SOCILEXIA
Journal of Social Sciences and Humanities

SOCILEXIA: Journal of Social Sciences and Humanities
Vol. 1, No. 4, 2026
E-ISSN: 3164-9610
punggawajournal.com/socilexia

# Pembelajaran Tematik melalui Games Based Learning dalam Meningkatkan Literasi Siswa Kelas V SDN Petemon Tahun Pelajaran 2025/2026

**M. Sahrimawan Tsani[1], Taurinda Mahardiyanti[2], Athanasia Dian Setiati[3]**
[1,2,3] Universitas Doktor Nugroho Magetan, Indonesia
*Korespondensi: msahrimawantsanitsani@gmail.com[1], taurindamahardiyanti@udn.ac.id[2], adiansetiati@gmail.com[3]*

**Informasi Artikel**

**Riwayat artikel:**
Received Sept 26th, 2026
Revised Nov 4th, 2026
Accepted Nov 12th, 2026

**Keyword:**
*Games Based Learning*; Pembelajaran tematik; Literasi siswa; Penelitian Tindakan Kelas.

**ABSTRAK**

Game Based Learning adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Game Based Learning ini mempunyai beberapa manfaat yaitu memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung, sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif, dan memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game. Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah ini Adalah :1. Bagaimana Penerapan pembelajaran tematik melalui *Game-Based Learning* kelas V SDN Petemon? 2. Apakah Pembelajaran Tematik *Game-Based Learning* dapat meningkatkan Literasi Siswa? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V SDN Petemon melalui penerapan pembelajaran tematik berbasis *Games Based Learning* (GBL). Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 26 siswa kelas V SDN Petemon. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas siswa dan tes kemampuan literasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran tematik melalui *Games Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa. Pada Siklus I, aktivitas siswa menunjukkan kategori baik dengan persentase keterlaksanaan sebesar 81,82%, namun masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan dan mengidentifikasi informasi penting. Berdasarkan hasil refleksi, dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II melalui peningkatan bimbingan guru, pemberian motivasi belajar, dan optimalisasi kegiatan *literasi challenge*. Hasil tindakan pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Seluruh siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 79,50, nilai tertinggi 89, dan nilai terendah 73. Ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%, serta aktivitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan dan terlaksana dengan sangat baik.

© 2026 The Authors. Published by Punggawa Legacy Center. This is an open access article under the CC BY license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses yang teratur dan terencana untuk mengalihkan ilmu, keahlian, nilai-nilai, dan sikap dari satu generasi kepada yang lain, dengan maksud untuk menciptakan individu yang memiliki kemampuan, tanggung jawab, dan dapat memberikan sumbangsih yang baik bagi komunitas dan lingkungan sekitar mereka. Pendidikan tidak hanya hadir di dalam kelas atau institusi

resmi seperti sekolah dan perguruan tinggi, tetapi juga meliputi pendidikan non-formal yang berlangsung di dalam keluarga, dalam komunitas, serta dari pengalaman hidup sehari-hari.

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ketingkat kedewasaannya. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia (peserta didik) untuk dapat membuat manusia (peserta didik) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (peserta didik) lebih kritis dalam berpikir.

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat atau sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidup(Nasution , 2022, hal.422)

Pendidikan merupakan sarana untuk mencetak sumber daya manusia yang cakap. Untuk mewujudkan mencetak sumber daya manusia yang cakap tentu membutuhkan berbagai strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, pendidikan juga dapat dipahami sebagai proses pembentukan kepribadian. Melalui pendidikan, pengetahuan, pengalaman, nilai-nilai, dan keterampilan ditransfer dari generasi sebelumnya kepada generasi berikutnya sebagai bentuk persiapan menghadapi berbagai tuntutan kehidupan, baik secara fisik maupun spiritual.

Game Based Learning adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Game Based Learning ini mempunyai beberapa manfaat yaitu memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung, sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif, dan memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.

