Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
6 (2) 2026, Page: 27538-27546

Pengaruh Penerapan Model *Game Based Learning* BerbantuanMedia Ular Tangga Terhadap Pemahaman Membaca Siswa Kelas VI SD Negeri 106160 Tanjung Rejo Kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2025/2026

Sri Charina Putri Br Sebayang[1], Elvi Mailani[2], Halimatussakdiah[3], Nurhairani[4], Fajar Sidik Siregar[5]
[1]Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Sri Charina Putri Br Sebayang[1]
e-mail: elvimailani@unimed.ac.id[1], sricharinaputrisebayang@gmail.com[2]

Published: May , 2026

ABSTRACT

This study was motivated by the low reading comprehension ability of sixth grade students at SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, as indicated by difficulties in identifying the main idea, understanding important information, vocabulary, relationships between sentences and paragraphs, interpreting text meaning, and drawing conclusions. These problems were influenced by conventional teaching methods and the limited use of instructional media. The purpose of this study was to determine the effect of implementing the Game Based Learning model assisted by Snakes and Ladders media on students' reading comprehension. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design. The population consisted of all sixth grade students totaling 63 students, with samples divided into an experimental class and a control class. The results showed that tcount (5.34) was greater than ttable (2.00) at a significance level of 0.05, indicating that Ha was accepted and H0 was rejected. In addition, the significance value (Sig. 2-tailed) was 0.000 < 0.05, showing a significant difference between the experimental and control classes. The average posttest score of the experimental class (81.09) was higher than that of the control class (71). This indicates that the implementation of the Game Based Learning model assisted by Snakes and Ladders media has a significant effect on improving students' reading comprehension. In conclusion, this model can be used as an innovative alternative in elementary school learning to improve the quality of instruction, particularly in reading comprehension skills.

Keywords: *Game Based Learning, Snakes and Ladders media, reading comprehension, elementary school.*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pemahaman membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada siswa kelas VI tingkat tinggi. Pada jenjang ini, siswa seharusnya telah memiliki kemampuan membaca yang tidak hanya bersifat mekanis tetapi juga bersifat mendalam, kritis, dan bermakna. Pemahaman membaca mencakup kemampuan siswa untuk menemukan ide pokok bacaan, memahami informasi penting, memahami kosakata, memahami hubungkan antar kalimat dan paragraf, menafsirkan makna teks bacaan, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Dalam proses pembelajaran yang ideal, kegiatan membaca tidak hanya diarahkan pada kemampuan melafalkan kata atau kalimat tetapi menuntut siswa untuk mampu menafsirkan makna bacaan dan mengaitkannya dengan pengetahuan serta pengalaman yang dimiliki, oleh karena itu pemahaman membaca menjadi fondasi utama bagi keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran di berbagai mata pelajaran, karena seluruh proses belajar di sekolah menuntut kemampuan memahami teks tertulis.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pemahaman membaca termasuk salah satu aspek pengembangan kecerdasan intelektual dan keterampilan akademik yang harus dikembangkan sejak pendidikan dasar. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa kelas VI sd berada pada tahap operasional konkret menuju operasional formal di mana mereka sudah mampu berpikir logis, memahami hubungan sebab-akibat, serta menarik kesimpulan dari informasi yang diperoleh dan pada tahap ini, siswa seharusnya mampu memahami bacaan yang lebih kompleks. Penelitian dalam bidang literasi juga menunjukkan bahwa pemahaman membaca yang baik sangat berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keberhasilan akademik siswa di berbagai mata pelajaran dengan demikian, siswa kelas VI sd seharusnya telah mencapai tingkat pemahaman membaca yang memungkinkan mereka memahami teks secara utuh, kritis, dan kontekstual sesuai dengan tuntutan kurikulum melalui perkembangan kognitifnya.

Pemahaman membaca memiliki manfaat yang sangat besar bagi siswa sekolah dasar. Bagi siswa, kemampuan memahami bacaan dengan baik dapat meningkatkan prestasi belajar karena siswa mampu memahami materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks. Selain itu, pemahaman membaca juga membantu siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar, meningkatkan rasa percaya diri, serta menumbuhkan minat baca yang berkelanjutan. Bagi individu, kemampuan pemahaman membaca yang baik berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena individu mampu memahami informasi, mengambil keputusan secara rasional, serta berkomunikasi dengan lebih efektif. Pemahaman membaca juga menjadi bekal utama bagi pengembangan diri sepanjang hayat, karena membaca merupakan sarana utama untuk memperoleh pengetahuan baru.

