekatan yang kontekstual dan menarik. Meskipun penelitian ini masih memiliki kekurangan, diantaranya, materi yang dikembangkan masih berfokus pada suku kata dengan awalan huruf “l” sehingga belum merepresentasikan seluruh aspek kemampuan membaca

permulaan, selanjutnya, subjek hanya melibatkan satu sekolah, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media dengan cakupan materi dan subjek yang lebih luas.

REFERENSI

- Afidati, M., & Malasari, P. N. (2023). Pembelajaran Matematika Yang Bermakna Menggunakan Pendekatan Teori Kognitivisme. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 2(2), 67–77.
- Afrilia, N. M., & Sukartiningsih, W. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3).
- Al Firdausy, F. R., & Zuhdi, U. (2025). Pengembangan Media KUBARU (Kubus Baca Seru) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(4), 1041–1057.
- Ardila, R., Ananta, A., & Qomarats, I. (2025). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Minangkabau Untuk Anak Sekolah Dasar. *Misterius: Publikasi Ilmu Seni Dan Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 176–191.
- Aurumajeda, T., & Nurhidayat, M. (2021). Aplikasi Produk Board Game "Hootania" Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Anak. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif*, 3(2), 11–16.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. MA: Springer US.
- Cahaya, D. N., & Ainin, I. K. (2025). Peningkatan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis Pre Requisite Membaca Pada Anak Kesulitan Belajar Dengan Metode Multisensori. *Jurnal Pendidikan Kh*, 2(3), 109.
- Dewi, T. S. U. (2025). Development of the Board Game "Petualangan Si Kelinci Kecil" as a Tool for Early Childhood Literacy Stimulation in Raudhatul Athfal Istiqlal Jakarta. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)*, 4(1), 586–603.
- Haqqillah, S., & Nuryanto, S. (2025). Pengembangan Media Read And Play Berbasis Game Edukasi Untuk Peningkatkan Kemampuan Membaca Teks Narasi Imajinatif Peserta Didik Kelas II SDN Sampangan 02. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 5(1), 199–214.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Hidayat, R., Parisu, C. Z. L., Husain, I. A., & Saputra, E. E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 102 Kendari. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 1043–1048.
- Mamonto, T. Y., Rahayu, D., & Apia, G. (2025). Pengembangan Media Board Game "PACAROLI" Pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I di SD Muhammadiyah Aimas. *Jurnal Lensa Pendas*, 10(1), 116–126.
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Sanabil.
- Nawa, H. O. L., Sampe, M., & Ratu, K. T. R. A. (2025). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Melalui Media Kartu Huruf Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SD Inpres Lili Kabupaten Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 261–269. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32437>
- Pidrawan, I. G. A., Rasna, I. W., & Putrayasa, I. B. (2022). Analisis Strategi, Aktivitas, dan Hasil belajar Siswa dalam Pembelajaran Menulis Yang Diampu Oleh Guru Penggerak Bahasa Indonesia di Kota Denpasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(1), 75–86.
- Purba, Y., Faisal, F., Simbolon, N., Sirait, A. P., & Ambarita, D. F. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Throw The Word Pada Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 TA 2024/2025. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(1), 1176–1567.

- Putri, A. V., Maharani, N., & Setiyawan, M. (2024). Perancangan Antarmuka Board Game Ular Tangga Sebagai Media Edukasi Literasi Untuk Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Daleman. *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta*, 2, 1081–1093.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE Pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100.
- Thalib, N. R., Janna, R. T., Sumaila, N. S., Cahyani, R., Rahma, A. A., Tanango, A. S. P., A'yun, N. Q., & Efendi, F. K. (2026). Darurat Membaca di Indonesia: Implikasi Rendahnya Kemampuan Literasi Terhadap Kualitas Sumber Daya Manusia. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 4(1), 1–6.
- Wibawanto, W. (2025). *Board Game Edukasi*. CV. Ide Buku.