Game based learning adalah sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, dimana siswa dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar. Game based learning adalah sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, dimana siswa dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar(Ayulia & Perdana, 2022, hal.4).

Game-Based Learning memiliki beberapa karakteristik utama yang mendukung efektivitasnya dalam pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui aktivitas dalam permainan, lalu aturan yang membatasi dan mengarahkan cara pencapaian tujuan tersebut, selanjutnya mengenai sistem umpan balik yang memberikan informasi mengenai sejauh mana peserta didik mendekati tujuan pembelajaran, serta partisipasi sukarela yang menunjukkan kesediaan peserta didik untuk menerima dan mengikuti mekanisme permainan yang telah ditetapkan. Keempat karakteristik ini menjadi dasar dalam pemilihan strategi pembelajaran berbasis permainan karena terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, efektivitas proses pembelajaran, serta hasil belajar siswa.

Pendekatan ini membantu mengubah cara pandang dalam pembelajaran, dari yang sebelumnya lebih banyak dikendalikan oleh guru menjadi lebih fokus pada peran aktif siswa. Sebagai metode yang mendukung kegiatan belajar yang melibatkan siswa secara langsung, dalam Game-Based Learning dapat tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan semangat belajar, memunculkan rasa ingin mencoba tantangan baru, serta mempererat kerja sama di antara siswa satu dengan siswa lainnya.

Game-based learning itu sendiri adalah model pembelajaran yang diterapkan di dunia pendidikan dengan tujuan mengajak siswa belajar melalui pendekatan yang menyenangkan, yaitu dengan adanya aktivitas bermain. Oleh karenanya menjadi suatu hal yang penting bagi guru untuk memanfaatkan dan mengelola game-based learning sebagai model pembelajaran inovatif agar proses pembelajaran dalam kelas berjalan dengan menarik dan monoton sehingga bisa meningkatkan minat belajar siswa.

Kondisi saat ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata dunia, sehingga iswa dasar saat ini membutuhkan edukasi pentingnya literasi dan numerasi. Dengan memiliki kemampuan literasi, siswa dapat mengakses dan memahami informasi dengan lebih baik

Dengan memahami pentingnya literasi dan sejak dini, siswa akan memiliki dasar yang kuat untuk mengembangkan kemampuan di bidang ini. Selain itu, pemahaman yang baik tentang literasi dan juga akan membantu siswa untuk menjadi individu yang lebih mandiri dan percaya diri dalam menghadapi berbagai situasi yang membutuhkan pemikiran kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, keterampilan numerasi yang kuat akan membantu siswa dalam memahami dan menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengelola keuangan dan mengambil keputusan yang berdasarkan data dan analisis.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Penelitian dilaksanakan di SDN Petemon yang berlokasi di Desa Lendang Ara, Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 26 orang. Penelitian dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran tematik dan meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui penerapan model Game-Based Learning. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas yang bertindak sebagai observer.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan tahapan penelitian tindakan kelas yang meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, media permainan edukatif, lembar observasi, dan instrumen penilaian literasi. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan melalui kegiatan membaca teks, permainan literasi challenge, diskusi kelompok, dan penyelesaian pertanyaan berdasarkan materi yang dipelajari. Tahap observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, sedangkan refleksi digunakan untuk mengevaluasi kekurangan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan literasi siswa melalui soal yang berkaitan dengan pemahaman bacaan. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa, keterlibatan dalam permainan, kemampuan bekerja sama, serta pelaksanaan pembelajaran oleh guru. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa identitas sekolah, daftar siswa, hasil penilaian, dan foto kegiatan penelitian. Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil tes dan aktivitas siswa pada Siklus I dan Siklus II. Keberhasilan penelitian dilihat berdasarkan peningkatan nilai literasi siswa, pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan peningkatan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penerapan Pembelajaran Tematik melalui Game-Based Learning

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SDN Petemon dengan jumlah subjek sebanyak 26 siswa. Penerapan Game-Based Learning dilakukan melalui kegiatan pembelajaran tematik yang menggabungkan materi pembelajaran dengan permainan edukatif. Permainan yang digunakan berupa literacy challenge yang berisi kegiatan membaca teks, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan secara berkelompok. Kegiatan tersebut dirancang agar siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam memahami informasi yang terdapat dalam bacaan.

