

**ANALISIS PEMBELAJARAN LITERASI DI MADRASAH IBTIDAIYAH:
PENGINTEGRASIAN KARTU BACA PADA PERMAINAN
ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA**

Misnari¹, Pratiwi Dwi Warih Sitaresmi²

^{1,2} Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

Jl. Mahakam No.1 Kec. Kedopok, Kota Probolinggo, Jawa Timur

misnarisaja22@gmail.com, pratiwidws23.math@gmail.com

Article info:

Received: 20 November 2025, Reviewed 02 December 2025, Accepted: 03 December 2025

DOI: 10.46368/jpd.v13i2.4757

Abstract: This study examines the effectiveness of integrating reading cards into the snakes-and-ladders game to enhance the reading skills of second-grade students at a Madrasah Ibtidaiyah. The research is grounded in the persistent issue of low basic literacy skills that remain inadequately addressed through conventional instruction. Employing a quantitative approach with a *pretest-posttest control group* quasi-experimental design, the study involved two classes: an experimental class utilizing reading-card game media and a control class receiving traditional instruction. Research instruments included a reading proficiency test, student engagement observation sheets, and documentation. Data analysis—comprising normality testing, homogeneity testing, paired t-tests, and independent t-tests—revealed that the experimental class achieved a significantly higher gain than the control class. These findings confirm that integrating reading cards into an educational game effectively improves reading skills while enhancing student engagement. The study further reinforces the theoretical relevance of constructivism in basic literacy instruction.

Keywords: Literacy, Educational Games, Reading Cards, Snakes and Ladders, Reading Ability.

Abstrak: Penelitian ini mengkaji efektivitas pengintegrasian kartu baca dalam permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya keterampilan literasi dasar yang belum teratasi melalui pembelajaran konvensional. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest control group*, penelitian melibatkan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media kartu baca berbasis permainan dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran reguler. Instrumen penelitian mencakup tes kemampuan membaca, lembar observasi keterlibatan siswa, dan dokumentasi. Analisis data melalui uji normalitas, homogenitas, uji-t berpasangan, dan uji-t independen menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan skor yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol. Hasil ini menegaskan bahwa integrasi kartu baca dalam permainan edukatif efektif meningkatkan kemampuan membaca sekaligus partisipasi siswa. Temuan tersebut memperkuat implikasi teoretis konstruktivisme dalam konteks pembelajaran literasi dasar.

Kata Kunci: Literasi, Permainan Edukatif, Kartu Baca, Ular Tangga, Kemampuan Membaca.

Kemampuan literasi, khususnya membaca, merupakan fondasi utama bagi keberhasilan belajar siswa di jenjang pendidikan dasar seperti Madrasah Ibtidaiyah (MI). Literasi tidak hanya mencakup kemampuan mengenali huruf dan kata, tetapi juga memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, yang menjadi prasyarat bagi pemahaman seluruh mata pelajaran (Syaikhu & Ghina, 2025). Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa MI di Indonesia masih tergolong rendah, disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang monoton, rendahnya minat baca, dan kurangnya media belajar kontekstual (Mubin & Rahma, 2023). Kondisi ini menuntut inovasi pembelajaran literasi yang menyenangkan, kontekstual, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Pendekatan konstruktivistik menjadi landasan teoretis penting karena memandang belajar sebagai proses aktif membangun makna melalui pengalaman langsung. Dalam konteks literasi MI, pendekatan ini menekankan aktivitas yang melibatkan siswa secara kognitif, afektif, dan sosial, di mana guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran bermakna (Masyitoh & Safmi, 2024). Salah satu strategi yang selaras dengan prinsip ini adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yang terbukti

meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat kemampuan membaca melalui interaksi dan kesenangan bermain (Rosa & Nugroho, 2024).

