



Pengaruh *Game Based Learning* berbantuan *Media Choice Board Digital* terhadap Keterampilan Membaca Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Rizkhy Octavia^{1*}, Wahyu Sukartiningsih²

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

*rizkhy.22144@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 13-03-2026 Accepted: 20-05-2026 Published: 30-05-2026

ABSTRAK

Rendahnya keterampilan membaca kritis siswa sekolah dasar menjadi latar belakang penelitian ini. Hal tersebut ditunjukkan oleh kemampuan membaca siswa yang masih sebatas lancar secara lisan tanpa disertai pemahaman mendalam, kemampuan analisis, evaluasi, serta sintesis terhadap isi teks. Kondisi ini juga dipicu oleh pola pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Penelitian ini dilakukan guna mengkaji sejauh mana penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Choice Board Digital* dapat memengaruhi keterampilan membaca kritis siswa kelas V Sekolah Dasar. Pendekatan kuantitatif diterapkan dalam penelitian ini dengan desain *quasi-experimental* tipe *non-equivalent control group design (pretest-posttest)*. Penelitian ini melibatkan 23 siswa kelas V-A sebagai kelas eksperimen, dan 26 siswa kelas V-B sebagai kelas kontrol di SDN Banjarsugihan II/117. Instrumen tes yang telah memenuhi standar validitas dan reliabilitas digunakan untuk memperoleh data penelitian, kemudian dianalisis dengan uji *Independent Sample t-test* melalui bantuan SPSS. Adanya pengaruh signifikan dalam penelitian ini dibuktikan melalui nilai *t*-hitung 2,630 melebihi *t*-tabel 2,012, atau nilai signifikansi 0,012 lebih kecil dari 0,05. Peningkatan turut terlihat pada sebaran skor siswa, yang ditandai munculnya kategori “Mahir” pada hasil *post-test*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *Game Based Learning* berbantuan media *Choice Board Digital* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca kritis siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci: Literasi Membaca, Membaca Kritis, *Choice Board Digital*, *Game Based Learning*, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study was conducted in response to the low level of critical reading skills among elementary school students, which were indicated by students' reading abilities that remained limited to oral fluency without deeper comprehension, analysis, evaluation, and synthesis of textual content. This condition was also influenced by teacher-centered learning practices. Therefore, the study aimed to examine the effect of Game Based Learning assisted by Digital Choice Board media on the critical reading skills of fifth-grade elementary school students. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a non-equivalent control group design (pretest-posttest). The participants consisted of 23 students from class V-A as the experimental group and 26 students from class V-B as the control group at SDN Banjarsugihan II/117. Data were collected through valid and reliable test instruments and analyzed using the Independent Samples t-test with the assistance of SPSS. The findings revealed a significant effect, as indicated by the t-count value of 2.630, which exceeded the t-table value of 2.012, and a significance value of 0.012, which was lower than 0.05. These findings indicate that the implemented learning model effectively improved students' critical reading skills.

Keywords: Reading Literacy, Critical Reading, Digital Choice Board, Game-Based Learning, Elementary School Students

Pengutipan APA:

Octavia, R., & Sukartiningsih, W. (2026). Pengaruh *Game Based Learning* berbantuan *Media Choice Board Digital* terhadap Keterampilan Membaca Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(5).



PENDAHULUAN

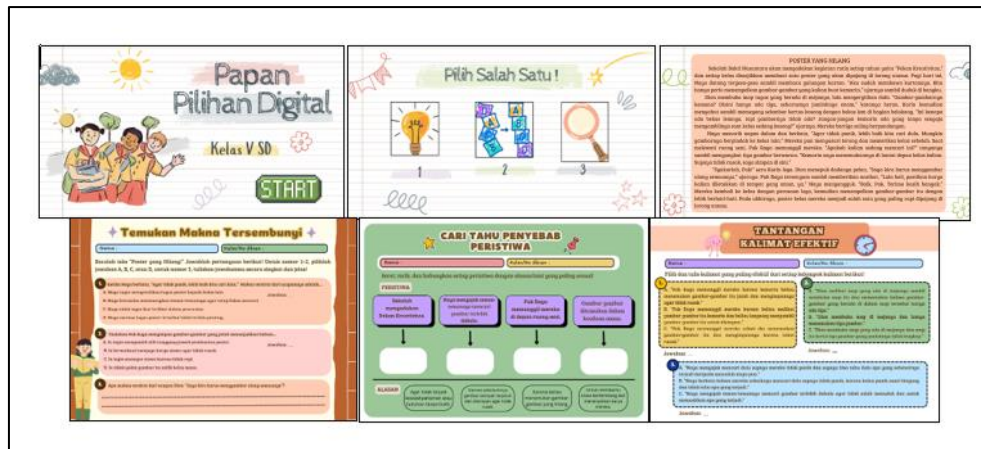
Membaca merupakan kegiatan yang berhubungan dengan proses berpikir seseorang termasuk dalam aktivitas mengartikan suatu lambang atau tulisan yang melibatkan indra penglihatan, dialog batin, dan memori (Harianto, 2020). Melalui aktivitas membaca, siswa dapat memperoleh informasi dan memperluas pengetahuannya (Marliana & Subrata, 2023). Membaca tidak hanya mengenali huruf atau memahami isi bacaan secara harfiah, melainkan melibatkan kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi, dan pemberian respons terhadap isi teks yang dibaca secara detail (Usman et al., 2024). Penguasaan keterampilan membaca menjadi hal yang sangat penting karena termasuk standar dan keterampilan sastra Indonesia yang harus dicapai di setiap tingkat pendidikan, terutama keterampilan membaca kritis (Elhefni & Sumantri, 2020). Keterampilan membaca kritis mencakup kemampuan kompleks yang mendukung siswa dalam mengembangkan pemahaman dan evaluasi informasi pada teks secara menyeluruh. Kurikulum Merdeka mengerahkan membaca kritis sebagai keterampilan utama dalam upaya peningkatan literasi tingkat tinggi di era modern ini (Kemendikbudristek, 2022).