Dari sisi kualitas pembelajaran, pemahaman membaca yang baik pada siswa akan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Guru dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih variatif dan menantang, siswa dapat terlibat aktif dalam diskusi, serta evaluasi pembelajaran dapat mengukur pemahaman secara mendalam, bukan sekadar hafalan. Sebaliknya, jika siswa memiliki pemahaman membaca yang rendah, proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Siswa cenderung mengalami kesulitan memahami instruksi, materi pelajaran, dan soal evaluasi, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Kondisi ini juga dapat menurunkan motivasi belajar siswa dan menghambat perkembangan intelektual mereka.

Namun realita pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas VI belum memiliki pemahaman membaca yang baik. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas VI-A dan VI-B di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo Kecamatan Percut Sei Tuan, ditemukan bahwa kemampuan pemahaman membaca siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari perilaku siswa selama kegiatan membaca berlangsung, di mana sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan secara menyeluruh. Siswa tampak membaca teks tanpa menunjukkan pemahaman terhadap ide pokok bacaan, hubungan antar kalimat dan paragraf, serta makna keseluruhan teks. Ketika diberikan pertanyaan terkait isi bacaan, siswa cenderung menjawab secara singkat, tidak tepat sasaran, atau hanya menyalin sebagian kalimat dari teks tanpa memahami maknanya, Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami kosakata yang terdapat dalam teks bacaan contohnya banyak kata yang belum dipahami maknanya, namun siswa jarang bertanya kepada guru atau mencari arti kata tersebut, sehingga pemahaman terhadap isi bacaan menjadi terbatas. Selanjutnya, siswa kelas VI-A dan VI-B juga mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi informasi penting dari bacaan, siswa cenderung membaca teks secara sekilas tanpa mampu menentukan informasi utama yang perlu dipahami. Hal ini menyebabkan siswa tidak mampu memahami hubungan antar kalimat dan paragraf, sehingga isi bacaan tidak dipahami secara utuh dan runtut. Kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menafsirkan makna teks dan menarik kesimpulan dari bacaan yang telah dibaca.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa kelas VI-A dan VI-B untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa kelas VI-A dan VI-B merasa pembelajaran membaca yang selama ini berlangsung kurang menarik dan cenderung membosankan, dimana pembelajaran yang dilakukan

didalam kelas hanya menggunakan buku teks, kemudian guru menjelaskan isi bacaan dan memberikan soal latihan kepada siswa. Model pembelajaran yang digunakan belum melibatkan siswa secara aktif dan belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami bacaan melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif, pembelajaran membaca di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Selain itu, Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi atau berbasis teknologi, sehingga proses pembelajaran kurang interaktif. Keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya pemahaman membaca siswa., akibatnya siswa menjadi kurang termotivasi untuk membaca dan memahami teks pembembrlajaran secara mendalam.

Untuk memperkuat temuan observasi tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas VI-A dan VI-B SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. Berdasarkan hasil wawancara, guru wali kelas mengungkapkan bahwa model pembelajaran yang paling sering digunakan adalah model pembelajaran *konvesional*. Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan kemampuan dalam mengoperasikan teknologi pembelajaran di era modern menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pemilihan model pembelajaran. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif dan alat peraga edukatif membuat guru kesulitan untuk menerapkan pembelajaran yang kreatif, aktif, dan berpusat pada siswa, akibatnya, pembelajaran cenderung berlangsung secara pasif dan kurang bervariasi sehingga berdampak pada kemampuan siswa dalam mengintegrasikan materi khususnya dalam kemampuan membaca siswa seperti menjawab soal, memahamni teks, dan manarik kesimpulan dari teks yang telah disediakan.

