



PENINGKATAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA SUKAPIN DI SEKOLAH DASAR

Vebby Meilia Roja ¹, Erik Aditia Ismaya ², Lintang Kironoratri ³

¹²³ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59327

E-mail: 202233185@std.umk.ac.id

Corresponding Author:

Vebby Meilia Roja

Submit: 13 Januari 2026

Revisi: 23 Juni 2026

Approve: 30 Juni 2026

Pengutipan: Roja, V. M., Ismaya, E. A., & Kironoratri, L. (2026). Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Model Game Based Learning Berbantuan Media Sukapin Di Sekolah Dasar. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 29–47., 10.15408/elementar.v6i1.53364

Permalink: doi: 10.15408/elementar.v6i1.53364

Abstract

Early reading skills among elementary school students remain low, while the implementation of Game-Based Learning using SUKAPIN media with first-grade students has rarely been studied. This study aimed to determine the effectiveness of the Game-Based Learning model using SUKAPIN media on the early reading skills of first-grade students at SD Negeri 1 Ngembal Kulon. The study employed a quantitative approach using an experimental method and a One-Group Pretest-Posttest design. The sample consisted of 28 students selected via the saturated sampling technique. Data were collected through tests, observations, interviews, and documentation, and subsequently analyzed using the N-Gain test and hypothesis testing. The results showed that the students' average score increased from 47.85 in the pretest to 77.85 in the posttest, with an N-Gain score of 0.547 (moderate category). Hypothesis testing yielded a significance value of 0.000 (<0.05), indicating that the Game-Based Learning model using SUKAPIN media is effective in improving students' early reading skills. This study offers a game-based learning alternative that teachers can implement to enhance early reading skills in a more interactive manner.

Keywords: Beginning Reading, Game Based Learning, Elementary School, Instructional Media.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah sebuah proses untuk membantu siswa untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir, dan cara belajar. Dalam proses pembelajaran harus melibatkan para siswa, Pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dalam berfikir sehingga dapat memahami dengan benar pengetahuannya (Collins, 2021). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah, keterlibatan aktif siswa sangat menentukan keberhasilan penguasaan kosakata, karena kosakata tidak hanya dihafal tetapi perlu dipahami, digunakan, dan diulang melalui aktivitas yang bermakna (Nabilah, 2024). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengaitkan pengalaman bermain dengan proses pengenalan dan pemakaian kosakata. Model *Game Based Learning (GBL)* berbantuan media SUKAPIN (Suku Kata Pintar) menjadi variabel bebas yang secara langsung dirancang untuk mengatasi rendahnya penguasaan kosakata melalui aktivitas permainan menyusun suku kata, mengenali huruf, serta mencocokkan kata dengan gambar secara konkret dan menyenangkan.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media kartu huruf, permainan edukatif, maupun model pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar, penelitian-penelitian tersebut masih lebih banyak berfokus pada efektivitas media atau model pembelajaran secara terpisah. Belum banyak penelitian yang mengintegrasikan model *Game Based Learning (GBL)* dengan media SUKAPIN (Suku Kata Pintar) sebagai satu kesatuan pembelajaran yang dirancang untuk melatih pengenalan huruf, penyusunan suku kata, pembentukan kata, sekaligus penguasaan kosakata melalui aktivitas bermain yang sistematis. Selain itu, penelitian mengenai penerapan model tersebut pada siswa kelas I SD Negeri 1 Ngembal Kulon juga belum ditemukan. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian mengenai efektivitas integrasi model *Game Based Learning* berbantuan media SUKAPIN dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan penguasaan kosakata siswa kelas rendah sekolah dasar.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penerapan model *Game Based Learning* yang diintegrasikan dengan media SUKAPIN (Suku Kata Pintar) sehingga media

tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi menjadi bagian dari sintaks permainan yang memungkinkan siswa belajar melalui tahapan mengenal huruf, menyusun suku kata, membentuk kata, hingga memahami makna kosakata secara bertahap. Integrasi model dan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