Namun faktanya, keterampilan membaca kritis masih di Indonesia tergolong rendah. Rendahnya keterampilan membaca ini dapat dikaitkan dengan faktor seperti kurangnya keinginan atau minat dalam membaca (Afrilia & Sukartiningsih, 2024). Data PISA 2022 merefleksikan sebuah kondisi literasi di Indonesia, bahwa hanya seperempat total dari siswa (25%) yang berhasil mencapai kompetensi membaca pada level 2 atau di atasnya, di mana angka ini tertinggal jauh dari rata-rata negara OECD yang telah mencapai 74% (OECD, 2023). Pada tingkat minimum itu, aktivitas membaca siswa baru sebatas mengenali ide pokok serta memperoleh informasi yang tertera pada suatu teks. Data tersebut sejalan dengan capaian ANBK 2023, lebih dari separuh populasi siswa SD (50%) menempati tingkat kompetensi “Perlu Intervensi Khusus” dalam literasi membaca, meskipun terdapat kenaikan skor rata-rata capaian literasi membaca sekitar 11,42 poin dari tahun 2021 (75,14) ke tahun 2023 (86,56), tetapi kemampuan tingkat evaluasi dan refleksi isi teks masih rendah (Pusmendik, 2023). Selain itu, hasil pengamatan awal peneliti di SDN Banjarsugihan II/117 Surabaya, siswa yang telah mampu dan lancar dalam membaca, namun kesulitan dalam memahami, menelaah, mengevaluasi serta menyintesis isi teks yang dibaca. Selama pembelajaran, siswa cenderung pasif, mengikuti instruksi guru, dan kurang terlibat dalam proses berpikir.

Dalam praktiknya, membaca yang dilakukan dapat disertai pemberian tugas yang mendorong siswa untuk bertanya, membandingkan informasi, serta mengemukakan opininya berdasarkan apa yang dibaca (Saputra et al., 2025). Keberhasilan keberlangsungan aktivitas pembelajaran yang adaptif dan aman sangat bergantung pada kecermatan guru dalam mengintegrasikan model pembelajaran yang relevan dengan kondisi nyata siswa (Nasron et al., 2024). Metode pembelajaran yang sesuai untuk peningkatan keterampilan membaca kritis siswa yaitu *Game Based Learning* yang merupakan pembelajaran dengan mekanisme permainan yang termasuk di dalamnya terdapat skor, tantangan,

aturan, dan interaksi berbasis permainan yang digunakan di berbagai konteks pendidikan dengan tujuan untuk memfasilitasi siswa dalam kegiatan belajar bersama (Wulandari & Safitri, 2024). Namun, mayoritas pelaksanaan GBL sejauh ini masih menempatkan siswa pada model dan media instruksi yang linear dan seragam bagi seluruh siswa. Di sinilah letak kontribusi dan kebaruan (*novelty*) spesifik dari penelitian ini yaitu dengan mengombinasikan GBL dengan media *Choice Board Digital*.

Melalui media ini, siswa diberikan kontrol penuh untuk menentukan rute aktivitas pengerjaan tantangan aktivitas membaca kritis mereka sendiri. Media ini dapat disebut sebagai papan pilihan literasi berupa kotak pilihan yang dapat menunjukkan berbagai aktivitas pembelajaran berkaitan dengan materi yang dipelajari (Widadari & Jampel, 2022). Penggunaan media ini adalah dengan menayangkan papan pilihan digital memanfaatkan platform *liveworksheet* melalui LCD Proyektor, dan meminta siswa untuk memilih salah satu kotak yang tersedia untuk menentukan kegiatan pembelajaran yang ingin kerjakan dulu. Materi yang diambil adalah Bab II “Buku Jendela Dunia” pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi naratif. Dengan 3 pilihan aktivitas utama yang tercantum pada media *Choice Board Digital* antara lain (1) Temukan Makna Tersembunyi, berisi kegiatan menjawab soal pilihan ganda dan isian singkat, (2) Cari Tahu Penyebab Peristiwa, berisi kegiatan memasang peristiwa dan alasannya dengan tepat, dan (3) Tantangan Kalimat Efektif, berisi kegiatan memilih kalimat efektif dan alasan dari beberapa kelompok kalimat.



Gambar 1. Media *Choice Board Digital*

Merujuk pada pemaparan tersebut, riset ini bertujuan untuk mengevaluasi secara mendalam sejauh mana GBL dengan media digital tersebut terhadap kemampuan berpikir HOTS siswa dalam literasi membaca. Melalui pembuktian ini, hasil riset diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan yaitu untuk memberikan dukungan teoritis terhadap konsep pembelajaran berbasis *game* dengan bantuan media *Choice Board Digital* dan keterampilan membaca kritis siswa SD.