Data hasil ulangan harian siswa kelas VI-A dan VI-B juga menunjukkan bahwa nilai hasil ulangan masih berada dibawah rata-rata dan belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Di kelas VI A, sebanyak 20 siswa (64,5%) masih mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok bacaan, memahami informasi penting, serta menjawab pertanyaan berdasarkan teks. Siswa cenderung membaca secara sekilas tanpa memahami isi bacaan secara menyeluruh. Sementara itu, hanya 11 siswa (35,5%) yang mampu memahami bacaan dengan baik sesuai indikator pemahaman membaca. Pada kelas VI-B, hasil yang diperoleh menunjukkan kondisi yang hampir serupa sebanyak 23 siswa (71,9%) belum mampu memahami isi bacaan secara optimal, khususnya dalam menghubungkan informasi antar paragraf dan menarik kesimpulan dari teks bacaan. Selain itu, siswa juga masih keliru dalam memahami kosakata tertentu yang terdapat dalam bacaan. Hanya 9 siswa (28,1%) yang menunjukkan kemampuan pemahaman membaca yang baik.

Untuk mengatasi permasalahan pemahaman membaca pada siswa kelas VI sekolah dasar negeri 106160 Tanjung rejo kecamatan percut sei tuan, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam memahami bacaan. Inovasi pembelajaran diperlukan agar proses membaca menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Model pembelajaran yang tepat harus mampu mendorong siswa untuk berinteraksi langsung dengan teks bacaan, berdiskusi, serta berpikir kritis terhadap isi bacaan. Melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif, siswa tidak hanya dituntut untuk membaca teks, tetapi juga diarahkan untuk memahami isi bacaan secara mendalam melalui kegiatan yang variatif dan kontekstual. Hal ini penting karena pemahaman membaca merupakan keterampilan kompleks yang membutuhkan latihan, pengalaman, serta strategi pembelajaran yang tepat. Selain itu, model pembelajaran yang inovatif juga diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran membaca. Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dan metode ceramah cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi. Dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai, siswa dapat dilibatkan secara aktif melalui kegiatan yang menantang, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia anak. Keterlibatan aktif ini akan membantu siswa memahami kosakata baru, menghubungkan informasi antar kalimat dan paragraf, serta menafsirkan makna teks dengan lebih baik.

Salah satu inovasi model pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah Model *Game Based Learning* berbantuan Media Ular Tangga. Menurut Plass (2015, h. 259) Model *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam aktivitas belajar untuk mendukung motivasi, pemahaman konsep, dan keterlibatan

kognitif siswa. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui pengalaman langsung. Melalui permainan, peserta didik belajar dengan suasana yang menyenangkan, tidak tertekan, dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Model ini sangat sesuai diterapkan pada peserta didik sekolah dasar karena dunia anak identik dengan aktivitas bermain.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model *Game Based Learning* (GBL) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan **pemahaman membaca**, keterlibatan siswa, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Temuan-temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa pembelajaran berbasis permainan lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Penelitian yang dilakukan oleh Lazimah Nur Aini dan Sri Mastuti Purwaningsih (2024, h. 45) menunjukkan bahwa penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis Media *Board Game* Ular Tangga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor belajar siswa dari *prettest* ke *posttest* secara signifikan. Aktivitas siswa selama pembelajaran juga meningkat, ditunjukkan dengan siswa yang lebih aktif membaca instruksi, memahami soal, berdiskusi, dan menarik kesimpulan dari informasi yang diperoleh.

Selain itu Hwang dan Wu (2014, h. 5) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa *Game Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa karena permainan mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar. Siswa menjadi lebih fokus dalam membaca teks bacaan yang disajikan dalam bentuk permainan karena adanya unsur tantangan dan penghargaan. Hal ini berdampak pada meningkatnya kemampuan siswa dalam pemahaman membaca khususnya menemukan ide pokok, memahami isi bacaan, dan menjawab pertanyaan berdasarkan teks.

