

**IMPLEMENTASI BOARD CARD GAME PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR NEGERI 5 SIDOHARJO
KABUPATEN WONOGIRI**

Nur Prasetyani¹, Dwi Anggraeni Siwi²

¹PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara

Alamat e-mail : ¹nprasetyani07@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of Board Card Game media in Indonesian language learning for fifth-grade students at SD Negeri 5 Sidoharjo, Wonogiri Regency. The research was motivated by the low level of student engagement and participation during Indonesian language learning, which was still dominated by conventional teaching methods. This study employed a qualitative descriptive approach involving one classroom teacher and 13 fifth-grade students as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman interactive analysis model consisting of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data validity was tested through source triangulation and technique triangulation. The results showed that the implementation of Board Card Game media was able to create a more active, interactive, and enjoyable learning atmosphere. Students demonstrated increased enthusiasm, participation, cooperation, and confidence in expressing opinions during the learning process. In addition, the use of game-based learning media helped students understand Indonesian language materials more easily through collaborative and student-centered activities. Although several obstacles were found, such as classroom conditions becoming noisier and limited learning time, these challenges could be addressed through effective classroom management by the teacher. Therefore, Board Card Game media can serve as an innovative and effective learning alternative to improve student engagement and learning experiences in Indonesian language learning at the elementary school level.

Keywords: Board Card Game, Indonesian language learning, elementary school, learning media, student engagement.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media *Board Card Game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 5 SD Negeri 5 Sidoharjo Kabupaten Wonogiri. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih didominasi metode pembelajaran konvensional. Penelitian menggunakan

pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas dan 13 siswa kelas 5. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *Board Card Game* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, partisipasi, kerja sama, dan keberanian dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih mudah melalui aktivitas belajar yang kolaboratif dan berpusat pada siswa. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti kondisi kelas yang lebih ramai dan keterbatasan waktu pembelajaran, kendala tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan kelas yang baik oleh guru. Dengan demikian, media *Board Card Game* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan serta pengalaman belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Board Card Game*, pembelajaran Bahasa Indonesia, sekolah dasar, media pembelajaran, keterlibatan siswa.

A. Pendahuluan

Perkembangan dunia pendidikan pada era globalisasi menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif peserta didik (1). Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang secara inovatif agar mampu menciptakan

suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (2). Dalam pelaksanaannya, guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna melalui pemilihan strategi, metode, serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (3).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (4).

Implementasi Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih fleksibel, kreatif, dan berorientasi pada kebutuhan siswa (5). Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan menyenangkan adalah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah proses penyampaian materi kepada peserta didik (6). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan perhatian, minat belajar, serta partisipasi siswa dalam pembelajaran (7). Selain itu, media pembelajaran berbasis permainan mampu

menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar (8). Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara baik dan benar (9). Namun, pada pelaksanaannya pembelajaran Bahasa Indonesia masih sering didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (10). Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 5 Sidoharjo Kabupaten Wonogiri, ditemukan bahwa sebagian siswa masih kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan mudah merasa bosan ketika guru menyampaikan materi secara konvensional.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah *Board Card Game*. *Board Card Game* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Melalui permainan, siswa dapat belajar sambil berinteraksi dengan teman kelompok sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna (8). Penggunaan permainan edukatif juga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mudah karena materi dikemas dalam bentuk aktivitas yang menarik.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (11) menunjukkan bahwa media Card Board Game berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS. Penelitian (12) juga menunjukkan bahwa media Board Game efektif digunakan dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan kemampuan

pemecahan masalah siswa. Selain itu, penelitian (13) menyatakan bahwa media permainan edukatif Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterampilan berbicara dan interaksi sosial siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan aktivitas, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media permainan edukatif juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Namun, penelitian mengenai implementasi *Board Card Game* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih belum banyak dikaji secara mendalam, khususnya terkait keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus implementasi media *Board Card Game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk

mendeskripsikan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini tidak hanya meninjau hasil belajar, tetapi juga menekankan pada aktivitas, interaksi, dan pengalaman belajar siswa selama penggunaan media pembelajaran berbasis permainan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media *Board Card Game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta mengetahui keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan mendeskripsikan secara mendalam implementasi media *Board Card Game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 5 sekolah dasar. Penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan

proses pembelajaran, keterlibatan siswa, serta respons siswa selama penggunaan media pembelajaran berlangsung secara alamiah.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 5 Sidoharjo Kabupaten Wonogiri pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Januari sampai April 2026. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas 5 dan 13 siswa kelas 5 yang terlibat secara langsung dalam pembelajaran menggunakan media *Board Card Game*. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposive karena dianggap mampu memberikan informasi yang relevan sesuai fokus penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung untuk mengetahui aktivitas siswa, keterlibatan siswa, interaksi antarsiswa, serta penerapan media *Board Card Game* di dalam kelas. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, tanggapan, serta kendala selama penggunaan media

pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, hasil aktivitas siswa, dan rekaman wawancara.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, seperti keaktifan, kerja sama, antusiasme, dan interaksi siswa dalam kelompok. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data terkait respons siswa dan guru terhadap penggunaan media *Board Card Game*, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat data hasil penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (14). Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, dan dokumentasi hasil penelitian agar

lebih mudah dipahami. Tahap terakhir dilakukan dengan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh selama penelitian berlangsung.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik tersebut dilakukan untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas data penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, analisis data, dan penyusunan laporan penelitian. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal, menentukan fokus penelitian, serta menyiapkan instrumen penelitian dan media pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui penerapan media *Board Card Game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, data

dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif hingga diperoleh kesimpulan penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas 5 SD Negeri 5 Sidoharjo Kabupaten Wonogiri, implementasi media *Board Card Game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum penggunaan media pembelajaran, kegiatan belajar masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan jarang terlibat dalam diskusi pembelajaran. Setelah penerapan *Board Card Game*, suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri atas 3–4 siswa. Setiap kelompok diberikan media *Board Card Game* yang berisi pertanyaan dan tantangan berkaitan dengan materi Bahasa Indonesia. Selama

permainan berlangsung, siswa terlihat aktif berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu dalam menyelesaikan permainan. Selain itu, siswa juga terlihat lebih berani menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru maupun anggota kelompok.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media *Board Card Game* mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa terlihat lebih fokus mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan saat menggunakan metode pembelajaran konvensional. Aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media *Board Card Game* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Menggunakan *Board Card Game*

N o	Aspek yang Diamati	Hasil Observasi	Kategori
1	Keaktifan Siswa	Sebagian besar siswa aktif mengikuti permainan dan diskusi kelompok	Baik
2	Antusias Siswa	Siswa terlihat antusias dan bersemangat selama pembelajaran	Sangat Baik
3	Kerjasama Kelompok	Siswa mampu bekerja sama dalam menyelesaikan permainan	Baik

4	Interaksi Siswa	Terjadi interaksi aktif antar anggota kelompok	Baik
5	Pemahaman Materi	Siswa lebih mudah memahami materi melalui permainan	Baik
6	Kondisi Kelas	Kelas menjadi lebih hidup meskipun terkadang ramai	Cukup Baik

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa implementasi *Board Card Game* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif. Siswa tidak hanya terlibat dalam permainan, tetapi juga aktif berdiskusi, bertanya, dan berinteraksi dengan anggota kelompok selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selain hasil observasi, data penelitian juga diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media *Board Card Game* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan membantu siswa memahami

materi pembelajaran dengan lebih mudah.

Guru kelas 5 menyatakan bahwa:

“Siswa terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Saat menggunakan Board Card Game, siswa lebih berani bertanya dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung.”

Salah satu siswa juga menyampaikan bahwa:

“Pembelajaran jadi lebih menyenangkan karena belajar sambil bermain bersama teman kelompok.”

Sementara itu, siswa lain menyatakan:

“Saya jadi lebih mudah memahami materi Bahasa Indonesia karena ada permainan dan diskusi kelompok.”

Ringkasan hasil wawancara disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Ringkasan Hasil Wawancara	
Informan	Hasil Wawancara
Guru Kelas V	Penggunaan <i>Board Card Game</i> membuat siswa lebih aktif dan mudah memahami materi pembelajaran.
Siswa 1	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena dilakukan sambil bermain.
Siswa 2	Siswa lebih berani menjawab pertanyaan dan berdiskusi dengan teman kelompok.
Siswa 3	Media permainan

membantu siswa memahami materi majas dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa media *Board Card Game* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat serta lebih aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.

Selain memberikan dampak positif, implementasi *Board Card Game* juga mengalami beberapa kendala selama pembelajaran berlangsung. Kendala yang ditemukan antara lain kondisi kelas yang menjadi lebih ramai serta keterbatasan waktu pembelajaran karena siswa terlalu antusias mengikuti permainan. Namun, guru dapat mengatasi kendala tersebut melalui pengelolaan kelas yang baik dan pemberian aturan permainan sebelum pembelajaran dimulai.