METODE PENELITIAN

Demi mendapatkan pembuktian yang objektif dan terukur, metodologi riset ini mengaplikasikan pendekatan kuantitatif melalui jenis penelitian semu (*quasi-experimental*), dengan desain *nonequivalent control group pretest-posttest* sebagai kerangka untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan. Melalui desain ini, perbandingan capaian literasi kritis siswa di kedua kelas dapat dianalisis secara akurat dengan tahapan awal tes (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

Berdasarkan pertimbangan jumlah populasi di bawah 100, peneliti menerapkan teknik total sampling atau sampel penelitian sama dengan seluruh jumlah populasi yang ada (Sugiyono, 2018). Subjek penelitian melibatkan 49 siswa di SDN Banjarsugihan II/117, yang terbagi menjadi dua, yakni 23 siswa kelas eksperimen dan 26 siswa kelas kontrol. Peneliti menerapkan perlakuan berbeda di kedua kelas tersebut, di mana kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran GBL dengan media *Choice Board Digital*, sedangkan kelas kontrol sebagai pembanding dilakukan metode konvensional.

Guna mengukur perkembangan kognitif siswa, teknik pengumpulan data dalam riset ini menerapkan pemberian instrumen tes keterampilan membaca kritis, yang terbagi menjadi tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Masing-masing tahapan terdiri atas 10 butir soal pilihan ganda yang dirancang secara komprehensif mengacu pada indikator kognitif Taksonomi Bloom khususnya pada level Analisis (C4) yang spesifik mengukur kemampuan literasi kritis siswa pada indikator makna implisit (menganalisis ide pokok tersembunyi, pesan analitis, dan motif penulis yang tidak tertulis secara langsung), hubungan sebab-akibat peristiwa (mengidentifikasi faktor pemicu fenomena dalam teks, dan memprediksi konsekuensi yang akan terjadi), serta level Evaluasi (C5) pada indikator efektivitas kalimat (mendeteksi kalimat tidak logis, tidak baku, bertele-tele, dan mengevaluasi struktur kalimat), serta membuat kesimpulan berdasarkan fakta dan informasi yang di dapat dari teks.

Kelayakan instrumen ini didasarkan pada hasil validasi ahli serta serangkaian uji validitas sekaligus reliabilitas yang terbukti memenuhi kriteria metodologis. Prosedur penelitian ini dilakukan secara sistematis melalui tiga tahapan, yaitu pelaksanaan *pre-test*, pelaksanaan perlakuan, dan pelaksanaan *post-test*. Selanjutnya, seluruh data dikaji dengan uji N-gain untuk mengukur efektivitas peningkatan keterampilan di kedua kelas. Uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan homogenitas juga dilakukan, sebelum uji *Independent Samples T-Test* untuk menentukan signifikansi pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan. Pemberian *pre-test* dan uji homogenitas data awal di kedua kelas dilakukan sebagai prosedur pengendalian bias awal antarkelompok. Prosedur ini dilakukan untuk membuktikan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal siswa di kedua kelas, sehingga peningkatan di akhir benar-benar murni dari pengaruh perlakuan.

HASIL PENELITIAN

Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini berlangsung pada Februari 2026 di SDN Banjarsugihan II/117 Surabaya dengan melibatkan 49 siswa kelas V, yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kontrol, yang masing-masing kelas dilaksanakan tiga kali pertemuan. Pada kelas eksperimen, siswa mengoperasikan perangkat komputer sekolah untuk melaksanakan GBL melalui media *Choice Board Digital*. Pelaksanaannya dibagi dua sesi, karena keterbatasan fasilitas, dengan jaminan materi dan durasi yang tetap setara. Sintaks pembelajarannya meliputi *ice breaking*, kompetisi tebak-tebakan cepat antar kelompok, serta akses media sesuai level kemampuan siswa (Berkembang dan Cakap). Di sisi lain, kelas kontrol menerapkan pendekatan konvensional di mana seluruh siswa menerima instruksi seragam tanpa pengelompokan tingkat kemampuan.

Analisis Data *Pretest-Posttest* Siswa

Data *pre-test* untuk melihat sejauh mana pengetahuan siswa terhadap materi sebelum mendapatkan pembelajaran. Berikut data frekuensi nilai *pre-test* siswa:

Tabel 1. Data Frekuensi Nilai *Pre-test* Siswa

Kategori	Rentang Nilai	Eksperimen	Kontrol
Mahir	86 - 100	1	-
Cakap	71 - 85	6	4
Berkembang	56 - 70	5	6
Butuh Bimbingan	≤ 55	11	16
Total Siswa		23	26
Nilai Maksimal		87,5	75
Nilai Minimal		25	25
Rata-rata (Mean)		57	49

Berdasarkan tabel data frekuensi tersebut, mayoritas siswa masih berada pada tingkat pemahaman awal yang rendah hingga sedang. Secara keseluruhan, perbandingan data *pre-test* antara dua kelas menunjukkan adanya tingkat kesamaan keterampilan awal siswa. Setelah diberikan perlakuan, kembali dilakukan tes untuk melihat perubahan tingkat kompetensi siswa. Berikut ini adalah data frekuensi nilai *post-test* siswa:

Tabel 2. Data Frekuensi Nilai *Post-test* Siswa

Kategori	Rentang Nilai	Eksperimen	Kontrol
Mahir	86 - 100	12	4
Cakap	71 - 85	3	5
Berkembang	56 - 70	8	16
Butuh Bimbingan	≤ 55	-	1
Total Siswa		23	26
Nilai Maksimal		88,9	88,9
Nilai Minimal		55,6	33,3
Rata-rata (Mean)		78,2	67,9

Berdasarkan tabel tersebut, terdapat peningkatan pada kedua kelas. Rata-rata kelas eksperimen naik menjadi 78,2, kelas kontrol menjadi 67,9, yang merefleksikan adanya pengaruh positif dari perlakuan selama penelitian. Tahapan berikutnya, melibatkan perhitungan skor N-gain berdasarkan deviasi skor *post-test* dan *pre-test*, lalu dibagi pengurangan nilai ideal (100) dan *pre-test*. Adapun hasil capaian rata-rata N-gain kedua kelas dipaparkan di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Perolehan N-gain

Kelas	Rata-rata <i>Pre-test</i>	Rata-rata <i>Post-test</i>	Rata-rata N-gain	Kategori Efektivitas
Eksperimen	57	78,2	0,50	Sedang
Kontrol	49	67,9	0,38	Sedang

Merujuk pada data yang disajikan dalam tabel tersebut, kedua kelas menempati interval kategori peningkatan N-gain yang sama, yakni “Sedang”. Namun, secara deskriptif kelas eksperimen terbukti melampaui capaian kelas kontrol, dengan keunggulan sebesar 0,12. Perbedaan peningkatan tersebut dapat dianalisis berdasarkan integrasi pembelajaran yang dilakukan. Pada kelas eksperimen, penerapan GBL melalui media *Choice Board Digital*, siswa diberikan otonomi dan opsi aktivitas belajar untuk memicu motivasi intrinsik siswa dalam menggunakan nalar kritis mereka sehingga dapat terlibat aktif dalam membedah teks, bukan sekadar membaca pasif. Di sisi lain, pendekatan konvensional yang berpusat pada guru di kelas kontrol membuat siswa cenderung mengalami kejenuhan kognitif. Siswa di kelas ini terbiasa menerima arahan dari guru tanpa diberikan ruang eksplorasi mandiri untuk mengembangkan daya pikir kritis mereka terhadap teks yang sedang dipelajari, sehingga peningkatannya masih di bawah kelas eksperimen.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian ini dilakukan sebagai langkah awal memastikan instrumen memiliki ketepatan dan konsistensi dalam mengukur keterampilan membaca kritis siswa. Uji coba empiris ini dilakukan pada 3 Februari 2026 di SDN 2 Ngadiboyo terhadap 21 siswa kelas V, sebagai subjek di luar sampel utama. Durasi pengerjaan instrumen dibatasi selama 30 menit tes awal dan 30 menit tes akhir, dengan muatan materi berupa 10 butir pertanyaan pilihan ganda. Dasar penetapan validitas merujuk pada ketentuan jika $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ dalam tingkat signifikansi 0,05 ($df = 19$, maka nilai $r\text{-tabel}$ 0,433) maka data dinyatakan valid. Adapun hasil analisis validitas data *pre-test* dengan bantuan SPSS dipaparkan sebagai berikut:

Total	Pearson Correlation	.453*	.557**	.630**	.144	.607**	.121	.440*	.676**	.462*	.493*
	Sig. (2-tailed)	.039	.009	.002	.534	.003	.601	.046	<.001	.035	.023
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

Gambar 2. Hasil Uji Validitas SPSS *Pre-test*

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari keseluruhan instrumen, terdapat 2 soal yang nilai *pearson correlation*-nya kurang dari 0,433. Lebih lengkapnya, berikut rekapitulasi hasil validitas tiap butir soal *pre-test*:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Validitas *Pre-test*

No. Soal	r-hitung	r-tabel	Kriteria Keputusan	Kesimpulan
1.	0,453	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid
2.	0,557	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid
3.	0,630	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid
4.	0,144	0,433	r-hitung < r-tabel	Tidak Valid
5.	0,607	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid
6.	0,121	0,433	r-hitung < r-tabel	Tidak Valid
7.	0,440	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid
8.	0,676	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid
9.	0,462	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid
10.	0,493	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid

Berdasarkan hasil tersebut terdapat 8 butir soal terkonfirmasi valid sebab memiliki skor r-hitung melampaui r-tabel 0,433. Sebaliknya, terdapat 2 soal diidentifikasi tidak valid, yakni nomor 4 dan nomor 6, disebabkan perolehan r-hitung kurang dari r-tabel. Sebagai pembanding, rincian hasil validitas *post-test* disajikan berikut ini:

Total	Pearson Correlation	.791**	.549**	.879**	.549**	.691**	.549**	.535*	.429	.879**	.848**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.010	<.001	.010	<.001	.010	.012	.052	<.001	<.001
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

Gambar 3. Hasil Uji Validitas SPSS *Post-test*

Hasil analisis mengonfirmasi bahwa terdapat 1 butir soal yang nilai *pearson correlation*-nya kurang dari 0,433. Lebih lengkapnya, berikut rekapitulasi hasil validitas tiap butir soal *post-test*:

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Validitas *Post-test*

No. Soal	r-hitung	r-tabel	Kriteria Keputusan	Kesimpulan
1.	0,791	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid
2.	0,549	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid
3.	0,879	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid
4.	0,459	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid
5.	0,691	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid
6.	0,549	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid
7.	0,535	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid
8.	0,429	0,433	r-hitung < r-tabel	Tidak Valid
9.	0,879	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid
10.	0,848	0,433	r-hitung > r-tabel	Valid