Salah satu media model pembelajaran *Game Based Learning* yang sering digunakan sebagai alat proses pembelajaran yaitu media ular tangga. Media ular tangga merupakan game edukasi yang bisa dijadikan sebagai alat pembelajaran karena tidak hanya mencakup aspek kognitif melainkan juga aspek afektif dan psikomotorik. Menurut Nugroho, dkk (2021, h. 155) Media ular tangga mampu mengajarkan banyak hal diantaranya melatih konsentrasi dan daya ingat anak, memecahkan masalah, dan berpikir kreatif dan kritis. Ada tiga aspek yang tercakup dalam media ular tangga yaitu aspek visual (gambar), aspek audio (berdiskusi dan tanya jawab), serta psikomotorik.. Dengan menggabungkan ketiga aspek tersebut, media ular tangga bisa menjadi media pembelajaran yang menyenangkan serta efektif untuk mengembangkan berbagai keterampilan kognitif dan sosial pada siswa. Media ini cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar yang lebih senang dengan pembelajaran praktik sambil bermain, sehingga dapat memenuhi karakteristik mereka dengan memberi pengalaman praktis dan interaktif. Media ular tangga dapat dimodifikasi dengan memuat soal-soal pemahaman membaca, seperti menentukan ide pokok, menemukan informasi penting, dan menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan. siswa belajar melalui permainan. Setiap kali siswa melangkah pada kotak tertentu mereka harus membaca teks pendek, menjawab pertanyaan, atau menemukan ide pokok bacaan. Siswa merasa senang, antusias, dan tertantang untuk memahami bacaan agar dapat melanjutkan permainan. Pembelajaran terasa seperti bermain, namun siswa tetap belajar dan memahami isi bacaan dengan lebih baik. Melalui permainan ini, siswa diharapkan lebih antusias, termotivasi, dan mampu memahami bacaan dengan lebih baik.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Membaca Siswa Kelas VI SD Negeri 106160 Tanjung Rejo Kecamatan Percut Sei Tuan."

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu *(quasi experiment)*. Jenis penelitian ini dipilih untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan antara kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol, yaitu dengan penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media ular tangga terhadap pemahaman membaca siswa kelas VI SD Negeri 106160 Tanjung Rejo Kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2025/2026.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan desain penelitian Non Equivalent Control Group**.** Penelitian dilakukan di kelas VI-A dan VI-B SD Negeri 106160 Tanjung Rejo Kecamatan Percut Sei Tuan. Kelas VI-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan diberikan perlakuan khusus dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Membaca Siswa pada mata pelajaran PPKN dengan materi hak dan kewajiban. Sedangkan kelas VI-B ditetapkan sebagai kelas kontrol, dimana peneliti hanya menggunakan buku dan metode ceramah untuk mengajarkan materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran PPKN.

Penentuan kelas VI-A sebagai kelas eksperimen dilakukan melalui pertimbangan yang sistematis dan selaras dengan desain penelitian yang digunakan serta didasarkan dari observasi awal dan juga wawancara. Dimana melalui observasi awal peneliti melihat bahwa kemampuan pemahaman membaca siswa di kedua kelas VI-A dan VI-B masih tergolong rendah dan memiliki permasalahan yang hampir sama. Siswa di kelas VI-A maupun VI-B sama-sama mengalami kesulitan dalam menemukan ide pokok bacaan, memahami informasi penting, memahami kosakata, menghubungkan antar kalimat dan paragraf, menafsirkan makna teks, serta menarik kesimpulan dari bacaan. Selain itu, proses pembelajaran di kedua kelas juga masih didominasi oleh model pembelajaran konvensional, penggunaan metode ceramah, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif, kurang termotivasi, dan cenderung pasif dalam kegiatan membaca.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas VI-A dan VI-B. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran membaca yang selama ini berlangsung cenderung membosankan dan kurang menarik. Pembelajaran lebih banyak menggunakan buku teks, di mana guru menjelaskan isi bacaan kemudian memberikan soal latihan. Siswa mengungkapkan bahwa mereka kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan jarang mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan atau interaktif.

Wawancara juga dilakukan dengan guru wali kelas VI-A dan VI-B untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa guru masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran membaca. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan dalam penggunaan teknologi pembelajaran serta kurangnya media pembelajaran yang variatif menjadi kendala dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif. Akibatnya, pembelajaran cenderung berlangsung secara pasif, kurang melibatkan siswa, dan belum mampu meningkatkan kemampuan pemahaman membaca secara optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti kemudian menetapkan kelas VI-A sebagai kelas eksperimen. Pemilihan ini dilakukan dengan mempertimbangkan bahwa kelas VI-A memiliki kondisi yang representatif untuk diberikan perlakuan berupa model Game Based Learning berbantuan media ular tangga. Selain itu, kondisi kelas VI-A dinilai memungkinkan untuk diterapkannya pembelajaran yang bersifat aktif, interaktif, dan berbasis permainan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman membaca siswa. Sementara itu, kelas VI-B ditetapkan sebagai kelas kontrol yang tetap menggunakan model pembelajaran konvensional. Penetapan ini bertujuan untuk memberikan perbandingan yang jelas antara pembelajaran yang menggunakan inovasi model Game Based Learning dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model tersebut.