Membaca permulaan merupakan fondasi utama bagi keberhasilan belajar bahasa karena berfungsi sebagai alat berfikir dan berkomunikasi, seseorang tidak dapat memahami makna kalimat maupun menyusun ungkapan secara efektif tanpa memiliki perbedaan kosakata yang cukup (Fadila & Syam, 2025). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, semakin mudah pula siswa memahami bacaan dan menulis kalimat dengan benar (Demitasari Habiburrahman, 2024). Hasil penelitian juga menunjukkan adanya hubungan positif antara penguasaan kosakata dengan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pengajaran kosakata di kelas rendah perlu melibatkan kegiatan membaca, berbicara, dan permainan bahasa agar siswa belajar secara aktif dan menyenangkan (Isjayanti & Ismaya, 2023).

Pada siswa kelas rendah sekolah dasar (I – III), keterampilan berbahasa yang paling mendasar dan krusial untuk dikembangkan adalah keterampilan membaca permulaan (*beginning reading skills*). Membaca permulaan merupakan tahap awal bagi siswa dalam mengenal huruf, melafalkan suku kata, serta memahami hubungan bunyi dengan lambing huruf. Menurut (Sugiharti, 2023), kemampuan membaca permulaan menjadi prasyarat bagi siswa dalam penguasaan kosakata, karena kegiatan membaca akan memperluas pengalaman linguistik dan memperkaya kata. Oleh karena itu, penguasaan kosakata dan kemampuan membaca permulaan memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi.

Namun kenyataannya, keterampilan membaca permulaan siswa kelas rendah masih tergolong rendah. Pembelajaran Bahasa Indonesia sering dilakukan dengan metode konvensional seperti ceramah dan latihan hafalan yang membuat siswa cepat bosan dan kurang terlibat aktif. Menurut (Tyas, 2024), model pembelajaran yang bersifat satu arah dan minim interaksi mengakibatkan rendahnya motivasi serta hasil belajar Bahasa

Indonesia di kelas rendah. Padahal, pembelajaran yang bermakna harus melibatkan siswa secara aktif melalui aktivitas bermain, berdiskusi, dan eksplorasi sesuai dunia anak (Fuada, 2025).

Hal ini sejalan dengan pendapat Fardani, (2024), bahwa *Game Based Learning (GBL)* mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa karena menggabungkan unsur hiburan, tantangan, serta kolaborasi dalam proses pembelajaran. Model ini memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, bukan sekedar menerima informasi dari guru. Menurut (Muliawan et al., 2025) Dalam penerapannya *Game Based Learning (GBL)* dapat mengintegrasikan aktivitas permainan seperti menyusun kata, mencocokkan gambar dengan huruf, atau menemukan makna kosakata baru, sehingga siswa tidak hanya terhibur tetapi juga memahami konsep bahasa dengan lebih mendalam. Menurut Zuhriyah, (2021), pembelajaran berbasis permainan juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri, kerjasama, serta memperkuat daya ingat terhadap kosakata yang telah dipelajari. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning (GBL)* menjadi salah satu alternative efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas rendah sekolah dasar.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri 1 Ngembal Kulon, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada 3 Oktober 2025, diperoleh gambaran bahwa hasil belajar siswa kelas 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih menunjukkan adanya perbedaan kemampuan belajar antar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, terlihat bahwa dari total 28 siswa kelas 1, sebanyak 24 siswa telah mampu mengenal huruf dan membaca dengan lancar. Namun demikian, masih terdapat 4 siswa yang mengalami kesulitan membaca, dengan rincian 2 siswa mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki bentuk mirip, seperti huruf b dan d, serta 2 siswa lainnya belum mampu membaca dengan lancar kata yang mengandung suku kata mati Misalnya, pada kata yang berakhiran konsonan seperti kursi, salak, atau kentang. Kesalahan dalam pengejaan sering muncul, kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih rendah, yang pada akhirnya berdampak pada penguasaan kosakata dan pemahaman terhadap isi bacaan.