Berdasarkan hasil tersebut, terdapat 9 butir soal valid sebab memiliki r-hitung melampaui r-tabel 0,433, dan 1 butir soal terdeteksi tidak valid. Soal tidak valid dari kedua tes diputuskan tidak

dilibatkan dalam proses pengambilan data riset utama untuk menghindari munculnya bias pada hasil akhir penelitian. Setelahnya dilanjutkan pengujian reliabilitas, di mana instrumen dinyatakan reliabel ketika koefisien *Cronbach's Alpha* $> 0,06$. Adapun hasil uji analisis reliabilitas kedua tes sebagai berikut:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.640	8

Pre-test

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.863	9

Post-test

Gambar 4. Hasil Uji Reliabilitas *Pre-test* dan *Post-test*

Hasil perhitungan data membuktikan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada *pretest* 0,640 dan *post-test* 0,863, di mana keduanya $> 0,6$, sehingga dapat dikonfirmasi bahwa instrumen tersebut reliabel.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas mensyaratkan bahwa data memiliki distribusi normal jika nilai signifikansi melampaui standar 0,05, jika sebaliknya maka tidak normal. Uji ini dilakukan terhadap skor *N-Gain* yang telah diperoleh, menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* melalui bantuan SPSS 27.0 dengan *output* di bawah ini:

Tests of Normality							
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Nilai N-Gain							
Eksperimen	.148	23	.200*	.959	23	.442	
Kontrol	.151	26	.130	.941	26	.141	

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 5. Hasil Uji Normalitas

Merujuk pada *output* tersebut, diperoleh nilai sig. kelas eksperimen 0,442 dan kelas kontrol 0,141, yang melampaui taraf signifikansi 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Artinya sebaran skor *N-gain* siswa menyebar secara seimbang pada sekitar nilai rata-rata (*mean*).

Uji Homogenitas

Ketentuan uji homogenitas menyatakan bahwa data memiliki varians yang homogen apabila nilai koefisien signifikansi melampaui 0,05, jika kurang maka data tidak homogen. Uji ini diterapkan pada sebaran nilai *N-gain score* melalui *Levene's test* dengan bantuan SPSS, yang menghasilkan data di bawah ini:

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai N-Gain	Equal variances assumed	2.075	.156	2.630	47	.012	.11825	.04496	.02780	.20871
	Equal variances not assumed			2.595	42.209	.013	.11825	.04557	.02630	.21020

Gambar 6. Hasil Uji Homogenitas dan Hipotesis

Merujuk pada hasil di atas, didapat nilai signifikansi mencapai 0,156 yang melampaui 0,05, sehingga asumsi homogenitas ini telah terpenuhi. Hal ini membuktikan bahwa kedua kelas memiliki keragaman kemampuan yang seimbang, di mana tidak ada ketimpangan level siswa berkemampuan tinggi atau rendah pada salah satu kelas saja.

Uji Hipotesis

Sesuai kaidah, terpenuhinya uji prasyarat mendasari dilakukannya uji *Independent Samples t-test* untuk mengukur signifikansi pengaruh perlakuan. Analisis dilakukan berbantuan SPSS terhadap sebaran skor *N-gain*, dengan dasar keputusan jika nilai signifikansi tidak lebih dari 0,05 atau t-hitung melampaui t-tabel, otomatis H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh. Apabila sebaliknya, maka tidak terdapat pengaruh. Adapun referensi nilai t-tabel dalam penelitian ini dapat dicermati berikut ini:

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI T							
df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
41	0,680521	1,302543	1,682878	2,019541	2,420803	2,701181	3,301273
42	0,680376	1,302035	1,681952	2,018082	2,418470	2,698066	3,295951
43	0,680238	1,301552	1,681071	2,016692	2,416250	2,695102	3,290890
44	0,680107	1,301090	1,680230	2,015368	2,414134	2,692278	3,286072
45	0,679981	1,300649	1,679427	2,014103	2,412116	2,689585	3,281480
46	0,679861	1,300228	1,678660	2,012896	2,410188	2,687013	3,277098
47	0,679746	1,299825	1,677927	2,011741	2,408345	2,684556	3,272912
48	0,679635	1,299439	1,677224	2,010635	2,406581	2,682204	3,268910
49	0,679530	1,299069	1,676551	2,009575	2,404892	2,679952	3,265079
50	0,679428	1,298714	1,675905	2,008559	2,403272	2,677793	3,261409

Gambar 7. Tabel Distribusi T

Merujuk pada tabel distribusi t, diperoleh nilai t-tabel 2,012. Sementara itu, nilai t-hitung dan koefisien signifikansi hasil SPSS yang disajikan pada gambar 2, menunjukkan angka t-hitung 2,630 dan nilai *sig. 2 tailed* 0,012. Melalui perhitungan tersebut, dapat dianalisis t-hitung ($2,630 > t\text{-tabel}$ (2,012) dan nilai *sig. 2 tailed* ($0,012 < 0,05$), sehingga otomatis menolak H_0 . Artinya, terdapat pengaruh signifikan dari penerapan GBL dengan bantuan media *Choice Board Digital* terhadap keterampilan membaca kritis siswa kelas V SD.