Media kartu baca menjadi instrumen efektif dalam mendukung penguasaan literasi dasar karena memfasilitasi pengenalan huruf, fonem, dan kosa kata secara visual dan kontekstual (Juwariah, 2024). Ketika kartu baca diintegrasikan ke dalam permainan seperti ular tangga, proses belajar membaca menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Permainan ular tangga yang dimodifikasi sebagai media edukatif memungkinkan siswa membaca kata atau kalimat pada setiap langkah permainan, sehingga aspek kognitif dan afektif terlibat secara bersamaan (Kero et al., 2025). Integrasi ini bukan hanya meningkatkan frekuensi latihan membaca, tetapi juga membangun motivasi intrinsik dan rasa percaya diri siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pengintegrasian kartu baca dalam permainan ular tangga terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa MI. Diharapkan, strategi ini dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan model pembelajaran literasi berbasis permainan yang selaras dengan teori konstruktivistik serta memperkaya praktik pedagogis guru dalam

mengembangkan pembelajaran literasi yang lebih kontekstual dan menyenangkan (Fitriana, 2023; Putri et al., 2024; Suryaman & Sari, 2025).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) (Anantasia & Rindrayani, 2025). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan mengukur pengaruh penggunaan media kartu baca yang diintegrasikan dalam permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca siswa (Abdullah, 2023). Metode kuantitatif memungkinkan data diperoleh secara objektif dan dapat dianalisis dengan uji statistik, sedangkan desain eksperimen semu dianggap tepat karena kondisi di MI Ihyaul Islam tidak memungkinkan adanya randomisasi penuh. Dengan demikian, rancangan ini tetap dapat memberikan gambaran valid mengenai perbedaan hasil pembelajaran antara kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelas kontrol yang belajar dengan metode konvensional (Abraham & Supriyati, 2022).

Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan model Pretest-Posttest Control Group Design. Pada tahap awal, kedua kelompok—baik kelas eksperimen

maupun kontrol—diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan membaca sebelum perlakuan. Setelah itu, kelas eksperimen diberikan pembelajaran literasi menggunakan kartu baca yang diintegrasikan ke dalam permainan ular tangga, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok kembali diberikan tes akhir (posttest) untuk melihat perbedaan hasil belajar. Skema desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai $O_1 \times O_2$ (Eksperimen) dan $O_3 - O_4$ (Kontrol). Desain ini memberikan peluang untuk mengetahui efektivitas perlakuan melalui perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelompok.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II MI Ihyaul Islam pada tahun ajaran berjalan. Dari populasi tersebut, peneliti menetapkan dua kelas sebagai sampel menggunakan teknik purposive sampling. Kelas II A yang berjumlah 22 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas II B yang berjumlah 21 siswa dijadikan kelompok kontrol. Dengan demikian, total peserta penelitian berjumlah 43 siswa.

Pemilihan siswa kelas II didasarkan pada pertimbangan bahwa tahap ini merupakan masa penting dalam perkembangan literasi dasar, sehingga

intervensi berbasis permainan dianggap relevan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Prosedur Perlakuan

Perlakuan dilaksanakan selama 4 minggu (8 kali pertemuan), dengan frekuensi dua kali per minggu dan durasi 70 menit setiap pertemuan.

Rincian kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Pertemuan 1: Pelaksanaan pretest kemampuan membaca dan pengenalan aturan permainan ular tangga literasi.
2. Pertemuan 2-7: Pembelajaran membaca menggunakan media kartu baca yang diintegrasikan ke dalam permainan ular tangga. Setiap sesi diawali dengan pengenalan kosakata (5-10 menit), dilanjutkan dengan kegiatan bermain sambil membaca (50 menit), dan diakhiri dengan refleksi serta penilaian keterlibatan siswa (10 menit).
3. Pertemuan 8: Pelaksanaan posttest kemampuan membaca untuk kedua kelompok.

Kelompok kontrol selama periode yang sama mengikuti pembelajaran membaca menggunakan metode konvensional berupa membaca teks

bersama, tanya jawab, dan latihan soal tanpa menggunakan media permainan.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes kemampuan membaca, lembar observasi keterlibatan siswa, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran (Sari et al., 2025). Tes kemampuan membaca diberikan pada saat pretest dan posttest untuk mengukur penguasaan siswa terhadap aspek membaca, seperti pengenalan kata, kelancaran, dan pemahaman sederhana. Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca maupun bermain, mulai dari partisipasi, antusiasme, hingga motivasi belajar. Sementara itu, dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan hasil kerja siswa digunakan sebagai bukti pendukung yang memperkuat data kuantitatif. Dengan menggunakan kombinasi instrumen ini, peneliti berusaha memperoleh gambaran menyeluruh tentang proses dan hasil pembelajaran literasi.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Untuk memastikan kualitas instrumen, peneliti melakukan uji validitas isi (content validity) dengan melibatkan pakar, baik dosen maupun guru MI yang berpengalaman dalam bidang literasi anak. Uji reliabilitas dilakukan dengan teknik Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi hasil instrumen tes kemampuan