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh sebelum dan sesudah penerapan model Game Based Learning berbantuan media ular tangga terhadap pemahaman membaca siswa kelas VI SD Negeri 106160 Tanjung Rejo Kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2025/2026. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrument dengan mengujikan 50 soal. Adapun kriteria instrument soal yaitu pilihan ganda dengan jumlah 20 soal, isian dengan jumlah 20 soal, dan uraian dengan jumlah 10 soal. Uji coba instrument soal ini diberikan kepada 30 siswa kelas VI di SD Negeri 107396 Paluh Merbau, yang dimana kelas dan siswa tersebut bukan sampel penelitian asli peneliti. Setelah melakukan uji coba instrument selanjutnya peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas.

Dari uji validitas tes pilihan berganda dan isian sebanyak 15 butir soal yang memiliki $r_{hitung} > rt_{abel}$ sehingga dapat dikatakan valid, dan 5 butir soal tidak valid karna $r_{hitung} < r_{tabel}$. Dari uji validitas tes uraian sebanyak 10 butir soal memiliki $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dikatakan valid dan tidak ada soal yang tidak valid.

Setelah melakukan uji validitas, selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas. Hasil uji reliabilitas tes pilihan berganda diperoleh hasil 0, 731. Berdasarkan kriteria pengujian reliabilitas soal bahwasanya $0{,}600 \leq r_{15} \geq 0{,}800$ termasuk kedalam klasifikasi "Reliabilitas Tinggi". Hasil uji reliabilitas tes isian diperoleh hasil 0, 842. Berdasarkan kriteria pengujian reliabilitas soal bahwasanya $0{,}600 \leq r_{15} \geq 0{,}800$ termasuk kedalam klasifikasi "Reliabilitas Sangat Tinggi". Hasil uji reliabilitas tes uraian diperoleh hasil 0, 821. Berdasarkan kriteria pengujian reliabilitas soal bahwasanya $0{,}600 \leq r_{10} \geq 0{,}800$ termasuk kedalam klasifikasi "Reliabilitas Sangat Tinggi".

Setelah melakukan uji reliabilitas, peneliti melakukan uji kesukaran. Berdasarkan tingkat kesukaran tes pilihan ganda diperoleh 5 soal kategori mudah, 13 soal kategori sedang, dan 2 soal kategori sukar. Berdasarkan tingkat kesukaran tes isian diperoleh 8 soal kategori mudah, 10 soal kategori sedang, dan 2 soal kategori sukar. Berdasarkan tingkat kesukaran tes uraian diperoleh 1 soal kategori mudah, 8 soal kategori sedang, dan 1 soal kategori sukar. Dari uji validitas, reliabilitas, uji kesukaran, maka tahap terakhir melakukan uji daya pembeda.Adapun uji daya pembeda tes pilihan ganda yaitu diperoleh 3 soal dengan kategori baik sekali, 9 soal kategori baik, 7 soal kategori cukup, dan terakhir 1 soal kategori sangat jelek. Berdasarkan uji daya pembeda tes isian diperoleh 1 soal kategori baik sekali, 12 soal kategori baik, 3 soal kategori cukup, 2 soal kategori jelek, dan 2 soal kategori sangat jelek. Uji daya pembeda tes uraian diperoleh 1 soal kategori baik sekali, 4 soal kategori baik, dan 5 soal kategori cukup.