Data Observasi Aktivitas Siswa

Observasi dilaksanakan untuk mengetahui perubahan perilaku dan keterlibatan aktif siswa di kelas eksperimen selama penerapan perlakuan berlangsung. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti

menggunakan lembar observasi terstruktur pada setiap pertemuan eksperimen, terhadap empat indikator keterampilan membaca kritis siswa, dengan hasil berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No.	Indikator Membaca Kritis	Deskripsi Pelaku yang diamati	Skor
1.	Menemukan makna implisit	Siswa menunjukkan rasa penasaran tinggi dalam memecahkan pesan tersembunyi dari teks narasi.	4
2.	Menjelaskan hubungan sebab-akibat peristiwa	Siswa aktif dan responsif dalam mengurutkan kronologi dan mengaitkan suatu alasan terjadinya peristiwa dalam bacaan.	4
3.	Mengevaluasi kalimat efektif	Siswa menunjukkan fokus dan ketertarikan saat meneliti kalimat yang tidak logis atau rancu di dalam teks.	5
4.	Menyimpulkan informasi	Siswa secara mandiri dan percaya diri merumuskan simpulan akhir di depan kelas berdasarkan fakta yang didapat dalam teks.	5
Skor akhir			18

Hasil observasi tersebut menunjukkan skor akhir yang didapat adalah sebesar 18 poin atau jika dihitung persentase menggunakan rumus skala likert (1-5) menjadi 90%. Di mana skor tersebut termasuk dalam kategori keterlaksanaan sangat tinggi. Perolehan skor 4 pada indikator 1 dan 2 membuktikan bahwa sebagian besar dari 23 siswa kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang kuat dalam mengeksplorasi bacaan untuk membedah maksud tersirat dan mengaitkan hubungan kausalitas peristiwa dalam bacaan. Sedangkan, pada indikator 3 dan 4 telah mencapai skor sempurna (5) yang mencerminkan bahwa seluruh siswa terlibat secara aktif dan percaya diri dalam mengevaluasi kalimat efektif dan merumuskan kesimpulan akhir berdasarkan fakta dalam teks.

PEMBAHASAN

Implementasi *Game Based Learning* yang diintegrasikan dengan media *Choice Board Digital* pada penelitian ini, berdampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca kritis siswa kelas V Sekolah Dasar. Pernyataan pengaruh ini didasarkan pada hasil uji *Independent Sampel T-Test* yang menunjukkan bahwa nilai t -hitung (2,630) > t -tabel (2,012) atau nilai signifikansi (p -value) sebesar $0,012 < 0,05$. Secara metodologis, penolakan H_0 ini mengonfirmasi bahwa perbedaan perlakuan yang diberikan menjadi faktor penentu utama dalam meningkatkan keterampilan membaca kritis siswa. Selain itu, besar ukuran efek (*effect size*) dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan kriteria *Cohen's d*, menghasilkan koefisien sebesar 0,767 yang berada pada kategori efek sedang (*medium effect*), sehingga menandakan perlakuan GBL dengan media *Choice Board Digital* memiliki efektivitas nyata dan berarti

terhadap peningkatan keterampilan membaca kritis siswa di lapangan. Hal ini diperkuat dengan analisis *gain score* yang menunjukkan adanya peningkatan pada kelas eksperimen (0,50) yang lebih tinggi daripada kelas kontrol (0,38). Keunggulan sebesar 0,12 poin bagi kelas eksperimen menunjukkan bahwa adanya perkembangan kognitif yang lebih optimal, di mana kelas ini bergerak mencapai batas atas kategori tinggi, sementara kelas kontrol cenderung bergerak lambat di batas bawah kategori sedang.

Peningkatan ini sangat menarik untuk ditelaah, mengingat kondisi awal kemampuan dari kedua kelas adalah setara. Merujuk uji prasyarat analisis, data *pre-test* menunjukkan bahwa varian kedua kelas bersifat homogen dengan nilai signifikansi *Levene's test* sebesar 0,156 yang melampaui 0,05. Karakteristik ini mencerminkan bahwa sebaran data keterampilan membaca kritis siswa di kedua kelas berada pada tingkat kesetaraan yang seimbang. Dalam kata lain, tidak ada ketimpangan level siswa berkemampuan tinggi atau rendah pada salah satu kelas saja. Pada tahap *pre-test*, mayoritas siswa kesulitan mengerjakan soal yang berorientasi HOTS, seperti mengidentifikasi informasi yang tidak tertulis secara langsung dan hubungan kausalitas peristiwa dalam suatu bacaan. Namun, setelah mendapatkan perlakuan, hasil *post-test* menunjukkan perubahan drastis di mana siswa dapat menuntaskan soal-soal kategori tersebut dengan tepat. Melalui serangkaian aktivitas yang dikemas dalam media *Choice Board Digital*, siswa tidak hanya sekadar mencari jawaban di dalam paragraf, tetapi juga dituntut untuk mengevaluasi makna secara mandiri. Hal ini diperkuat dengan munculnya kategori “Mahir” pada hasil *post-test* tersebut.

Pembelajaran di kelas kontrol berlangsung secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah, berpusat pada guru, serta media yang digunakan dari buku paket. Pada kondisi ini, siswa cenderung pasif dalam menerima materi dan cenderung jenuh. Sehingga, ketika dihadapkan dengan teks panjang, siswa akan mengalami penurunan fokus karena merasa terbebani dengan adanya instruksi membaca yang kaku. Hasil riset ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan terdapat 35% siswa memahami isi teks karena penggunaan metode pembelajaran yang terlalu teknis dan tidak menerapkan strategi berpikir kritis (Juariah, 2024).

