

GAME BASED PROBLEM BASED LEARNING PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR

Suwargi Mulyaning Khasanah¹, Sri Sukasih²

^{1,2} PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

¹suwargimulyaning22@students.unnes.ac.id , ²srisukasih@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

The low reading comprehension skills of fifth-grade students in understanding narrative texts served as the rationale for this study. This study aims to examine the effect of the Problem-Based Learning (PBL) model, supported by a snakes-and-ladders game, on improving students' literacy skills. The research design used was quantitative with a quasi-experimental design, specifically a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of students from SDN Karangendep as the experimental group and students from SDN Cilaku as the control group, selected through purposive sampling. Data were collected using a reading comprehension literacy test and analyzed using a t-test and the N-Gain test. The results of the study indicate that the implementation of the PBL model assisted by the snakes and ladders game significantly influences students' literacy skills, as evidenced by a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$ in the Paired Samples T-Test. Descriptively, the average student score increased from 39.20 on the pretest to 79.08 on the posttest. Based on the Independent Samples t-test, there was no statistically significant difference between the two schools ($0.160 > 0.05$). Although there was no statistically significant difference, the average learning outcomes of the experimental group were higher than those of the control group, indicating that the PBL model supplemented with the Snakes and Ladders game still has the potential to improve students' literacy skills. The improvement in literacy skills falls into the "Moderate" category with an average N-Gain Score of 0.6401 (64.01%). The conclusion of this study is that the PBL model assisted by the Snakes and Ladders game is quite effective in improving literacy skills through a fun learning atmosphere in elementary schools.

Keywords: *Problem based learning model, Snakes and Ladders media, Literacy skills*

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan literasi membaca pemahaman siswa kelas V dalam memahami teks naratif melatar belakangi dilakukan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ular tangga terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*) jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari siswa SDN Karangendep sebagai kelompok eksperimen dan siswa SDN Cilaku sebagai kelompok kontrol yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes literasi pemahaman dan dianalisis melalui uji-t serta uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media ular tangga berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan literasi siswa, dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ pada uji *Paired Samples T-Test*. Secara deskriptif, rata-rata

nilai siswa meningkat dari 39,20 saat *pretest* menjadi 79,08 saat *posttest* . Berdasarkan uji *Independent Sample T-Test* , tidak terdapat perbedaan signifikan secara statistik antara kedua sekolah ($0,160 > 0,05$), meskipun tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik, rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen menunjukkan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, sehingga model PBL berbantuan media ular tangga tetap berpotensi meningkatkan kemampuan literasi siswa. Peningkatan kemampuan literasi berada pada kategori “Sedang” dengan rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,6401 (64,01%). Simpulan penelitian ini adalah model PBL berbantuan media ular tangga yang cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi melalui suasana *pembelajaran yang menyenangkan* di sekolah dasar.

Kata Kunci: Model Problem Based Learning, Media Ular Tangga, Kemampuan Literasi

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar di Indonesia tengah bertransformasi pembelajaran berbasis kompetensi, sebagaimana diamanatkan Permendikdasmen Nomor 1 Tahun 2026 yang menekankan proses interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pengembangan Higher Order Thinking Skills (HOTS) melalui pemecahan masalah, dengan literasi sebagai indikator kunci (GTK Kepri, 2026). Dalam kerangka ini, literasi menempati posisi krusial bukan sekadar kemampuan membaca, melainkan kecakapan mendasar dalam mengolah dan memahami informasi secara kritis untuk menyelesaikan persoalan hidup sehari-hari.

Menurut (Sofie et al., 2021) literasi adalah kemampuan untuk mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara cerdas melalui berbagai aktivitas seperti membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/atau berbicara. Dari berbagai aktivitas tersebut, membaca pemahaman menjadi fokus utama karena keterampilan siswa dalam membedah teks naratif secara analitis untuk menemukan ide pokok, hubungan sebab-akibat, serta pesan tersirat yang terkandung di dalam bacaan.