Guru juga menjelaskan bahwa kesulitan tersebut tampak hampir setiap kali siswa diminta membaca kata yang memerlukan penggabungan suku kata, terutama pada kata-kata yang belum familiar. Terdapat 2 siswa masih harus mengeja satu per satu huruf dan membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami makna kata kemudian guru menegaskan bahwa hilangnya fokus siswa selama pembelajaran sering terjadi ketika metode yang digunakan kurang bervariasi. Siswa kelas I, menurut beliau, cenderung membutuhkan kegiatan yang bersifat konkret, menyenangkan, dan melibatkan unsur visual agar tetap termotivasi. Guru menyampaikan bahwa ketika pembelajaran dilengkapi permainan, kartu bergambar, atau aktivitas yang membuat siswa bergerak dan berinteraksi, respon siswa menjadi jauh lebih positif. Mereka terlihat lebih aktif, bersemangat, serta lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hasil wawancara ini memperkuat temuan observasi bahwa proses pembelajaran kosakata di kelas I masih membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik. Berdasarkan pandangan James Paul Gee, pembelajaran berbasis permainan menekankan keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan kontekstual (Gee, 2003). Sejalan dengan hal tersebut, penerapan model *Game Based Learning (GBL)* menggunakan media SUKAPIN (Suku Kata Pintar) dinilai tepat untuk membantu siswa kelas I dalam mengenali dan merangkai suku kata secara bertahap melalui aktivitas bermain. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan tidak hanya memudahkan pemahaman siswa, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, perhatian, serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Model ini sesuai dengan kebutuhan siswa kelas I yang belajar lebih efektif melalui permainan, visual, serta aktivitas belajar yang menyenangkan.

Hasil penelitian terdahulu untuk memperkuat urgensi penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas rendah, khususnya dalam penguasaan kosakata dan keterampilan membaca permulaan. Pertama, penelitian oleh Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa media kartu huruf bergambar efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan nilai N-gain sebesar 0,76 yang menandakan peningkatan signifikan kemampuan fonologis dan kelancaran membaca siswa kelas 1. Penelitian ini relevan dengan judul penelitian penulis karena sama-sama

berfokus pada siswa kelas rendah dan penggunaan media kartu sebagai sarana pengenalan huruf dan pembentukan kata. Namun, penelitian ini masih menempatkan media kartu sebagai alat bantu pembelajaran, belum diintegrasikan ke dalam suatu model pembelajaran berbasis permainan (GBL) yang memiliki alur, tantangan, dan aturan permainan yang jelas. Penelitian penulis mengembangkan media kartu tersebut menjadi SUKAPIN (Suku Kata Pintar) yang diintegrasikan secara sistematis ke dalam sintaks *Game Based Learning*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Ngembal Kulon melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media SUKAPIN (Suku Kata Pintar). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan sekaligus memperkaya penguasaan kosakata siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "**Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Model *Game Based Learning* Berbantuan Media SUKAPIN di Sekolah Dasar**".

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Game Based Learning* menggunakan media SUKAPIN terhadap kemampuan membaca permulaan siswa melalui perbandingan hasil pretest dan posttest. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni 2026 di SD Negeri 1 Ngembal Kulon. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas I yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Prosedur penelitian dimulai dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal membaca permulaan siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media SUKAPIN. Setelah perlakuan diberikan, siswa mengerjakan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca permulaan yang meliputi kemampuan mengenal huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat sederhana.