Dari hasil uji coba instrument tes didapat sebanyak 40 soal yang sudah lulus teruji dari syarat uji coba instrument. Maka dari itu 40 soal tersebut bisa menjadi soal pretest dan posttest untuk penelitian peneliti. Akan tetapi dikarenakan 40 soal tersebut terlalu banyak untuk dijadikan soal pretest dan posttest, maka peneliti hanya menggunakan 25 soal untuk dijadikan sebagai soal pretest dan posttest. Adapun kriteria dari 25 soal tersebut yaitu 10 soal pilihan berganda, 10 soal isian, dan 5 soal uraian yang sudah disesuaian dengan uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda serta sudah disesuaikan dengan kisi kisi tes.

Pada saat penelitian dilakukan, peneliti melakukan pretest dengan memberikan soal tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah melakukan pretest, peneliti memulai kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media ular tangga untuk kelas eksperimen, serta mnenggunakan buku dan metode ceramah untuk kelas kontrol. Adapun penerapan model Game Based Learning berbantuan media ular tangga yaitu peneliti membuka pembelajaran dengan memberi salam, berdoa bersama, dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian peneliti melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, khususnya yang berhubungan dengan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dan warga negara**.** Kegiatan ini bertujuan untuk mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari.

Selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu agar siswa mampu menemukan ide pokok, memahami informasi penting, kosakata, hubungan antar kalimat dan paragraf, serta mampu menarik kesimpulan dari teks bacaan dan mamu menafsirkan makna dari teks bacaan. Setelah itu, peneliti memperkenalkan media ular tangga edukatif yang telah dimodifikasi dengan soal-soal pemahaman membaca. Guru menjelaskan aturan permainan secara rinci, mulai dari cara melempar dadu, menjalankan pion, hingga ketentuan ketika siswa berhenti pada kotak tertentu. Tahap ini penting untuk memastikan seluruh siswa memahami mekanisme permainan sehingga pembelajaran dapat berjalan tertib dan efektif.

Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3–5 orang. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk melatih kerja sama, komunikasi, dan interaksi sosial antar siswa. Setiap kelompok diberikan satu papan permainan ular tangga beserta pion dan dadu. Pembelajaran kemudian memasuki tahap inti, yaitu pelaksanaan permainan. Siswa secara bergiliran melempar dadu dan menjalankan pion sesuai angka yang diperoleh. Ketika pion berhenti pada suatu kotak, siswa diwajibkan membaca teks atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan pemahaman membaca, seperti menentukan ide pokok, menemukan informasi penting, memahami makna kata, atau menarik kesimpulan dari bacaan.

Dalam proses permainan, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga berpikir dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Jika siswa mampu menjawab dengan benar, mereka dapat melanjutkan

permainan, sedangkan jika jawabannya kurang tepat, mereka diberikan kesempatan untuk berdiskusi atau menerima konsekuensi sesuai aturan permainan. Kegiatan ini secara tidak langsung melatih siswa untuk membaca dengan lebih teliti, memahami isi bacaan secara mendalam, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih hidup karena adanya unsur kompetisi, tantangan, dan rasa ingin menang.

Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang mengamati jalannya permainan, memberikan bimbingan, serta memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa. Guru juga memberikan penguatan terhadap siswa yang aktif dan mampu menjawab dengan baik, sehingga motivasi belajar siswa semakin meningkat. Setelah permainan selesai, guru mengajak siswa untuk melakukan diskusi dan refleksi. Pada tahap ini, siswa diminta untuk menyampaikan pengalaman mereka selama bermain, menjelaskan jawaban yang telah diberikan, serta menyimpulkan isi bacaan yang telah dipelajari.

Hasil yang diperoleh selama penelitian menunjukkan bahwa penerapan model ini memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman membaca siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan siswa dalam menemukan ide pokok, memahami informasi penting, serta menarik kesimpulan dari teks bacaan. Selain itu, interaksi antar siswa juga meningkat melalui kegiatan diskusi dan kerja sama dalam kelompok. Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, langkah selanjutnya yaitu melakukan posttest dengan memberikan kembali soal tes yang berbeda tetapi memiliki arti yang sama dengan soal pretest. Posttest dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan (menggunakan model game based learning berbantuan media ular tangga) dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil pretest dan posttest didapatkan nilai rata-rata yang menunjukkan adanya peningkatan. Adapun nilai-nilai tersebut akan dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 1 Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