Pada pelaksanaan Siklus I, kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, doa, pemeriksaan kehadiran, pemberian motivasi, dan penyampaian materi. Guru kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 5–6 orang. Setiap kelompok diberikan lembar permainan literacy challenge yang berisi kuis dan pertanyaan berdasarkan materi pembelajaran. Siswa diminta membaca soal, memahami informasi, berdiskusi, dan menyelesaikan permainan sesuai petunjuk yang diberikan. Setelah permainan selesai, siswa mengerjakan tes tertulis yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai.

Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan bahwa sebagian besar aktivitas pembelajaran telah terlaksana dengan baik. Dari 11 indikator aktivitas siswa yang diamati, terdapat 9 indikator yang terlaksana dan 2 indikator yang belum optimal. Beberapa siswa masih kurang memperhatikan ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi. Selain itu, terdapat siswa yang belum percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan masih mengalami kesulitan memahami isi bacaan secara

mendalam. Kondisi tersebut menjadi bahan refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II.

Perbaikan pada Siklus II dilakukan dengan memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai aturan permainan, mengatur pembagian kelompok secara lebih terarah, meningkatkan motivasi, dan memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Guru juga menampilkan video pembelajaran mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan sebagai sumber informasi awal. Setelah itu, siswa kembali mengikuti permainan literacy challenge dengan tantangan yang lebih bervariasi, melakukan diskusi kelompok, mempresentasikan hasil diskusi, dan mengerjakan evaluasi individu.

Pelaksanaan Siklus II memperlihatkan perubahan dalam aktivitas pembelajaran. Siswa lebih aktif mengikuti permainan, memperhatikan penjelasan guru, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan yang diberikan. Guru juga lebih terarah dalam mengelola kelas dan memberikan bimbingan kepada kelompok yang membutuhkan bantuan. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I membuat proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi.

**2. Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa pada Siklus I**

Hasil tes pada Siklus I digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa setelah diterapkannya pembelajaran tematik melalui Game-Based Learning. Penilaian dilakukan menggunakan 10 soal pilihan ganda dengan bobot 60% dan 5 soal esai dengan bobot 40%. Berdasarkan hasil penilaian terhadap 26 siswa, diperoleh jumlah nilai sebesar 1.626. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan nilai rata-rata sebesar 62,53, median 61, dan modus 60.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kemampuan Literasi Siklus I

| **Statistik** | **Hasil** |
|---|---|
| Jumlah siswa | 26 |
| Total nilai | 1.626 |
| Mean | 62,53 |
| Median | 61 |
| Modus | 60 |

Sumber: Hasil tes siswa kelas V SDN Petemon pada Siklus I, data diolah peneliti (2026).

Berdasarkan tabel tersebut, kemampuan literasi siswa pada Siklus I masih belum mencapai hasil yang diharapkan. Nilai rata-rata sebesar 62,53 menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami bacaan masih perlu ditingkatkan. Beberapa siswa belum mampu menemukan informasi penting, menentukan ide pokok, dan menyimpulkan isi teks dengan tepat. Nilai modus sebesar 60 juga menunjukkan bahwa nilai yang paling sering diperoleh siswa masih berada pada tingkat yang relatif rendah.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis permainan. Mereka terlihat antusias mengikuti kegiatan kelompok dan berusaha menyelesaikan tantangan literasi yang diberikan. Namun, keterlibatan tersebut belum merata karena beberapa siswa masih pasif dalam diskusi dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan perlu disertai dengan pengelolaan kelompok dan pendampingan yang lebih baik.