Data observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan wawancara dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26 melalui uji normalitas, Paired Sample T-Test, dan N-Gain Score untuk mengetahui pengaruh serta efektivitas penerapan model Game Based Learning menggunakan media SUKAPIN terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Ngembal Kulon..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SD Negeri 1 Ngembal Kulon pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes yang diberikan kepada siswa berupa soal Pretest dan Posttest. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan soal pretest sebagai tes awal untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa sebelum pembelajaran di laksanakan. Pertemuan kedua Memberikan perlakuan dengan menggunakan model Game Based Learning (GBL) berbantuan media SUKAPIN dan menjelaskan materi pada pembelajaran, selanjutnya pada pertemuan ketiga Memberikan perlakuan dengan menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media SUKAPIN dan menjelaskan materi pada pembelajaran, sedangkan pada pertemuan keempat membahas materi bahasa Indonesia dengan menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media SUKAPIN dan menjelaskan materi pada pembelajaran. Setelah itu, siswa diberikan soal Posttest yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Media SUKAPIN. Model pembelajaran ini dipilih karena dipilih karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, serta mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar. Melalui aktivitas berbasis permainan, siswa menjadi lebih antusias dan fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan. aktivitas berbasis permainan, siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan secara optimal.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest

No.	Ukuran Data	Pretest	Posttest
1	Jumlah Data	28	28
2	Nilai Terendah	35	65
3	Nilai Tertinggi	60	90
4	Rata-rata Nilai	47,85	77,85
5	Standar Deviasi	8,2132	8,21342

Berdasarkan Tabel 1, hasil pretest menunjukkan bahwa nilai minimum siswa adalah 35,00 dan nilai maksimum 60,00. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh sebesar 47,85 dengan standar deviasi 8,2132. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, membaca suku kata, dan merangkai kata sederhana.

Berdasarkan Tabel 1, hasil posttest menunjukkan bahwa nilai minimum siswa adalah 65,00 dan nilai maksimum 90,00. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh sebesar 77,85 dengan standar deviasi 8,21342. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Sebagian besar siswa sudah mampu membaca huruf, suku kata, dan kata sederhana dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terlihat adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah diterapkan model *Game Based Learning* menggunakan media SUKAPIN. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa yaitu dari 47,85 pada pretest menjadi 77,85 pada posttest sehingga terjadi peningkatan sebesar 30 poin.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* menggunakan media SUKAPIN berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Ngembal Kulon.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
.139	28	.180	.924	28	.044
.139	28	.180	.924	28	.044

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 2, dapat dilihat bahwa hasil pretest memperoleh nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,180, dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,180 < 0,05$), sehingga data pretest berdistribusi normal. Namun, pada uji Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,044 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,044 < 0,05$) sehingga menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Hal ini sama juga terjadi pada data posttest, dimana nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar $0,180 < 0,05$) menunjukkan data berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,044 ($< 0,05$) menunjukkan data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil tersebut, karena jumlah sampel kurang dari 50 ($n = 28$), maka acuan yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest kemampuan membaca permulaan melalui penerapan model Game Based Learning menggunakan media SUKAPIN berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test								
		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-1.46429	1.07090	.20238	-1.87954 -1.04903	-7.235	27	.000

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa nilai rata-rata selisih (mean difference) antara pretest dan posttest adalah sebesar -1,46429. Nilai negative ini menunjukkan bahwa

nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah diberikan perlakuan.

Nilai t hitung sebesar $-7,235$ dengan derajat kebebasan ($df = 27$). Selain itu, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000$. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dalam uji paired sample t -test, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Karena nilai signifikansi yang diperoleh yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, berdasarkan nilai interval kepercayaan 95% yang berada pada rentang $-1,87954$ hingga $-1,04903$, yang tidak melewati angka nol, semakin memperkuat bahwa perbedaan yang terjadi adalah signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning menggunakan media SUKAPIN berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Ngembal Kulon.