membaca. Dengan langkah ini, instrumen yang digunakan dapat diandalkan karena benar-benar mengukur keterampilan membaca siswa secara akurat dan konsisten.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui tiga cara, yaitu tes tertulis, observasi langsung, dan dokumentasi (Sari et al., 2025). Tes tertulis digunakan untuk mengukur kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Observasi langsung dilakukan selama proses pembelajaran untuk menilai sejauh mana keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar yang berbasis permainan. Dokumentasi kegiatan berupa foto, catatan lapangan, dan rekaman aktivitas digunakan sebagai pendukung untuk memperkuat data kuantitatif yang diperoleh dari tes dan observasi. Dengan kombinasi teknik ini, data yang diperoleh lebih komprehensif dan dapat dipertanggungjawabkan.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, uji homogenitas untuk memastikan kesamaan varians antar kelompok, serta uji-t. Uji-t independen digunakan untuk membandingkan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan, sedangkan uji-t berpasangan digunakan untuk

menganalisis peningkatan hasil belajar dalam masing-masing kelompok (antara nilai pretest dan posttest). Interpretasi hasil dilakukan dengan merujuk pada nilai signifikansi, di mana $p < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Dengan analisis ini, dapat diketahui secara empiris efektivitas penggunaan kartu baca dalam permainan ular tangga terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas II MI Ihyaul Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Data

Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen (menggunakan kartu baca dalam permainan ular tangga) dan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional). Kedua kelas diberikan pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan membaca siswa.



Gambar 1. Papan Permainan Ular Tangga yang Dimodifikasi Menjadi Media Literasi



Gambar 2. Media Kartu Baca yang Digunakan dalam Pembelajaran

Tabel 1. Rata-rata nilai Pretest dan Posttest

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
Eksperimen	4.4	9.0	+4.6
Kontrol	4.4	6.2	+1.8

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan skor yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

2. Hasil Analisis Statistik

Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Kelas	Statistic	Sig. (p)	Keterangan
Eksperimen	0.883	0.325	Normal
Kontrol	0.881	0.314	Normal

Data Berdistribusi normal ($p > 0.05$).

Uji Homogenitas (Levene's Test)

F	Sig. (p)	Keterangan
0.333	0.580	Homogen

Varians kedua kelompok homogen ($p > 0.05$).

Uji-t Independen (Posttest Eksperimen vs Kontrol)

Kelompok	Mean Posttest	t hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	9.0	5.715	0.000	Berbeda signifikan
Kontrol	6.2			

Ada perbedaan signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kontrol ($p < 0.05$).

Uji-t Berpasangan (Pretest vs Posttest)

a. Eksperimen				
Mean Pretest	Mean Posttest	t hitung	Sig. (p)	Keterangan
4.4	9.0	18.779	0.000	Peningkatan signifikan
b. Kontrol				
Mean Pretest	Mean Posttest	t hitung	Sig. (p)	Keterangan
4.4	6.2	9.000	0.001	Peningkatan signifikan, lebih rendah

3. Interpretasi Hasil

Berdasarkan hasil analisis, terlihat bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan skor rata-rata lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data memenuhi asumsi analisis. Uji-t berpasangan membuktikan bahwa baik kelas eksperimen maupun kontrol mengalami peningkatan signifikan, namun peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih besar. Uji-t independen juga menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol setelah perlakuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengintegrasian kartu baca dalam permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II MI Ihyaul Islam.

PEMBAHASAN

Efektivitas Media Kartu Baca + Ular Tangga

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu baca yang diintegrasikan dengan permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II MI. Hal ini tercermin dari peningkatan skor rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi (+4,6 poin) dibandingkan dengan kelas kontrol (+1,8 poin). Perbedaan signifikan ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis permainan edukatif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan metode konvensional (Ilham, 2025). Dengan demikian, integrasi kartu baca dan ular tangga dapat dipandang sebagai strategi inovatif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar.