Hasil refleksi Siklus I menjadi dasar pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya. Peneliti melakukan perbaikan melalui penyampaian tujuan pembelajaran yang lebih jelas, pemberian motivasi, pengembangan permainan yang lebih bervariasi, serta bimbingan yang lebih intensif. Perbaikan tersebut diarahkan agar siswa lebih memahami instruksi permainan dan mempunyai kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam kegiatan literasi.

**3. Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa pada Siklus II**

Pelaksanaan Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi Siklus I. Tindakan dilakukan dengan memperbaiki pengelolaan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam permainan edukatif. Guru memberikan penjelasan mengenai aturan permainan secara lebih terperinci, menampilkan video pembelajaran, serta membimbing setiap kelompok dalam menyelesaikan tantangan literasi. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi melalui aktivitas membaca, mengamati, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil pekerjaan kelompok.

Hasil penilaian pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dibandingkan Siklus I. Berdasarkan data statistik yang dilaporkan dalam skripsi, nilai rata-rata

meningkat menjadi 82,20, median sebesar 80,85, dan modus sebesar 80,85. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus ini dilaporkan mencapai 100%, yang berarti seluruh siswa telah mencapai nilai di atas KKM sesuai hasil penelitian.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Kemampuan Literasi Siklus I dan Siklus II

| **Aspek** | **Siklus I** | **Siklus II** | **Peningkatan** |
|---|---|---|---|
| Jumlah siswa | 26 | 26 | Tetap |
| Mean | 62,53 | 82,20 | 19,67 |
| Median | 61 | 80,85 | 19,85 |
| Modus | 60 | 80,85 | 20,85 |
| Ketuntasan klasikal | Belum tercapai | 100% | Meningkat |

Sumber: Data hasil tes kemampuan literasi siswa kelas V SDN Petemon pada Siklus I dan Siklus II, diolah peneliti (2026).

Perbandingan tersebut memperlihatkan adanya perkembangan kemampuan literasi siswa setelah dilakukan perbaikan pembelajaran. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 19,67 poin menunjukkan bahwa hasil penilaian pada Siklus II lebih tinggi dibandingkan Siklus I. Siswa juga menunjukkan perkembangan dalam memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, serta menyampaikan hasil diskusi dengan lebih percaya diri.

Selain hasil tes, peningkatan juga terlihat dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif membaca, memperhatikan instruksi, bertanya, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok. Permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena siswa memperoleh kesempatan untuk belajar melalui tantangan dan kegiatan kolaboratif. Dengan demikian, penerapan Game-Based Learning memberikan perubahan bukan hanya pada hasil penilaian, tetapi juga pada keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

## PEMBAHASAN

### 1. Interpretasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus, penerapan pembelajaran tematik melalui model Game-Based Learning di kelas V SDN Petemon dapat berjalan dengan baik. Hal tersebut terlihat dari semakin terarahnya proses pembelajaran pada setiap siklus. Pada Siklus I, siswa masih memerlukan penyesuaian terhadap langkah-langkah permainan yang digunakan dalam pembelajaran. Sebagian siswa masih pasif ketika berdiskusi dan belum memahami peran masing-masing dalam kelompok. Namun, setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada Siklus II, proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Siswa terlihat lebih aktif mengikuti kegiatan, mampu bekerja sama dengan kelompok, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut didukung oleh penelitian Fadhilah, Azwar, Stavinibelia, dan Oktira (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Peningkatan kemampuan membaca juga terlihat dari hasil penelitian Fatimah, Madjid, dan Burhan (2026), yang menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

### 2. Pembahasan Peningkatan yang Terjadi

Perubahan yang terjadi dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Pada Siklus II, guru mampu mengelola kelas dengan lebih baik karena telah memperbaiki beberapa kelemahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Penjelasan mengenai aturan permainan menjadi lebih jelas, pembagian tugas dalam kelompok lebih terarah, serta guru lebih aktif memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.