Tabel 4. Uji Paired Sample T-Test

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_skor	28	.46	.75	.5895	.09442
NGain_persen	28	46.15	75.00	58.9527	9.44210
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan tabel hasil output uji N-Gain diatas, diperoleh nilai rata-rata N- Gain Score sebesar $0,547$. Nilai tersebut berada pada rentang $0,3 \leq g < 0,7$, sehingga termasuk dalam kategori sedang berdasarkan kriteria N-Gain.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media SUKAPIN. Peningkatan dengan kategori sedang ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan cukup efektif dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Selain itu, nilai minimum sebesar 0,46 dan maksimum sebesar 0,75 menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan, meskipun dengan tingkat yang bervariasi. Standard deviasi sebesar 0,09442 menunjukkan bahwa variasi peningkatan yang terjadi cenderung merata.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media SUKAPIN memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Ngembal Kulon.

Tabel 5. Indikator Hasil Belajar

Indikator Membaca Permulaan	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
Mengenal Huruf	30,25	85,71	0,65	Sedang
Membaca Suku Kata	45,18	88,39	0,79	Tinggi
Membaca Kata	50,00	86,61	0,73	Tinggi
Membaca Kalimat Sederhana	35,71	80,36	0,69	Sedang

Pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* berbantuan media SUKAPIN. Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Ngembal Kulon ini menggunakan seluruh siswa kelas 1 sebagai sampel dengan tujuan penelitian untuk mengetahui perbedaan rata-rata dan peningkatan dari penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media SUKAPIN terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

Model *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahmubi, (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, menurut Oktavia, (2024) penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa sekolah dasar dalam memahami materi secara lebih mudah, khususnya pada tahap membaca permulaan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model *Game Based Learning* berbantuan media

SUKAPIN. Peningkatan tersebut tidak hanya menunjukkan adanya perubahan hasil belajar, tetapi juga mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang memadukan permainan dengan aktivitas membaca mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa kelas I sekolah dasar. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari peningkatan nilai, tetapi juga dari meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui teori *Game Based Learning* yang dikemukakan oleh Gee, (2003) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), memperoleh umpan balik secara cepat, serta menghadapi tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuannya. Dalam penelitian ini, media SUKAPIN memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal huruf, suku kata, kata, hingga membaca kalimat sederhana melalui aktivitas permainan sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan tidak sekadar menerima informasi dari guru.

Selain itu, hasil penelitian juga selaras dengan Junita Frisilia, (2026) yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Selama penggunaan media SUKAPIN, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi dalam permainan, berdiskusi dengan teman, memecahkan tantangan, serta mengonstruksi pemahamannya terhadap materi membaca. Kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered*).

Temuan penelitian ini memperkuat bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan media SUKAPIN memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong siswa lebih siap, percaya diri, dan mandiri dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Reski & Ilyas, (2021) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung mampu meningkatkan pemahaman konsep serta kesiapan siswa dalam mengerjakan tugas secara mandiri.

Pada proses pembelajaran, penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media SUKAPIN memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa selama pembelajaran. Siswa tampak lebih antusias dan aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari mengikuti aturan permainan, menyelesaikan tantangan yang diberikan melalui media SUKAPIN, berdiskusi bersama kelompok, hingga mempresentasikan hasil diskusi. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung berpusat pada guru berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga siswa memiliki kesempatan yang lebih besar untuk berpartisipasi secara aktif serta membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Farhan (2025), *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan dalam proses belajar sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan motivasi, serta mendorong keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran. Adapun gambar media SUKAPIN sebagai berikut:



Gambar 1. Media SUKAPIN (Suku Kata Pintar)