	N	Nilai Minimum	Nilai Maximum	Rata-rata	Std Deviation
Pretest Kelas Eksperimen	31	26	68	46,38	10,76
Posttest Kelas Eksperimen	31	70	96	81,09	6,7320
Pretest Kelas Kontrol	32	20	68	41,93	12,10
Posttest Kelas Kontrol	32	52	90	71	7,97

Setelah mendapatkan nilai *pretest* dan *posttest* maka dapat dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas pada nilai kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansi yang didapat lebih besar dari 0,05 (terlampir dalam tabel 4. 9). Adapun uji homogenitas nilai pretest dan posttest kelas eksperimen sudah homogen karena $f_{hitung} < f_{tabel}$ (terlampir dalam tabel 4. 10). Adapun uji terakhir yang dilakukan adalah uji hipotesis dimana nilai sig (2-tailed) yang didapat adalah 0,000 dimana lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu 5,34 > 2,00, maka Ha diterima H_0 ditolak. Berdasarkan penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media ular tangga terhadap pemahaman membaca siswa kelas VI SD Negeri 106160 Tanjung Rejo Kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2025/2026.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan di bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media ular tangga terhadap pemahaman membaca siswa kelas VI SD Negeri 106160 Tanjung Rejo Kecamatan

Percut Sei Tuan T.A 2025/2026. Pemahaman membaca siswa kelas VI meningkat dapat dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata siswa di kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa di kelas kontrol, hal tersebut membuktikan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan media ular tangga lebih baik daripada model pembelajaran konvesional.

Setelah mendapatkan nilai pretest dan posttest dari kedua kelas tersebut, selanjutnya dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Nilai signifikasinsi pada uji normalitas adalah 0,200 dimana nilai tersebut lebih 0,05 dan sudah berdistribusi normal. Nilai uji homogenitas pada f_{hitung} yang didapat lebih kecil dari f_{tabel} sehingga dikatakan homogen. Setelah data normal dan homogen, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Hasil dari uji t adalah nilai Sig (2-tailed) 0,000, karena 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak H_a diterima. Sedangkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel,}$ yakni 5,34 > 2,00 maka H_a diterima H_0 ditolak.

REFERENSI

Aini, L. N., & Purwaningsih, S. M. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Media Board Game Ular Tangga Terhadap Kemampuan Penalaran Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 101–110.

Ameliah, A., Musthofa, I., & Setiawan, E. (2023). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 45–56.

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Azhar, M. N., Nurmahanani, I., & Rosmana, P. S. (2024). Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 22–31.

Dalman. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Pembelajaran Aktif. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(2), 85–93.

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan SPSS*. Semarang: Undip.

Hwang, G. J., & Wu, P. H. (2014). Applications, Impacts, And Trends Of Game-Based Learning. *Educational Technology & Society*, 17(2), 1–13.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, R. (2018). *The Gamification Of Learning And Instruction*. Hoboken: Wiley.Muthia, N. A., Indah, N., & Rosmana, P. S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning Untuk Mmeningkatkan Membaca Pemahaman Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 112–121.

Nugroho, Danang Hadi. Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Kelas Viii Semeseter 1 Kurikulum 2013 Di Smp Negeri 48 Jakarta', TEACHER : *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*. 1.2 (2021),150–62

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. Educational Psychologist, 50(4), 258–283. https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533

Putri, R. A., & Handayani, S. (2020). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 33–41.

Rahim, F. (2018). Strategi Pembelajaran Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 14–22.

Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Setyaningrum, D. P., Zaeni, I. A. E., & Afrian, R. (2025). Penerapan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa Berbantuan Quizizz. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 1–10.

Somadayo, S. (2018). Strategi dan teknik pembelajaran membaca pemahaman. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 6(2), 101–109.

Sugiyono. (2018). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Suyanto, S. (2020). Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–54.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana. (2016). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

Tarigan, H. G. (2019). Membaca Pemahaman Sebagai Dasar Penguasaan Pengetahuan. *Jurnal Literasi*, 4(2), 66–74.

Tilongkabila, T. (2023). Fun Literacy Activity Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Literasi Membaca. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(3), 120–129.

Tobing, L. (2021). Board Game Sebagai Sarana Pembelajaran Aktif Dan Menyenangkan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 91–100.

Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Wibowo, A., & Pratiwi, R. (2020). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 210–218.

Zubaidah, S. (2018). Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 154–162.