Pembelajaran berbasis permainan membuat aktivitas membaca menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Septiana & Fadhilah, 2024). Dalam konteks dunia anak, bermain merupakan aktivitas yang paling dominan, sehingga penyisipan materi literasi melalui media permainan menjadikan siswa tidak merasa terbebani. Ular tangga yang dipadukan dengan tantangan membaca pada kartu secara tidak langsung mengubah latihan membaca menjadi bagian dari proses permainan yang

penuh antusiasme (Lestari, 2024). Situasi ini menumbuhkan rasa ingin tahu, keberanian untuk mencoba, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran literasi tidak lagi bersifat pasif, melainkan berlangsung dalam suasana yang partisipatif dan kolaboratif.

Selain meningkatkan interaktivitas, media ini juga berkontribusi pada motivasi membaca siswa. Tantangan berupa kartu baca pada setiap langkah permainan mendorong siswa untuk berusaha membaca agar dapat melanjutkan permainan (Untoro & Putranto, 2025). Elemen kompetisi sehat yang muncul antar siswa turut memperkuat motivasi intrinsik mereka. Kondisi ini berbeda dengan metode konvensional yang cenderung monoton dan kurang memberikan stimulus emosional bagi siswa. Dengan suasana belajar yang lebih hidup, siswa terdorong untuk membaca lebih sering, yang pada akhirnya mempercepat peningkatan kemampuan membaca mereka.

Temuan ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pengetahuan (Aqilla et al., 2024). Melalui integrasi kartu baca dengan permainan ular tangga, siswa tidak hanya berlatih membaca secara mekanis, tetapi juga mengalami proses

belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa inovasi media pembelajaran yang memadukan aspek edukatif dan rekreatif mampu memberikan dampak positif bagi peningkatan literasi dasar di Madrasah Ibtidaiyah.

Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa melalui Pengintegrasian Kartu Baca pada Permainan Ular Tangga

Peningkatan kemampuan membaca pada kelas eksperimen bukan hanya ditunjukkan oleh kenaikan skor yang signifikan, tetapi juga tercermin dari transformasi proses kognitif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Integrasi kartu baca dalam permainan ular tangga memberikan stimulus belajar berlapis yang melibatkan kombinasi visual, verbal, dan kinestetik, sehingga menciptakan kondisi belajar yang lebih optimal dibandingkan metode konvensional.

Secara kognitif, penggunaan kartu baca mendorong siswa melakukan proses decoding berulang melalui identifikasi huruf, suku kata, dan kata secara cepat. Aktivitas repetitif bermakna tersebut memperkuat jalur pengolahan fonologis, sehingga mempercepat kelancaran membaca (fluency)(Riwanda et al., 2025). Selain itu, karena setiap kartu berisi kata

atau kalimat sederhana yang kontekstual, siswa terdorong untuk menghubungkan bunyi, makna, dan representasi visual secara simultan. Integrasi unsur bermain membuat proses decoding berlangsung tanpa tekanan akademik, sehingga siswa dapat meningkatkan akurasi membaca secara lebih alami.

Dari aspek pemahaman membaca (reading comprehension), mekanisme permainan menuntut siswa memahami isi kartu baca secara tepat agar dapat melanjutkan permainan (Juwariah, 2024). Dengan demikian, siswa tidak hanya membaca secara mekanis, tetapi juga memahami makna teks secara fungsional. Proses ini memperkuat kemampuan memahami instruksi sederhana dan membangun fondasi pemahaman bacaan yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya.

Dari perspektif afektif, permainan berbasis kartu baca menumbuhkan persepsi positif terhadap aktivitas membaca (Juwariah, 2024). Siswa menunjukkan antusiasme dan motivasi intrinsik yang meningkat karena setiap keberhasilan membaca dikaitkan langsung dengan progres permainan. Keberhasilan ini menciptakan reward system alami yang memperkuat kepercayaan diri dan ketekunan siswa dalam mempraktikkan membaca.

Sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme, siswa bukan sekadar menerima informasi, tetapi secara aktif membangun kemampuan membaca melalui keterlibatan langsung dengan tugas-tugas bermakna dalam permainan (Ramadan et al., 2025). Aktivitas seperti mengambil giliran, membaca lantang, dan berdiskusi dengan teman sebaya mendorong terbentuknya interaksi sosial yang memperkuat kompetensi linguistik maupun sosial-emosional. Situasi ini tidak ditemukan dalam pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan minim variasi media.

Dengan demikian, peningkatan kemampuan membaca pada kelas eksperimen tidak hanya sekadar akibat penggunaan media baru, tetapi karena adanya perubahan fundamental pada pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan latihan membaca yang lebih intensif, lebih terstruktur, lebih bermakna, dan lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia Madrasah Ibtidaiyah. Model pengintegrasian kartu baca pada permainan ular tangga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan konstruktif, sehingga sangat efektif dalam mendorong percepatan kemampuan membaca siswa (Fitriana, 2023).

Perbandingan dengan Kelas Kontrol

Perbandingan hasil penelitian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang cukup mencolok. Kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan rata-rata sebesar 1,8 poin, jauh lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen yang meningkat 4,6 poin. Fakta ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran tradisional yang lebih berfokus pada ceramah, latihan berulang, dan pembacaan teks secara linear kurang memberikan stimulus optimal bagi perkembangan kemampuan membaca siswa (Ali et al., 2024). Siswa cenderung pasif karena hanya menerima instruksi tanpa keterlibatan emosional maupun aktivitas fisik yang mendukung proses belajar.

Metode konvensional juga kurang efektif karena minimnya variasi media yang mampu menarik perhatian siswa (Rahmadhani et al., 2023). Pada usia sekolah dasar, terutama di Madrasah Ibtidaiyah, anak-anak berada dalam fase perkembangan kognitif konkret operasional, sehingga mereka membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas nyata, visual, dan kontekstual (Susanto & Wulandari, 2024). Tanpa adanya unsur bermain atau interaksi, pembelajaran membaca terasa

monoton dan membosankan. Hal ini berpengaruh pada rendahnya konsentrasi dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak pada lambatnya peningkatan keterampilan membaca.

Selain itu, keterlibatan siswa dalam kelas kontrol relatif rendah. Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan membaca karena tidak ada mekanisme yang mendorong partisipasi aktif mereka. Kegiatan membaca dilakukan secara individual dan repetitif, tanpa adanya interaksi sosial atau elemen kompetisi yang sehat (Bangsawan, 2024). Akibatnya, motivasi siswa terbatas pada faktor eksternal, seperti tuntutan guru, bukan karena dorongan intrinsik untuk memahami bacaan. Kondisi ini berbeda dengan kelas eksperimen, di mana keterlibatan siswa meningkat karena proses belajar dikemas dalam permainan yang menuntut partisipasi aktif setiap individu.

Dengan demikian, rendahnya efektivitas metode konvensional dapat dijelaskan melalui kurangnya aspek interaktif, minimnya media yang sesuai dengan dunia anak, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar (Ali et al., 2025). Hal ini menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran seperti kartu baca yang dipadukan dengan permainan edukatif lebih sesuai diterapkan

di tingkat dasar (Pradita & Al Masjid, 2025). Melalui perbandingan ini, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan membaca tidak hanya ditentukan oleh materi, tetapi juga oleh strategi penyampaian yang mampu menghidupkan suasana belajar dan mendorong partisipasi siswa secara aktif.

Keterlibatan Siswa

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa keterlibatan siswa pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Siswa tampak lebih aktif dalam mengikuti kegiatan, baik ketika mengambil giliran membaca kartu, melempar dadu, maupun saat berinteraksi dengan teman dalam permainan ular tangga. Aktivitas ini menciptakan suasana belajar yang hidup, di mana siswa tidak hanya duduk pasif mendengarkan guru, tetapi terlibat langsung dalam setiap tahapan pembelajaran. Tingkat keaktifan yang tinggi ini berkontribusi pada terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia Madrasah Ibtidaiyah (Hidayatulloh & Tamami, 2024).