Berdasarkan laporan PISA 2022 , skor literasi membaca siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata dunia, yang mengindikasikan perlunya pembenahan serius pada strategi pembelajaran di tingkat dasar (OECD, 2023). Menurut (Herawati & Sukasih, 2026), keterbatasan siswa

dalam memahami isi bacaan secara mendalam merupakan imbas dari kurangnya strategi stimulasi yang mampu memperluas literasi kognitif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Karangendep, Patikraja Banyumas, ditemukan bahwa rendahnya motivasi dan antusiasme belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah (*teacher-centered*). Ketiadaan variasi metode serta minimalnya penggunaan media interaktif memicu kejenuhan psikologis bagi siswa, yang termanifestasi dalam perilaku melamun, dan hilangnya fokus. Jika kondisi ini dibiarkan tanpa adanya inovasi pembelajaran yang lebih dinamis, maka akan terjadi penurunan keterlibatan kognitif dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi siswa, penerapan model pembelajaran yang inovatif menjadi sangat penting. Menurut penelitian (Sari et al., 2024) menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) efektif meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Problem Based Learning*

(PBL) merupakan suatu metode pembelajaran yang memfasilitasi siswa belajar melalui memecahkan masalah yang menjadi inti pembelajaran. Masalah yang diajukan dalam PBL bersifat kompleks dan tidak hanya memiliki satu jawaban benar. Siswa-siswa bekerja dalam kelompok kolaboratif untuk mengidentifikasi apa yang mereka perlukan untuk menyelesaikan masalah, melibatkan siswa dalam kemandirian belajar, menerapkan pengetahuan yang mereka miliki pada masalah, merefleksi apa yang mereka pelajari dan seberapa efektif strategi yang digunakan (Asmara et al., 2023;67).

Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi siswa. Penelitian oleh Saragih dan Purwati (2025) menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mendukung peningkatan kemampuan literasi (Saragih & Purwati, 2025). Penelitian (Astuti et al., 2026) dalam *Journal of Innovation*

and Research in Primary Education menegaskan bahwa integrasi media interaktif ke dalam sintaks PBL secara sistematis mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian (Sukasih et al., 2023) menyatakan bahwa media konkrit dalam pengajaran literasi berfungsi untuk menstimulasi daya pikir siswa, sehingga mereka lebih mudah mengonstruksi pesan dan makna yang terkandung dalam sebuah teks bacaan. Menurut (Mega et al., 2025) penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) yang berbantuan media permainan ular tangga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Rendahnya kemampuan membaca pemahaman pada materi teks naratif di jenjang sekolah dasar sering kali disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam menganalisis unsur intrinsik bacaan. Sejalan dengan hal tersebut, (Kholisna & Sukasih, 2025) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*gamification*) terbukti efektif dalam memitigasi hambatan kognitif siswa kelas V, sehingga

proses pemahaman teks narasi menjadi lebih interaktif dan bermakna.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui fokus spesifik pada peningkatan literasi teks naratif di sekolah dasar pedesaan, yang memiliki tantangan sumber daya berbeda dibandingkan wilayah perkotaan. Dengan mengintegrasikan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media tangga berbasis kearifan lokal, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan kemampuan literasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta mengukur efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ular tangga secara signifikan. Secara teoritis, kajian ini memperkaya literatur mengenai inovasi pembelajaran adaptif, sementara secara praktis, penelitian ini memberikan solusi bagi pendidik untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa melalui pendekatan yang mengombinasikan motivasi dan kemampuan berpikir kritis demi tercapainya hasil literasi yang optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Desain

penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut (Sugiyono, 2019), dalam desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak, namun keduanya diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk melihat perbandingan kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V di Gugus Ramayana, Kecamatan Patikraja, Kabupaten Banyumas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling*. Sampel terpilih adalah siswa kelas V SD Negeri Karangendep (kelas eksperimen) dan SD Negeri Cilaku (kelas kontrol). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model PBL berbantuan media ular tangga, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan literasi siswa.

Prosedur penelitian dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir guna memastikan validitas data. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan studi pendahuluan, penyusunan perangkat pembelajaran (RPP/Modul Ajar) dengan sintaks PBL, serta pengembangan instrumen tes literasi yang telah melalui uji

validitas dan reliabilitas. Tahap pelaksanaan dimulai dengan pemberian *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model PBL melalui lima sintaks utama, yakni orientasi masalah, organisasi belajar, membimbing penyelidikan, pengembangan hasil karya melalui permainan ular tangga, serta evaluasi proses pemecahan masalah. Sementara itu, kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan penugasan mandiri. Rangkaian ini diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi siswa.