Kondisi ini bertolak belakang dengan siswa di kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa GBL dengan bantuan media *Choice Board Digital*. Dengan *Game Based Learning*, siswa tidak lagi menjadi penerima materi yang pasif, tetapi terlibat lebih aktif melalui permainan (Sembiring & Listiani, 2023). Melalui pembelajaran tersebut, siswa mengalami pengalaman langsung yang menantang dan berkesan (Permana, 2022). Pembelajaran ini juga memiliki daya tarik sendiri yang membuat siswa tidak mudah bosan, yaitu dengan adanya sistematika permainan (Shellyna et al., 2023). Hal ini diperkuat dengan media papan pilihan yang disajikan secara digital, yang membantu siswa memupuk kemandirian dan tanggung jawab mereka, karena memiliki kebebasan penuh untuk memilih aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan (Prastyo et al., 2021). Rasa otonomi yang diberikan oleh media *Choice Board Digital* ini dapat memicu motivasi dan semangat dalam diri siswa.

Jika dikaitkan dengan *Self-Determination Theory (SDT)*, terdapat tiga aspek kebutuhan psikologis dasar siswa berkaitan dengan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran yaitu *autonomy, competence, dan relatedness* (Ryan & Deci, 2022). Aspek pertama adalah *autonomy*, adanya hak otonomi penuh siswa untuk memilih aktivitas pembelajaran. Aspek kedua adalah *competence*, adanya tebak-tebakan cepat dan soal yang menuntut keterampilan berpikir HOTS. Aspek ketiga adalah *relatedness*, melalui sintaks *Game Based Learning*, pengerjaan media *Choice Board Digital* ini dilakukan secara berkelompok. Dalam kelompok tersebut, terjadi interaksi sosial yang hangat, kompetisi antar kelompok yang sehat, dan rasa saling mendukung sesama anggota kelompok.

Dari sisi kognitif, pemetaan siswa dalam kategori Berkembang dan Cakap termasuk langkah yang tepat untuk menempatkan siswa pada zona belajar terbaik mereka, yaitu *Zone of Proximal-Development (ZPD)*. Hal ini penting untuk memastikan bahwa tantangan yang terdapat pada media tetap berada pada jangkauan kognitif siswa (Ma'mun et al., 2024). Media *Choice Board Digital* berperan sebagai instrumen yang membagi teks menjadi beberapa tantangan. Selain itu, pembagian sesi membuat guru dapat memberikan bantuan yang lebih intensif pada kelompok yang lebih kecil. Keberhasilan ini juga selaras dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas V yang berada pada Tahap Operasional Konkret (Piaget) yaitu usia 7-11 tahun, di mana siswa sudah mampu berpikir logis namun tetap memerlukan struktur yang terorganisir secara sistematis (Babullah, 2022). Penelitian ini membuktikan bahwa siswa kelas V lebih membutuhkan media dengan struktur yang lebih logis dan otonomi (pilihan aktivitas belajar) daripada sekedar visualisasi grafis untuk mengasah kemampuan membaca kritis siswa.

Meskipun memberikan dampak positif yang signifikan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian berfokus pada pengukuran jangka pendek melalui *post-test* yang diberikan segera setelah perlakuan berakhir. Oleh karena itu, penelitian ini belum bisa menyajikan data empiris mengenai keberlangsungan jangka panjang ketika GBL dengan media *Choice Board Digital* tidak lagi diintegrasikan dalam pembelajaran. Kedua, durasi penerapan yang dilakukan relatif singkat karena menyesuaikan jadwal kurikulum sekolah yaitu tiga kali pertemuan, sehingga belum cukup memadai untuk menguji keberlanjutan dampak perlakuan terhadap keterampilan membaca kritis siswa jangka panjang. Ketiga, keterbatasan kuantitas pada jumlah instrumen tes keterampilan membaca kritis yang terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda. Namun demikian, penentuan soal ini didasarkan pertimbangan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas V SD, yang disusun secara kontekstual untuk menguji proses kognitif siswa secara mendalam. Untuk melengkapi keterbatasan jumlah butir soal tersebut, penelitian ini menyertakan data observasi aktivitas dan antusiasme siswa di setiap pertemuan, sehingga dapat menjaga objektivitas hasil penelitian.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil menjawab tujuan utamanya, yaitu membuktikan adanya pengaruh positif dari integrasi penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Choice Board Digital* terhadap keterampilan membaca kritis siswa kelas V SD. Secara spesifik, pengaruh tersebut terlihat pada data empiris kemampuan siswa dalam menafsirkan makna tersirat dan menjelaskan hubungan sebab akibat peristiwa yang mencapai tingkat keterlaksanaan tinggi (4), serta kemampuan mengevaluasi kalimat efektif dan menyimpulkan informasi yang mencapai tingkat keterlaksanaan sempurna (5).