Gambar 4,5. Antusiasme siswa saat melempar dadu dan melangkah pada papan permainan

Antusiasme siswa juga terlihat jelas selama pembelajaran. Ketika setiap giliran permainan menuntut siswa untuk membaca lantang kartu yang diperoleh, mereka menunjukkan ekspresi bersemangat dan rasa ingin tahu yang tinggi. Tantangan sederhana namun menyenangkan ini membuat kegiatan membaca tidak lagi dipandang sebagai tugas yang berat, melainkan bagian dari permainan yang menghibur. Suasana kompetitif yang sehat semakin memacu semangat siswa untuk tampil lebih baik, baik dalam kelancaran membaca maupun keberanian mengambil peran. Dengan demikian, media kartu baca yang dipadukan dengan permainan ular tangga berhasil menciptakan iklim pembelajaran yang positif, di mana motivasi belajar tumbuh secara alami.

Keberanian siswa untuk membaca lantang juga menjadi indikator penting dari peningkatan keterlibatan (Nurhidaya et al., 2025). Pada awalnya, sebagian siswa masih ragu-ragu dan malu ketika diminta membaca di depan teman-temannya.

Namun, seiring berjalannya permainan, siswa menjadi lebih percaya diri untuk mengucapkan kata atau kalimat yang tertulis di kartu baca. Dukungan teman sebaya serta respon positif dari guru semakin memperkuat rasa percaya diri tersebut (Pramesty & Suratno, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga melatih aspek afektif seperti keberanian, kerjasama, dan rasa percaya diri.

Temuan observasi ini mendukung hasil kuantitatif penelitian yang menunjukkan peningkatan skor signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Dengan kata lain, peningkatan kemampuan membaca tidak hanya tercermin dalam angka, tetapi juga dalam perilaku nyata siswa selama proses belajar. Keterlibatan yang lebih tinggi, antusiasme yang konsisten, dan keberanian membaca lantang menjadi bukti bahwa media kartu baca dalam permainan ular tangga efektif dalam membangun motivasi intrinsik sekaligus memperkuat hasil belajar literasi siswa.

Keterkaitan dengan Teori dan Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian ini memiliki keterkaitan erat dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa proses belajar terjadi secara aktif melalui

pengalaman langsung (Pramana et al., 2024). Dalam kerangka konstruktivisme, siswa membangun pengetahuan mereka sendiri ketika berhadapan dengan aktivitas bermakna yang menuntut keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial. Integrasi kartu baca dalam permainan ular tangga secara nyata menghadirkan kondisi belajar yang sesuai dengan prinsip tersebut (Fitriana, 2023). Siswa tidak hanya diminta untuk membaca secara mekanis, melainkan berlatih membaca dalam konteks permainan yang menyenangkan, penuh interaksi, dan mendorong mereka mengambil peran aktif. Dengan demikian, kegiatan belajar yang berlangsung mendukung asumsi konstruktivisme bahwa pengalaman konkret dapat memperkuat pemahaman abstrak, termasuk dalam penguasaan literasi dasar.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan temuan (Fitriana, 2023) yang membuktikan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini ketika dikombinasikan dengan media visual seperti flashcard. Demikian pula, penelitian Nurhayati (Nurhayati et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu, dalam hal ini kartu domino, berpengaruh positif terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Kedua penelitian tersebut menekankan pentingnya media berbasis

permainan dalam membangun suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, penelitian ini menawarkan kontribusi berbeda, yakni menggabungkan kartu baca dengan permainan papan ular tangga secara sistematis, sehingga tidak hanya memperkenalkan kata atau kalimat, tetapi juga menjadikannya bagian integral dari mekanisme permainan.

Posisi penelitian ini terletak pada upaya memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas media permainan edukatif dalam meningkatkan literasi dasar di Madrasah Ibtidaiyah. Dengan menggunakan desain eksperimen semu dan analisis kuantitatif, penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, baik dari segi peningkatan skor kemampuan membaca maupun keterlibatan siswa. Temuan ini melengkapi studi-studi terdahulu dengan memberikan bukti bahwa inovasi media sederhana namun terintegrasi, seperti kartu baca dan ular tangga, mampu menjawab tantangan rendahnya kemampuan membaca siswa di tingkat dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat dasar teoretis konstruktivisme, tetapi juga memperluas literatur empiris terkait strategi pembelajaran literasi berbasis permainan.

