

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA STORYBOARD *FILL-IN-THE-BLANK*
BERBASIS *EDUCATIONAL MOBILE GAME* TERHADAP KETERAMPILAN
MEMBACA PEMAHAMAN CERITA SISWA KELAS IV SD INPRES
MALLENGKERI BERTINGKAT**

Muakipa¹, Aco Karumpa², Ika Zulfika³

¹²³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

[1muakifam@gmail.com](mailto:muakifam@gmail.com), [2aco@unismuh.ac.id](mailto:aco@unismuh.ac.id), [3ikazulfika@unismuh.ac.id](mailto:ikazulfika@unismuh.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using fill-in-the-blank storyboard media based on educational mobile games on the reading comprehension skills of fourth-grade students at SD Inpres Mallengkeri Bertingkat. The type of research used is a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design, namely an experiment involving one class without a comparison class. The population in this study were all fourth-grade students at SD Inpres Mallengkeri Bertingkat, totaling 26 students and also used as research samples. Data collection techniques used include observation, tests, and documentation. The data obtained were then analyzed using descriptive and inferential statistical analysis. The results showed that the use of fill-in-the-blank storyboard media based on educational mobile games had an effect on students' reading comprehension skills. This was seen from the increase in student learning outcomes between pretest and posttest scores. Before being given treatment, students' reading comprehension skills were still relatively low and most students had not reached the minimum completion criteria (KKM). However, after the application of fill-in-the-blank storyboard media based on educational mobile games, student learning outcomes increased significantly and all students had achieved learning completion. Based on the results of the hypothesis test using a paired sample t-test, a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$ was obtained, thus H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, it can be concluded that the use of fill-in-the-blank storyboard media based on educational mobile games significantly influenced the reading comprehension skills of fourth-grade students at SD Inpres Mallengkeri Bertingkat.

Keywords: Fill-in-the-Blank Storyboard Media, Educational Mobile Games, Reading Comprehension, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media storyboard *fill-in-the-blank* berbasis *educational mobile game* terhadap keterampilan membaca pemahaman cerita siswa kelas IV SD Inpres Mallengkeri Bertingkat. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design dengan tipe one-group pretest-posttest design, yaitu eksperimen yang melibatkan satu kelas tanpa kelas pembanding. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Mallengkeri Bertingkat yang berjumlah 26 siswa dan sekaligus dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media storyboard *fill-in-the-blank* berbasis *educational mobile game* memberikan pengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa antara nilai **pretest** dan **posttest**. Sebelum diberikan perlakuan, kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah dan sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Namun setelah penerapan media storyboard *fill-in-the-blank* berbasis *educational mobile game*, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dan seluruh siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan **paired sample t-test**, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media storyboard *fill-in-the-blank* berbasis *educational mobile game* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Inpres Mallengkeri Bertingkat.

Kata Kunci: Media Storyboard *Fill-in-the-Blank*, *Educational Mobile Game*, Membaca Pemahaman, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperoleh berbagai informasi, menambah pengetahuan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan imajinatif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan membaca pemahaman

memiliki peranan penting karena siswa tidak hanya dituntut untuk membaca teks, tetapi juga memahami isi bacaan secara menyeluruh, seperti mengenali tokoh, latar, alur, serta pesan moral yang terkandung dalam cerita. Oleh karena itu, kemampuan membaca pemahaman perlu dikembangkan sejak dini agar siswa mampu memahami dan menginterpretasikan informasi yang

terdapat dalam teks bacaan secara tepat.

Namun dalam praktiknya, keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya minat membaca, metode pembelajaran yang kurang variatif, serta penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Selain itu, proses pembelajaran membaca yang masih didominasi oleh metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif dalam memahami isi bacaan sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang efektif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami bacaan secara lebih mudah dan menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi secara lebih jelas. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan

suasana belajar yang lebih interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman adalah **media** papan cerita rumpang (storyboard fill-in-the-blank). Media ini disajikan dalam bentuk rangkaian gambar dan teks cerita yang belum lengkap sehingga siswa diminta untuk melengkapi bagian cerita yang masih kosong sesuai dengan alur yang tersedia. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya membaca cerita, tetapi juga dilatih untuk berpikir logis, memahami alur cerita, serta menghubungkan informasi antara gambar dan teks.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga dapat dikembangkan dalam bentuk digital, salah satunya melalui **educational mobile game**. Penggunaan permainan edukatif berbasis perangkat mobile dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menghadirkan pengalaman

belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui media pembelajaran berbasis permainan, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan, di mana kemampuan membaca pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media storyboard *fill-in-the-blank* berbasis educational mobile game terhadap keterampilan membaca pemahaman cerita siswa kelas IV SD Inpres Mallengkeri Bertingkat

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimental (pre-experimental design). Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design, yaitu penelitian yang dilakukan pada

satu kelompok tanpa menggunakan kelompok pembanding. Dalam desain ini, siswa diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan untuk mengetahui adanya perubahan atau peningkatan hasil belajar.

Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 - X - O_2$$

Keterangan:

O_1 = Pretest (tes sebelum perlakuan)

X = Perlakuan menggunakan media storyboard *fill-in-the-blank* berbasis educational mobile game

O_2 = Posttest (tes setelah perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Mallengkeri Bertingkat Kota Makassar pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 26 orang, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Skripsi kipa - fix

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran serta aktivitas siswa selama penggunaan media

pembelajaran. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman siswa melalui pretest dan posttest, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, serta dokumen pembelajaran lainnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh dari nilai pretest dan posttest yang diberikan kepada 26 siswa. Nilai pretest diberikan sebelum penggunaan media storyboard *fill-in-the-blank*, sedangkan nilai posttest diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut.

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest siswa masih tergolong rendah dan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa sebelum penggunaan media pembelajaran masih perlu ditingkatkan.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media storyboard *fill-in-the-blank* berbasis *educational mobile*

game, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Nilai posttest menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai ketuntasan belajar dan mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai pretest.

Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media storyboard *fill-in-the-blank* berbasis *educational mobile game* terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa.

Tabel 4. 3 Persentasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Interval Nilai	Kategori	Pretest(f)	Pretest(%)	Posttest (f)	Posttest (%)
1	85-100	Sangat Tinggi	0	0,00%	14	53,85%
2	70-84	Tinggi	3	11,54%	12	46,15%
3	55-69	Sedang	18	69,23%	0	0,00%
4	40-54	Rendah	5	19,23	0	0'00%
5	0-39	Sangat Rendah	0	0,00%	0	0,00%
Total			26	100%	26	100%

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media storyboard *fill-in-the-blank* berbasis *educational mobile game* dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai siswa setelah diberikan perlakuan.

Media storyboard *fill-in-the-blank* membantu siswa memahami isi cerita melalui rangkaian gambar dan

teks yang disusun secara sistematis. Dengan adanya bagian cerita yang belum lengkap, siswa didorong untuk membaca dengan lebih teliti dan memahami alur cerita agar dapat melengkapi bagian yang kosong secara tepat.

Selain itu, penggunaan educational mobile game membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena mereka belajar sambil bermain. Kondisi ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan keterampilan membaca pemahaman. Dengan demikian, penggunaan media storyboard fill-in-the-blank berbasis educational mobile game dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media storyboard *fill-in-the-blank* berbasis *educational mobile game* memberikan pengaruh

yang signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Inpres Mallengkeri Bertingkat. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa antara nilai pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran tersebut. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, media storyboard *fill-in-the-blank* berbasis *educational mobile game* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, S. N., Rohmah, S., & Subroto, D. E. W. (2025). Peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa SD melalui metode cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(1), 38–42.
- Berliana, D., Rusdiyani, I., & Atikah, C. (2024). Game edukasi berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 201–210.
- Chadijah, S. (2024). Strategi meningkatkan keterampilan membaca menggunakan media buku cerita bergambar. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 5(2), 188–198.
- Dasmen, R., Firmansyah, M., & Yolanda, T. (2021). Decode: Jurnal pendidikan teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–42.
- Habibi, M., Zikri, A., Chandra, Suriani, A., & Azima, N. F. (2023). Media papan cerita rumpang berbasis educational mobile game untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3004–3019.
- Hadid, Z., Kanzunnudin, M., & Fathurohman, I. (2023). Pengembangan buku cerita rakyat Rembang dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Larisu, Z. (2023). Analisis peran game edukasi berbasis mobile dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Bab II Definisi Operasional*, 6(2), 26.
- Mulyoto, G. P., Miftahusyairan, M., & Hanifah, N. H. (2020). *Konsep dasar dan pengembangan pembelajaran PPKn untuk MI/SD*. Jakarta: Publica Institute.
- Najuah, N., Sidiq, R., & Simamora, R. S. (n.d.). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nurrohman, A. (2021). Analisis edugame berbasis Android. *Sinasis*, 1(1), 247–254.
- Permatasari, I. D., Sa, H., & Fahmi, A. S. (2025). Teknik penyusunan variabel, instrumen penelitian dan pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif. *INTERDISIPLIN Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 2(1), 63–70.
- Ria, F. X., Awe, E. Y., & Laksana, D. N. L. (2023). Kemampuan membaca pemahaman dalam pembelajaran literasi dengan suplemen buku cerita bergambar: Studi tindakan kelas pada pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 570–577.
- Rifa'i, M., Ayumi, A. N. A., Adrias, A., & Alwi, N. A. (2024). Memperkuat literasi membaca di sekolah dasar: Tinjauan literatur atas upaya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. *Artikulasi: Jurnal*

*Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia*, 4(2), 184–198.

Riyanti, A. (2023). *Keterampilan membaca*. Yogyakarta: K-Media.

Vickro, A., Safaat, N., Irsyad, M., & Pizaini. (2023). Perancangan storyboard pada game edukasi Kerajaan Siak Sri Indrapura dengan genre RPG menggunakan metode balanced design. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 3(1), 13–24.

Zulfika, I. (2021). Keefektifan model membaca total terhadap minat baca pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP Negeri 19 Makassar.