Temuan tersebut merupakan salah satu kontribusi teoretis penelitian ini, yaitu memperkuat bahwa prinsip-prinsip *Game Based Learning* menurut Gee, (2003), dapat diterapkan pada pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Selama ini, penerapan *Game Based Learning* lebih banyak digunakan pada pembelajaran sains atau matematika, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan tersebut juga efektif diterapkan pada pembelajaran literasi awal. Dengan demikian, penelitian ini memperluas bukti empiris mengenai efektivitas *Game Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa tidak terlepas dari peran media SUKAPIN yang digunakan sebagai pendukung pembelajaran. Media SUKAPIN disajikan sebagai media pembelajaran yang memuat materi membaca permulaan melalui aktivitas bermain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar. Media ini dirancang dengan tampilan yang menarik, interaktif, serta menyajikan berbagai permainan edukatif yang mendorong siswa untuk mengenal huruf, suku kata, kata, hingga membaca kalimat sederhana. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Menurut Muthalib (2026), media pembelajaran interaktif mampu mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan, meningkatkan minat belajar, serta mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan kemampuan membaca tersebut menunjukkan bahwa media SUKAPIN berfungsi sebagai sarana yang membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap melalui aktivitas bermain. Proses tersebut sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman konkret, visual, dan interaktif dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal (Rachmah et al., 2025).

Perbedaan kemampuan membaca permulaan siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kemampuan dasar membaca, minat belajar, motivasi, perhatian, serta kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut berperan penting dalam mendukung keberhasilan siswa dalam menguasai kemampuan membaca permulaan (Fadhilah & Kharisma, 2025). Selain faktor internal, kemampuan membaca permulaan juga dipengaruhi oleh faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa. Salah satu faktor eksternal yang berperan adalah penggunaan model pembelajaran dan media yang tepat. Penerapan model Game Based Learning melalui media SUKAPIN mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Dari sisi implikasi praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru

sekolah dasar dapat memanfaatkan model Game Based Learning berbantuan media SUKAPIN sebagai alternatif strategi pembelajaran membaca permulaan. Model ini tidak memerlukan perubahan kurikulum, tetapi lebih menekankan pada desain aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara aktif melalui permainan edukatif (Wahyuning, 2022). Dengan demikian, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemilihan model dan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Nilai rata-rata posttest mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu sebesar 82,10, lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest sebesar 60,50. Peningkatan tersebut terjadi karena proses pembelajaran dilaksanakan secara lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan dengan melibatkan siswa secara langsung melalui penerapan model Game Based Learning melalui media SUKAPIN. Kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta minat siswa dalam belajar membaca sehingga kemampuan membaca permulaan siswa mengalami peningkatan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Indah Try Mulia, 2025), yang menyatakan bahwa penggunaan model Game Based Learning berbantuan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dengan nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model Game Based Learning melalui media SUKAPIN mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan model Game Based Learning melalui media SUKAPIN. Media SUKAPIN menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan serta mendorong keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar membaca.

Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning berbantuan media SUKAPIN memberikan peningkatan kemampuan membaca permulaan pada kategori sedang. Kategori tersebut mengindikasikan bahwa model

pembelajaran yang diterapkan cukup efektif dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca dasar. Hasil ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu memberikan dampak yang konsisten terhadap sebagian besar siswa sehingga layak dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media SUKAPIN efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Ngembal Kulon pada taraf sedang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga membantu siswa dalam memahami keterampilan membaca dasar dengan lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* melalui media SUKAPIN efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Ngembal Kulon pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media SUKAPIN mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa, sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan. Media SUKAPIN juga membantu siswa mengenal huruf, suku kata, kata, hingga membaca kalimat sederhana melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan media SUKAPIN dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca permulaan di SD/MI. Guru diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterampilan membaca siswa sesuai dengan karakteristik peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media SUKAPIN pada jenjang kelas

yang berbeda, melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, serta mengembangkan media dengan variasi materi literasi lainnya agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model tersebut dalam pembelajaran membaca.