Implikasi Penelitian

Implikasi penelitian ini dapat dilihat dari aspek teoretis, praktis, dan kebijakan. Dari sisi teoretis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai pembelajaran literasi berbasis permainan, khususnya di konteks Madrasah Ibtidaiyah (Dinihari et al., 2025). Temuan empiris bahwa integrasi kartu baca dengan permainan ular tangga efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa memperkuat landasan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar (Fitriana, 2023). Penelitian ini menambahkan bukti bahwa media sederhana, apabila dikemas dengan pendekatan interaktif, mampu memberikan hasil signifikan pada keterampilan literasi dasar. Dengan demikian, penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi akademisi dalam mengembangkan model literasi inovatif yang menggabungkan aspek edukatif dan rekreatif.

Dari segi praktis, hasil penelitian memberikan rekomendasi penting bagi guru di Madrasah Ibtidaiyah. Guru dapat memanfaatkan media kartu baca yang diintegrasikan dengan permainan edukatif sebagai alternatif pembelajaran membaca yang lebih menarik dan sesuai dengan dunia anak (Juwariah, 2024). Pendekatan ini tidak memerlukan teknologi canggih atau biaya besar, tetapi mampu

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Dengan variasi permainan sederhana, guru tidak hanya membantu siswa menguasai keterampilan membaca, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, motivasi belajar, serta kemampuan bekerjasama. Implikasi praktis ini relevan untuk diterapkan dalam keseharian kelas, terutama pada jenjang awal pendidikan dasar.

Pada level kebijakan, penelitian ini memberikan dasar bagi pengambil keputusan di bidang pendidikan untuk mempertimbangkan strategi literasi berbasis permainan sebagai bagian dari program peningkatan mutu literasi di sekolah dasar dan madrasah. Pemerintah dan lembaga pendidikan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam merancang pelatihan guru, pengadaan media pembelajaran sederhana, maupun penyusunan kurikulum yang lebih ramah anak. Dengan mengintegrasikan permainan edukatif dalam program peningkatan literasi, sekolah dapat menciptakan ekosistem belajar yang tidak hanya menekankan capaian akademik, tetapi juga memperhatikan aspek psikologis dan sosial siswa (Dinihari et al., 2024). Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menuntut

pembelajaran lebih interaktif, kreatif, dan kontekstual.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengintegrasian kartu baca dalam permainan ular tangga efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah dibandingkan metode konvensional. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata yang lebih tinggi pada kelas eksperimen serta hasil uji statistik yang signifikan. Pendekatan berbasis permainan terbukti mampu menjawab permasalahan rendahnya keterampilan literasi dasar melalui pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Secara teoretis, temuan ini memperkuat prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pengetahuan, sedangkan secara praktis memberikan alternatif inovatif bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran literasi sederhana namun efektif. Meskipun demikian, penelitian ini terbatas pada konteks satu sekolah dengan sampel terbatas, sehingga generalisasi hasil masih perlu dilakukan secara hati-hati. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan populasi, mengintegrasikan variabel lain seperti keterampilan menulis dan berbicara, serta menguji keberlanjutan

efek media permainan terhadap motivasi dan hasil belajar literasi dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2023). *Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN No. 6 Kampung Baru Kecamatan Banggae Timur Kabupaten Majene*.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 5(2), 183–192.
- Aqilla, N. A., Rahmani, N. A., Yusuf, A., & Izzati, N. W. (2024). Relevansi filsafat konstruktivisme dalam meningkatkan pendidikan siswa di era digital. *Jurnal Genta Mulia*, 15(1), 36–47.
- Bangsawan, M. I. P. R. (2024). *Rahasia Menumbuhkan Minat Baca Anak*. Pustaka Adhikara Mediatama.
- Dinihari, Y., Rafli, Z., & Boeriswati, E. (2024). *Literasi dan gamifikasi pedagogi*. Penerbit Adab.