Dari sisi siswa, peningkatan terlihat dari keaktifan selama pembelajaran. Siswa tidak lagi hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat langsung dalam membaca, berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tantangan literasi melalui permainan. Hasil tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian Noviyanti dan Liansari (2026), yang menemukan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media board game. Penelitian Apriana,

Akhir, dan Adam (2025) juga menunjukkan bahwa pengembangan game edukatif berbasis Canva dapat digunakan untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar.

**3. Kesesuaian Hasil Penelitian dengan Teori**

Hasil penelitian ini sesuai dengan konsep Game-Based Learning yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, permainan yang digunakan tidak hanya memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif membaca, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah bersama kelompoknya. Penelitian Najah (2026) menjelaskan bahwa Game-Based Learning dapat mendukung peningkatan hasil belajar, motivasi, minat, dan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Penggunaan permainan edukatif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Kurniawati, Haifaturrahmah, & Sari, 2026).

Selain itu, hasil penelitian ini berkaitan dengan pengembangan kemampuan literasi siswa melalui kegiatan membaca dan memahami informasi. Ismail, Rahmat, Mahyuddin, Samad, dan Djafar (2024) menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam intervensi literasi dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar, termasuk kesadaran fonemik, kosakata, dan pemahaman bacaan. Hal ini memperkuat temuan penelitian bahwa tantangan membaca, diskusi kelompok, dan kuis yang dikemas dalam permainan dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik.

**4. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu**

Temuan penelitian ini memiliki kesamaan dengan beberapa penelitian terbaru yang membahas penggunaan Game-Based Learning dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Penelitian Octavia dan Sukartiningsih (2026) menunjukkan bahwa Game-Based Learning berbantuan Choice Board Digital berpengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca kritis siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini karena sama-sama mengembangkan kemampuan membaca siswa melalui pembelajaran berbasis permainan. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan dan fokus kemampuan membaca yang dikembangkan.

Penelitian Fatmasari, Puspasari, dan Nurmalasari (2026) juga menunjukkan bahwa media Blooket berbasis Game-Based Learning berpengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. Sementara itu, penelitian Septiani dan Iriantara (2026) membahas pengelolaan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game edukasi dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Kedua penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan permainan dapat diterapkan dalam berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendukung kemampuan literasi siswa. Penelitian ini memiliki perbedaan karena secara khusus mengintegrasikan Game-Based Learning ke dalam pembelajaran tematik kelas V SDN Petemon.

**5. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat**

Keberhasilan penerapan Game-Based Learning dalam penelitian ini didukung oleh beberapa faktor. Pertama, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Kedua, media pembelajaran berupa kartu permainan dan tantangan literasi membuat siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan belajar. Ketiga, kerja sama dalam kelompok membantu siswa saling bertukar informasi dan menyelesaikan tugas bersama sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif.

Di samping itu, terdapat beberapa kendala selama pelaksanaan penelitian. Pada Siklus I masih ditemukan siswa yang belum terbiasa belajar secara berkelompok sehingga kurang aktif dalam diskusi. Selain itu, pengelolaan waktu pada awal pelaksanaan pembelajaran belum berjalan secara optimal karena siswa masih memerlukan penjelasan mengenai aturan permainan. Temuan Najah (2026) juga mengidentifikasi bahwa keterbatasan fasilitas dan kesiapan guru dapat menjadi hambatan dalam penerapan Game-Based Learning di sekolah dasar. Dengan demikian, persiapan media, pengaturan waktu, dan pendampingan guru menjadi bagian penting dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus, penerapan model Game-Based Learning dalam pembelajaran tematik di kelas V SDN Petemon Tahun Pelajaran 2025/2026 menunjukkan adanya peningkatan dalam proses dan hasil pembelajaran literasi siswa. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan,

observasi, dan refleksi pada setiap siklus dengan mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam kegiatan literasi. Melalui kegiatan tersebut, siswa terlibat secara langsung dalam membaca, berdiskusi, menjawab tantangan, serta bekerja sama dalam kelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada Siklus II berlangsung lebih efektif dibandingkan Siklus I karena adanya perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan pada pelaksanaan sebelumnya.