REFERENSI

- Collins, S. P., Liu, D., Jenkins, C. A., Storrow, A. B., Levy, P. D., Pang, P. S., ... Butler, J. (2021). Effect of a Self-care Intervention on 90-Day Outcomes in Patients With Acute Heart Failure Discharged From the Emergency Department: A Randomized Clinical Trial. *JAMA Cardiology*, 6(2), 200–208. <https://doi.org/10.1001/jamacardio.2020.5763>
- Demitasari, H. L. Habiburrahman, M. A. F. (2024). *Analisis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 1(1), 61–68.
- Fadhilah, H., Chandra, C., & Kharisma, I. (2025). Analisis Faktor Keberhasilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 3(3), 26–34. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i3.1617>
- Fadila, N. R., Chandra, & Syam, S. S. (2025). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar: Perspektif Kognitif dan Psikomotorik. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 129–139. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1649>
- Fardani, M. A., Wiranti, D. A., Kironoratri, L., & Pratiwi, I. A. (2025). The Impact of Integrating Joyful Learning Principles in Team Games Tournaments on Elementary School Students' Understanding of Javanese Literacy Concepts. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 76–85. <https://doi.org/10.37478/jpm.v7i1.6062>
- Farhan, M., Abidin, M., & Rosyidah, I. (2025). Pengaruh Game Based Learning dan Motivasi Belajar terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTPP)*, 2(4), 1118–1130.
- Fuada, R. M., Ismaya, E. A., Masyuni, & Handayani, R. (2025). Peningkatan Hasil Belajar

- Matematika Siswa Kelas VI Melalui Model ARIAS Berbantuan Denah Kota Kudus. *Jurnal Ilmiah Matematika (JIMAT)*, 6(1), 294–306. <https://doi.org/10.63976/jimat.v6i1.820>
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan
- Indah Try Mulia, dan L. (2025). *Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 6(1), 625–635. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1281>
- Isjayanti, M. D., Ismaya, E. A., & Khamdun. (2023). Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Roda Putar pada Siswa Kelas IV SD N Pati Wetan 03. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1612–1620. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.887>
- Nababan, J. F., Zahra, B. M., Nursalsabilla, J., Anisia, F., & Saragih, D. I. (2026). Implikasi Teori Pembelajaran Konstruktivisme dalam Pembelajaran Matematika Kelas V pada Materi Bangun Datar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 6(1), 232–238. <https://doi.org/10.36636/primed.v6i1.7414>
- Mahbubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Muliawan, S. A., Fauzi, I., Nugraha, R. F., Nasution, H. M., & Jami, S. V. Y. (2025). Penerapan Game-Based Learning untuk Peningkatan English Vocabulary di LKSA Yayasan Panti Asuhan Sumber Karya El Ministry. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 939–951. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.299>
- Muthalib, N., Nasief, N. L., Langindara, A. A., Astuti, N., & Ningsih, S. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Anak Usia 4–5 Tahun di TK Negeri Pembina Kec. Duingi, Kota Gorontalo. *Inovasi Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 3(1), 49–58. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v3i1.815>
- Nabilah, K. Z., Rahmawati, F. P., & Triyono, A. (2024). Peningkatan Penguasaan

- Kosakata Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV melalui Strategi Crossword Puzzle dengan Model Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 927–938.
<https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3795>
- Oktavia, D., Djuanda, D., & Iswara, P. D. (2024). Pengembangan E-Flashcard Berbasis Metode Kata Lembaga sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 2964–2974.
<https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3941>
- Rachmah, L. L., Sari, A. M. M., Afifaturrahmi, Arifin, Z., & Farantika, D. (2025). Pemanfaatan Media PowerPoint Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Wudu pada Anak Usia Dini. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 8(3), 1473–1485. <https://doi.org/10.24256/iqro.v8i3.9413>
- Reski, D. J., & Ilyas, A. (2019). Konsep Kesiapan Siswa dalam Mengerjakan Tugas. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 33–38.
<https://doi.org/10.23916/08419011>
- Sugiharti, R. E., Tasrif, A., & Najwassyifa. (2023). Peningkatan Penguasaan Membaca Permulaan Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(2), 8–12.
<https://doi.org/10.30651/else.v7i2.25041>
- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 78–88.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4790>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32.
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>