

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKATIF NONDIGITAL CERIBOX
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA INTENSIF PESERTA DIDIK KELAS
IV SEKOLAH DASAR PADA MATERI SEHATLAH RAGAKU**

Susanti¹, Irma Suryani² Khoirunnisa³

¹PGSD FKIP Universitas Jambi

¹susantisusan1626@gmail.com ²irma.suryani

³khoirunnisa@unja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of the non-digital educational game Ceribox on the intensive reading ability of fourth-grade students on the Sehatlah Ragaku material at SDN 98/II Muara Bungo. The study used a quantitative approach with a One Group Pretest–Posttest design and involved 20 students. Data were collected through pretests and posttests. Data analysis techniques used normality tests and hypothesis testing. The results showed an increase in intensive reading ability, marked by a higher posttest score than the pretest. Thus, the Ceribox game is proven to improve students' intensive reading ability.

Keywords: Non-digital educational games, ceribox, intensive reading skills, my body is healthy

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan game edukatif nondigital Ceribox terhadap kemampuan membaca intensif peserta didik kelas IV pada materi Sehatlah Ragaku di SDN 98/II Muara Bungo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest–Posttest dan melibatkan 20 siswa. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca intensif, ditandai dengan nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest. Dengan demikian, game Ceribox terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca intensif siswa.

Kata Kunci: Game edukatif nondigital, ceribox, kemampuan membaca intensif, sehatlah ragaku

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi dan membentuk karakter peserta didik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk kepribadian dan peradaban bangsa yang bermartabat. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan berfokus pada penguatan keterampilan dasar, salah satunya adalah kemampuan membaca yang menjadi fondasi dalam memahami berbagai informasi.

Kemampuan membaca intensif merupakan salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Membaca intensif menuntut peserta didik untuk memahami isi bacaan secara cermat, teliti, dan mendalam, baik dari segi makna kata, gagasan utama, maupun pesan yang terkandung dalam teks (Tarigan, 2015; Dalman, 2017). Kemampuan ini berperan dalam meningkatkan literasi membaca serta mendukung keberhasilan belajar peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman berkaitan erat dengan

ketelitian dan kemampuan memahami isi teks secara mendalam (Agustiani et al., 2025).

Namun, berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 98/II Muara Bungo, kemampuan membaca intensif peserta didik kelas IV masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik belum mampu memahami isi bacaan dengan baik, menentukan ide pokok, serta menjawab pertanyaan berdasarkan teks. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih monoton menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media yang kurang variatif dapat menurunkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Rusman, 2017; Arsyad, 2017; Pratiwi, 2020). Keterbatasan fasilitas literasi juga menjadi faktor pendukung rendahnya kemampuan membaca peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah game edukatif nondigital. Media ini dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi karena menghadirkan pembelajaran

yang interaktif dan menyenangkan (Khasanah, 2023; Anggraeni & Sudibyo, 2020). Dalam penelitian ini, digunakan media Ceribox (Kotak Cerita), yaitu game edukatif nondigital yang memadukan teks, gambar, dan aktivitas interaktif untuk melatih kemampuan membaca intensif peserta didik.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada penggunaan media Ceribox yang difokuskan pada peningkatan kemampuan membaca intensif siswa kelas IV pada materi *Sehatlah Ragaku*. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung berfokus pada membaca permulaan, penelitian ini menitikberatkan pada pemahaman isi bacaan secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan game edukatif nondigital Ceribox terhadap kemampuan membaca intensif peserta didik kelas IV sekolah dasar.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok tanpa

kelompok kontrol. Pada desain ini, peserta didik diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan kemampuan membaca intensif.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 98/II Muara Bungo dengan subjek penelitian sebanyak 20 peserta didik kelas IV. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian karena jumlahnya relatif kecil.

Penelitian ini menggunakan dua variable, yaitu variable bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya Game Edukatif Nondigital Ceribox, sedangkan variabel terikatnya adalah Kemampuan Membaca Intensif Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada materi *Sehatlah Ragaku*

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca intensif peserta didik setelah penerapan game edukatif nondigital Ceribox. Peningkatan ini terlihat dari nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Penggunaan Ceribox membuat siswa

lebih aktif, fokus, dan terlibat dalam proses pembelajaran membaca.

Selain itu, game edukatif ini juga meningkatkan motivasi belajar siswa karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Dengan demikian, Ceribox efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca intensif, karena mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Tabel 1 Statistik Dekripsi Pretest Keterampilan Membaca Intensif Peserta Didik Kelas IV SDN 98 MUARA BUNGO

Sumber Spss Versi 27

Statistics		Nama Siswa	Pretest Kemampuan Membaca Intensif
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean			54,85
Std. Error of Mean			2,486
Median			55,00
Mode			68
Std. Deviation			11,118
Variance			123,608
Range			36

Minimum		32
Maximum		68

Berdasarkan data statistik deskriptif pretest kemampuan membaca intensif, diperoleh nilai mean atau rata-rata sebesar 54,85, median sebesar 55,00, variansi sebesar 123,608, dan standar deviasi sebesar 11,118. Nilai minimum sebesar 32 dan nilai maksimum sebesar 68, dengan range sebesar 36.

Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca intensif peserta didik masih bervariasi. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan secara mendalam, menemukan informasi penting, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Nilai pretest kemampuan membaca intensif peserta didik kelas IV SDN 98/II Muara Bungo disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Stati stic	d f	Si g.	Stati stic	d f	Si g.

Pret	,140	2	,2	,928	2	,1
est	,139	0	00*	,915	0	40
Post		2	,2		2	,0
est		0	00*		0	80

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk, nilai signifikansi pretest sebesar 0,140 dan posttest sebesar 0,080. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan tersebut sesuai dengan prinsip pengujian normalitas yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi melebihi taraf signifikansi 0,05.

Tabel 3 Paired Sample T-Test
Paired Samples Test

	Paired Differences				t	d f	Si g. (2- tai le d)
	M e a n	St d. D e v i a t i o n	St d. E r r o r M e a n	95% Confi denc e Interv al of the Differ ence			
				L o w e r	U p p e r		

Pa	-	1	2,	-	-	-	1	,0
ir 1	7,	3,	99	1	1,	2,	9	21
Pr	5	3	0	3	2	5		
ete	0	7		,	4	0		
st -	0	1		7	2	8		
Post				5				
est				8				

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,021. Hasil uji *paired sample t-test* ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan game edukatif nondigital Ceribox terhadap kemampuan membaca intensif peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Karena nilai signifikansi $0,021 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Oleh karena itu, rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan game edukatif nondigital Ceribox terhadap kemampuan membaca intensif peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

H_a : Ada pengaruh penggunaan game edukatif nondigital ceribox terhadap kemampuan membaca intensif peserta didik kelas IV sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 98/II Muara Bungo, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif nondigital Ceribox berpengaruh terhadap kemampuan membaca intensif siswa sekolah dasar. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca intensif setelah diberikan perlakuan.

Hasil uji normalitas Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,021 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Dengan demikian, penggunaan game edukatif nondigital Ceribox secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca intensif peserta didik. Penerapan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, R., Suryani, Y., & Rahmawati, D. (2025). Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–53.
- Anggraeni, D., & Sudiby, E. (2020). Pengaruh penggunaan game edukatif terhadap keterampilan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 112–120.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dalman. (2017). *Keterampilan membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Khasanah, U. (2023). Penggunaan media permainan edukatif dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 98–106.
- Pratiwi, I. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 23–30.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Widayati, T. (2024). Pengaruh penggunaan media ceribox terhadap kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 134–142.