Secara keseluruhan, implementasi media *Board Card Game* mampu menciptakan suasana pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif, menyenangkan, dan

berpusat pada siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan membantu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung baik dalam aktivitas diskusi, kerja sama kelompok, maupun keberanian menyampaikan pendapat.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *Board Card Game* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan membuat siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional yang sebelumnya didominasi metode ceramah. Kondisi tersebut terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat (7) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Melalui media permainan edukatif, siswa memperoleh pengalaman belajar

yang lebih menyenangkan sehingga lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Penerapan *Board Card Game* juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*). Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas permainan, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa media permainan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung sehingga siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan *Board Card Game* juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan sosial siswa. Siswa belajar bekerja sama, berdiskusi, menghargai pendapat teman, dan membangun komunikasi yang baik selama permainan berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian (13) yang menyatakan bahwa media permainan

edukatif dapat meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan komunikasi siswa.

Penggunaan media *Board Card Game* juga membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih mudah. Materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih tertarik dan tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (4) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan sistematis.

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian (11) dan (12) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Namun, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda karena menekankan pada implementasi *Board Card Game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini juga memberikan implikasi bahwa penggunaan media

pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif bagi guru sekolah dasar dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan media *Board Card Game* dapat membantu guru meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kolaboratif dan berpusat pada siswa.

Meskipun implementasi *Board Card Game* memberikan banyak manfaat, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, seperti kondisi kelas yang menjadi lebih ramai dan keterbatasan waktu pembelajaran. Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan kelas yang baik, pembagian kelompok yang teratur, dan pemberian aturan permainan yang jelas sebelum pembelajaran dimulai.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah subjek penelitian yang relatif sedikit. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang berbeda dengan jumlah subjek yang lebih luas

sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih mendalam dan bervariasi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat diketahui bahwa implementasi media *Board Card Game* mampu menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media *Board Card Game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 5 SD Negeri 5 Sidoharjo Kabupaten Wonogiri mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif berdiskusi, serta lebih berani menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan *Board Card Game* juga membantu meningkatkan kerja

sama antarsiswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia melalui kegiatan belajar yang kolaboratif dan berpusat pada siswa. Selain itu, media pembelajaran ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional yang didominasi metode ceramah.

Meskipun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala, seperti kondisi kelas yang lebih ramai dan keterbatasan waktu pembelajaran, kendala tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan kelas yang baik dan pemberian aturan permainan yang jelas oleh guru. Dengan demikian, media *Board Card Game* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif guna meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu,

penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media *Board Card Game* pada materi, jenjang pendidikan, dan cakupan penelitian yang lebih luas sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih mendalam dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

1. Susanto A. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group; 2021.
2. Rahman AH, others. Pendidikan sebagai pengembangan potensi peserta didik. *J Pendidik Indones*. 2021;2(3):45–53.
3. Ulfah U, Arifudin O. Peran interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. *J Pendidik dan Konseling*. 2019;1(1):12–20.
4. Nurita T. Manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa. *J Pendidik dan Pembelajaran*. 2019;4(2):88–95.
5. Rahmadayanti D, Hartoyo A. Potret Kurikulum Merdeka dan Merdeka Belajar di Indonesia. *J Basicedu*. 2022;6(4):7174–87.
6. Arsyad A. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers; 2017.
7. Satria TG, Egok AS. Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *J Basicedu*. 2020;4(1):336–43.

8. Fitriyah L, Khaerunisa E.
Penggunaan permainan
edukatif dalam pembelajaran
sekolah dasar. *J Pendidik
Dasar*. 2018;9(2):120–8.
9. Pratiwi R, Zulfadewina.
Pembelajaran Bahasa
Indonesia di sekolah dasar. *J
Pendidik Bhs Indones*.
2022;6(1):77–84.
10. Sunanih S, others. Rendahnya
minat belajar Bahasa Indonesia
pada siswa sekolah dasar. *J
Pendidik Dasar Nusant*.
2025;10(1):56–65.
11. Reza M, Hamid S, Arsyad SN.
Pengaruh Media Card Board
Game Terhadap Hasil Belajar
IPS Siswa SD Inpres Bertingkat
Butung Kota Makassar. *Embrio
Pendidik J Pendidik Dasar*.
2023;7(2):280–94.
12. Safitri WCD. Pengembangan
Media Board Game untuk
Pembelajaran Tematik di
Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal
Inov Pembelajaran)*.
2020;6(2):181–90.
13. Hilumalo SRY, Husain R,
Pulukadang WT.
Pengembangan Media
Permainan Edukasi Bahasa
Indonesia Fun Board untuk
Meningkatkan Keterampilan
Berbicara di Kelas. *J Pendidik
Glas*. 2023;
14. Miles MB, Huberman AM,
Saldaña J. *Qualitative Data
Analysis: A Methods
Sourcebook*. 3rd ed. Thousand
Oaks, CA: SAGE Publications;
2014.