Peningkatan kemampuan literasi siswa terlihat dari hasil tes yang menunjukkan kenaikan nilai rata-rata dari 62,53 pada Siklus I menjadi 82,20 pada Siklus II. Nilai median juga meningkat dari 61 menjadi 80,85, sedangkan nilai modus mengalami peningkatan dari 60 menjadi 80,85. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam membaca, memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, dan menjawab pertanyaan berdasarkan teks mengalami perkembangan setelah diterapkannya model Game-Based Learning. Selain peningkatan hasil tes, keaktifan siswa selama pembelajaran juga semakin terlihat. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan belajar, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, aktif berdiskusi, serta mampu bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tantangan permainan. Suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan turut mendorong motivasi siswa untuk membaca dan memahami materi yang dipelajari.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Game-Based Learning dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penggunaan permainan edukatif tidak hanya membantu meningkatkan hasil tes literasi, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan siswa secara langsung. Dengan demikian, model Game-Based Learning dapat digunakan sebagai salah satu pilihan bagi guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang menarik sekaligus mendukung peningkatan kemampuan literasi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Apriana, M., Akhir, M., & Adam, A. (2025). Development of educational game based on Canva application on reading comprehension skills of fifth grade elementary school students. Academia Open, 10(1). https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.10959

Ermono, E. A. Y., & Perdana, P. I. (2022). Penguatan literasi digital pada siswa SD melalui implementasi Game Based Learning (GBL). Pendagogia: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(3), 226–230.

Fadhilah, J. R., Azwar, R., Stavinibelia, & Oktira, Y. S. (2025). Penerapan Game Based Learning untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SD. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(2), 23599–23607. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.30403

Fatimah, S., Madjid, S., & Burhan. (2026). Pengaruh media game edukasi Wordwall terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas 4 di UPT SPF SD Inpres Maccini Kota Makassar. Bosowa Journal of Education, 6(2), 888–895. https://doi.org/10.35965/bje.v6i2.6212

Fatmasari, E. N., Puspasari, Y., & Nurmalasari, W. (2026). Pengaruh media Blooket berbasis model Game Based Learning terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(3), 360–373. https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.64495

Ismail, I., Rahmat, R., Mahyuddin, M. M. J., Samad, I. S., & Djafar, S. D. (2024). Deep learning to optimize literacy intervention with educational games in elementary schools. Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 14(1), 27–39. https://doi.org/10.25273/pe.v14i1.20

Kurniawati Rani, R., Haifaturrahmah, & Sari, N. (2025). Pemanfaatan game edukasi sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11(4), 261–285.

Najah, A. (2026). Efektivitas Game Based Learning dalam meningkatkan literasi sains pada pembelajaran IPAS SD. Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar, 6(4). https://doi.org/10.55115/edukasi.v6i4.1455

Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian pendidikan, sistem pendidikan sekolah luar biasa, dan jenis-jenis sekolah luar biasa. Jurnal Edukasi Nonformal, 3(2), 422–427.

Noviyanti, A. P., & Liansari, V. (2026). Penggunaan media board game terhadap keterampilan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(3), 61–75. https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i3.2663

Octavia, R., & Sukartiningsih, W. (2026). Pengaruh Game Based Learning berbantuan media Choice Board Digital terhadap keterampilan membaca kritis siswa kelas V sekolah dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 14(5). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/78243

Septiani, H., & Iriantara, Y. (2026). Manajemen pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game edukasi dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar: Studi kasus di Sukabumi. Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial, 7(3), 2304–2314. https://doi.org/10.38035/jmpis.v7i3.8062