- Dinihari, Y., Rafli, Z., & Boeriswati, E. (2025). INOVASI BAHAN AJAR LITERASI: Pendekatan Gamifikasi dan Pedagogi Modern. *EDUPEDIA Publisher*, 1–191.
- Fitriana, F. (2023). *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Dan Flashcard Di Tk Islam Al-Furqon Jakarta Selatan*. Institut PTIQ Jakarta.
- Hidayatulloh, D., & Tamami, A. (2024). Peran manajemen kelas dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Matha'ul Anwar Pilar Sibanteng. *Al-Munadzomah*, 3(2), 118–131.
- Ilham, I. (2025). Dampak Penggunaan Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 52–59.
- Juwariah, S. (2024). *Pemanfaatan Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Ra Al Jannah Jakarta Utara*. Institut PTIQ Jakarta.
- Kero, M. A., Awe, E. Y., Noge, M. D., & Sayangan, Y. V. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Siswa Kelas III UPTD SDI Ngoramawo. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 41–55.
- Lestari, N. A. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Cerdas Membaca Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(10).
- Masyitoh, A., & Safmi, C. A. (2024). Peran Guru dalam Membangun Kepercayaan Diri Siswa melalui Pembelajaran Aktif di Kelas Dasar. *Journal Educational Research and Development/ E-ISSN: 3063-9158*, 1(2), 89–95.
- Mubin, M., & Rahma, F. A. (2023). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dengan Metode Bervariasi Pada Kelas 1 Mi Al-Jihad Astana. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(1), 700–707.
- Nurhayati, A., Hendrawan, B., & Saleh, Y. T. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Scramble Berbantuan Kartu Domino Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2), 207–217.
- Nurhidaya, S., Juidah, I., Nasihin, A., & Kurniyah, Y. (2025). Pemanfaatan Budaya Literasi di Sekolah Menengah Guna Meningkatkan Keterampilan Siswa. *Jurnal Pendidikan Educandum*, 5(2), 229–241.
- Pradita, A. S., & Al Masjid, A. (2025). Efektivitas Pendekatan Joyful learning dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 3(1), 195–207.
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi teori belajar konstruktivisme dengan model inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–493.
- Pramesty, M. P., & Suratno, I. B. (2021). Hubungan rasa percaya diri, perhatian guru, dan dukungan teman sebaya dengan keaktifan belajar siswa di kelas. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Akuntansi*, 15(1), 1–10.
- Putri, S. M., Kartika, A. S., Widiyani, E., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Game Ular Tangga dengan Kartu Baca Untuk Meningkatkan Kemampuan

- Membaca Permulaan Kelas 2 SD Plosojenar. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(3), 54–67.
- Rahmadhani, G. F., Satyani, E. A., Suprobo, P. W., Sari, R. U. P. K., & Setiawan, R. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Digital & Media Konvensional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al-Azhar 7 Solo Baru. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1).
- Ramadan, Z. H., Putri, M. E., & Nukman, M. (2025). *Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Di Sekolah Dasar (Teori Dan Aplikasi)*. Greenbook Publisher.
- Riwanda, M., Chandra, C., & Syam, S. S. (2025). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Lancar Level 3 di Kelas Rendah. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3(3), 75–82.
- Rosa, V., & Nugroho, S. (2024). The Effect of Game-Based Learning on Literacy Skills in Primary Education. *International Journal of Learning Media*.
https://consensus.app/papers/effect-gamebased-learning-literacy-primary-rosa/2e05b91f9ac44d3b9eec7b7e2a6a85b1/?utm_source=chatgpt
- Sari, A. S., Aprisilia, N., & Fitriani, Y. (2025). Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif: Observasi, Wawancara, dan Triangulasi. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(4), 539–545.
- Septiana, N., & Fadhilah, M. N. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 239–253.
- Suryaman, M., & Sari, E. S. (2025). MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA MELALUI METODE PERMAINAN RANGKAIAN KATA DI SMP NEGERI 8 DUSUN SELATAN. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(6), 548–558.
- Susanto, A. H., & Wulandari, M. D. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 689–706.
- Syaikhu, A., & Ghina, N. N. (2025). KESERiusAN MEMBACA TANPA PEMAHAMAN: STUDI KUALITATIF KESULITAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR. *Journal of Islamic Education and Pedagogy*, 2(01), 78–84.
- Untoro, E., & Putranto, D. (2025). Analisis Keterampilan Siswa dalam Membaca Melalui Kartu Kata Bergambar Kelas 2 SD Kanisius Baturetno Wonogiri. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 481–492.