Melalui pemenuhan kebutuhan psikologis dasar siswa yaitu *autonomy*, *competence*, *relatedness*, berhasil mengubah paradigma membaca siswa dari yang awalnya pasif-reseptif menjadi aktif-analitis. Keberhasilan ini dapat mengisi celah (*gap analysis*) dari penelitian terdahulu yang umumnya menggunakan media yang linear dan kaku, sedangkan temuan ini memberikan kebaruan dengan membuktikan bahwa kombinasi otonomi pilihan aktivitas melalui media *Choice Board Digital* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca kritis siswa. Pembuktian ilmiah ini mampu menegaskan bahwa untuk membentuk keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa, struktur pembelajaran tidak lagi memaksakan penyamaan, melainkan dapat memfasilitasi keterlibatan siswa selama mengikuti proses belajar mengajar.

Secara praktis, hasil penelitian ini juga memberikan kontribusi besar bagi implementasi *Game Based Learning* di sekolah dasar. Karakteristik permainan yang menyenangkan namun menantang ini dapat diadaptasi oleh para guru sebagai kerangka merancang modul ajar literasi yang interaktif dan berpusat pada siswa. Ke depannya, pengembangan model *Game Based Learning* ini sangat potensial untuk diperluas dalam ruang lingkup digital dengan menggunakan integrasi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligent*), sehingga mekanisme permainan dalam aktivitas membaca kritis dapat disajikan secara adaptif dan sesuai dengan alur belajar siswa. Untuk agenda penelitian mendatang, disarankan adanya penelitian jangka panjang untuk menguji konsistensi dampak *Game Based Learning* ini terhadap keterampilan membaca kritis siswa. Lebih lanjut, penelitian perlu dilakukan dengan memperluas cakupan populasi yang lebih bervariasi, serta menguji efektivitas model permainan ini pada keterampilan kognitif yang lain, seperti kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) dan berpikir kreatif.

REFERENSI

- Afrilia, N. M., & Sukartiningsih, W. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas II SD. *JPPGSD*, 12(3), 418–432.
- Andika, P. L. N., Agustini, K., & Sudhata, W. G. I. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799–812.

- Ayu Siti Juariah. (2024). Membaca Tanpa Memahami: Tantangan Keterampilan Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 2(4), 157–163. <https://doi.org/10.59581/garuda.v2i4.4514>
- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1 (2), 131–152.
- Badriah, s., & Surawan. (2025). Peran Self-Determination dalam Meningkatkan Ketekunan Belajar Mahasiswa di Era Digital. *Observasi : Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 3 (3), 409–423.
- Elhefni, Z. M. S., & Sumantri, M. S. (2020). Critical Reading Skill in Elementary School Learning. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29 (6), 1415–1422.
- Erina Hannawita Br Sembiring, & Tanti Listiani. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Hariato. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa . *Jurnal DIDAKTIKA*, 9 (1), 1–8.
- Kemendikbudristek. (2022). *Profil Pelajar Pancasila dan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lestari, E. Y., Shinta, D., Susilo, J., & Khoirulloh, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2815–2822. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2503>
- Ma'mun, A. A. J., Handayani, N. S., & Munawaroh, H. (2024). Konsep Zone Of Proximal Development (ZPD) Dalam Permainan Anak Anak. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2 (1), 1–10.
- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPPGSD*, 11 (6), 1274–1283.
- Nasron, H., Novriyana, Y., Rosyid, A. A. M., & Susanti, E. (2024). Metode-Metode Pembelajaran yang Diterapkan Dalam Proses Pembelajaran Di Indonesia. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10 (2), 1058–1077.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publications.
- Permana, S. N. (2022). Game based learning sebagai salah satu solusi dan inovasi pembelajaran bagi generasi digital native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 313.
- Prastyo, Y. D., Silviani, S., & Dharmawan, Y. Y. (2021). The Effect Of Board Games On Students' Communicative Competence. *Beyond Linguistika*, 4(2). <https://doi.org/10.36448/bl.v4i2.2279>
- Pusmendik, K. (2023). *Profil Satuan Pendidikan dengan Capaian AKM Tinggi pada Jenjang SMA/SMK/MA/Sederajat*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 289–302.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2022). Self-Determination Theory. In *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research* (pp. 1–7). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-69909-7_2630-2
- Saputra, E. E., Hatima, Y., Kasmawati, Parisu, L. Z. C., & Ahmad. (2025). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Kritis dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5 (1), 476–483.
- Shellyna, S., Sari, D. P., & Suryani, N. (2023). Manfaat Game Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa di Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 3(2), 45–56.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Swastika, A. I., & Utami, I. W. P. (2024). Penerapan Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) Kelas X DKV-2 Di SMK terhadap Mata Pelajaran Sejarah. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 68–76. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p68-76>

- Usman, A., Utomo, A. P., Amilia, F., Dzarna, D., & Galatea, C. K. (2024). Research on Educational Games in Learning in Indonesia: A Systematic Review of the Literatures. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 105–115. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i3.5321>
- Widadari, P. W., & Jampel, I. N. (2022). Digital Choice Board Pada Topik Cerita Fiksi Berbasis Literasi Baca Tulis Untuk Siswa Kelas IV. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 329–337. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.48673>
- Wulandari, A. S., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2 (1), 34–41.
- Wulandari, N. M. A. (2022). Pengembangan Digital Choice Board pada Topik Cerita Fiksi Berbasis Literasi Baca Tulis untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 26 Pemecutan. *UNDIKSHA*.
- Zulkarnaen, R., & Rulli, R. M. (2023). Efektivitas Self-Determination Theory Dalam Perilaku Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6 (4), 1547–1640.