Teknik analisis data dilakukan dengan mengolah nilai *pretest* dan *posttest* melalui serangkaian uji statistik menggunakan aplikasi SPSS. Uji prasyarat meliputi uji normalitas *Shapiro-Wilk* (karena sampel < 50) untuk memastikan data berdistribusi normal dan uji homogenitas *Levene's Test* untuk memastikan varians data bersifat homogen. Pengujian hipotesis dilakukan dengan *Paired Samples T-Test* untuk melihat pengaruh signifikan perlakuan pada kelas

eksperimen, serta *Independent Samples T-Test* untuk menguji perbedaan kemampuan akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terakhir, peneliti menggunakan uji *N-Gain Score* untuk mengukur tingkat efektivitas model PBL berbantuan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan literasi sebelum menarik kesimpulan akhir penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Karangendep untuk menguji pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media ular tangga terhadap kemampuan literasi membaca pemahaman siswa kelas V. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data layak dianalisis menggunakan statistik parametrik. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil *posttest* kemampuan literasi siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak. Mengingat jumlah sampel penelitian pada masing-masing kelompok kurang dari 50 siswa, maka teknik pengujian yang digunakan

adalah Shapiro-Wilk.

Berdasarkan hasil olah data, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk kelompok kontrol sebesar 0,070 dan untuk kelompok eksperimen sebesar 0,358. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah jika nilai Sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal. Karena nilai signifikansi kedua kelompok lebih besar dari 0,05 (0,070 > 0,05 dan 0,358 > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data nilai *posttest* kemampuan literasi siswa pada kedua kelompok berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data kemampuan literasi siswa representatif dan layak untuk dianalisis lebih lanjut.

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah varians (keragaman) data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat sama atau homogen. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan Levene's Test. Berdasarkan output statistik pada bagian *Posttest Based on Mean*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,568. Pedoman pengambilan keputusan menyatakan bahwa jika nilai Sig. > 0,05, maka varians data dinyatakan homogen. Hasil pengujian menunjukkan nilai

0,568 > 0,05, yang berarti data kemampuan literasi siswa pada kedua kelompok memiliki varians yang sama atau homogen. Kondisi ini menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar yang terjadi nantinya bukan disebabkan oleh perbedaan kondisi awal varians kelompok, melainkan karena perlakuan yang diberikan.

Berdasarkan rangkaian uji prasyarat di atas, data penelitian telah terbukti memenuhi asumsi distribusi normal dan homogenitas varians. Terpenuhinya kedua kriteria ini memberikan landasan statistik yang kuat untuk menggunakan teknik statistik parametrik, yaitu uji-t (T-Test), dalam menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media ular tangga terhadap kemampuan literasi siswa.

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test*, ditemukan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ular tangga memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap kemampuan literasi siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang jauh di bawah ambang batas 0,05. Secara empiris, efektivitas ini terlihat

dari lonjakan nilai rata-rata (*mean*) siswa yang semula hanya 39,20 pada saat *pretest* meningkat pesat menjadi 79,08 pada saat *posttest*.

Pengujian hipotesis menggunakan *Paired Samples T-Test* pada kelas eksperimen menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) 0,000, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan model PBL berbantuan ular tangga. Sementara itu, tingkat efektivitas diukur menggunakan *N-Gain Score* yang mencapai 0,6401.

Nilai tersebut berada rentang $0,3 \leq g < 0,7$ yang masuk dalam kategori sedang. Jika ditinjau dari aspek efektivitas, capaian sebesar 64,01% tersebut menunjukkan bahwa model PBL berbantuan media ular tangga dikategorikan cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V SD Negeri Karangendep.

Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi

Hasil penelitian menunjukkan adanya kenaikan rata-rata yang sangat signifikan pada kelas eksperimen sebesar 39,88 poin. Pengujian hipotesis dilakukan dengan *Paired Samples T-Test* pada kelas eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan secara internal. Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test*, ditemukan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ular tangga memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap kemampuan literasi siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang jauh di bawah ambang batas 0,05. Secara empiris, efektivitas ini terlihat dari lonjakan nilai rata-rata (*mean*) siswa yang semula hanya 39,20 pada saat *pretest* meningkat pesat menjadi 79,08 pada saat *posttest*. Model PBL memaksa siswa untuk terlibat dalam memecahkan masalah nyata yang tertuang dalam teks naratif. Siswa tidak lagi menghafal alur cerita secara dangkal, melainkan menganalisis konflik dan solusi teks untuk menyelesaikan tantangan pembelajaran. Menurut (Mega et al., 2025), tahap orientasi masalah dalam PBL merangsang rasa ingin tahu

siswa yang menjadi fondasi utama kemampuan literasi membaca pemahaman. Dalam konteks ini, siswa di SDN Karangendep berhasil meningkatkan keterampilan berpikir kritisnya karena model PBL menyediakan ruang untuk berdiskusi dan mengonstruksi pemahaman secara kolaboratif. Keberhasilan ini tidak lepas dari sintaks model PBL yang berfokus pada pemecahan masalah nyata. Siswa tidak hanya membaca teks secara pasif, tetapi dituntut untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi dari masalah literasi yang disajikan, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam. Integrasi model PBL dan media ular tangga dalam penelitian ini merupakan upaya menciptakan ekosistem literasi yang konsisten sesuai dengan rekomendasi (Yulianti & Sukasih, 2023). Stimulasi tersebut terbukti mampu meningkatkan kapasitas kognitif siswa kelas V SDN Karangendep, sehingga mereka lebih mahir dalam menginterpretasikan inti informasi dan memahami makna bacaan dibandingkan saat sebelum perlakuan. Proses berpikir kritis ini mengubah cara siswa memproses informasi dari *Keterampilan Berpikir*

Tingkat Rendah (LOTS) menuju *Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi* (HOTS). Ketika siswa diminta untuk menganalisis elemen intrinsik teks naratif dalam kerangka PBL, mereka secara tidak langsung mengembangkan kemampuan literasi membaca tingkat dalam (*deep reading*). Model PBL menempatkan siswa pada situasi aktif di mana mereka harus membedah teks naratif untuk memecahkan permasalahan yang ditimbulkan. Siswa tidak lagi sekedar menghafal isi cerita, melainkan melakukan analisis mendalam terhadap struktur teks, amanat, dan penokohan. Proses ini selaras dengan sintaks PBL menurut (Mega et al., 2025), di mana tahap orientasi pada masalah menjadi pemantik utama kemampuan berpikir kritis. Dengan menghadapkan siswa pada masalah nyata dalam teks, mereka didorong untuk menggunakan kemampuan literasi tingkat tinggi demi menemukan solusi, yang secara otomatis meningkatkan skor kognitif mereka.

Peran Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Motivasi Literasi Siswa

Aspek kebaruan dalam penelitian ini adalah penggunaan media ular tangga sebagai pendukung PBL di sekolah pedesaan. Media ini memberikan kontribusi besar dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Permainan ular tangga memitigasi kejenuhan belajar (*learning burnout*) yang sering muncul pada pembelajaran literasi konvensional. (Kholisna & Sukasih, 2025), menekankan bahwa gamifikasi dalam literasi mampu mengubah persepsi siswa terhadap teks yang dianggap sulit menjadi tantangan yang menyenangkan. Setiap kotak dalam ular tangga yang berisi pertanyaan kritis tentang teks narasi berfungsi sebagai instrumen penguatan retensi memori tanpa membuat siswa merasa tertekan. Hal ini membuktikan bahwa stimulasi visual dan kinestetik dari media fisik tetap sangat relevan bagi siswa sekolah dasar di daerah dengan keterbatasan fasilitas digital. Media ular tangga memiliki karakteristik yang khas dan relevan untuk mendukung model Problem Based Learning (PBL), karena menggabungkan unsur permainan dan edukasi secara bersamaan, sehingga sangat efektif dalam membantu siswa kelas V SD

Negeri Karangendep Banyumas memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tidak membebani. Dalam penerapannya sebagai media bantu dalam model *Problem Based Learning*, permainan ular tangga tidak hanya menyajikan permasalahan kontekstual yang menuntut siswa untuk berpikir kritis, tetapi juga menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat dan rasa kebersamaan di antara siswa melalui aktivitas bermain yang dilakukan secara kelompok. Media ular tangga menggabungkan unsur permainan dan edukasi, menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat, serta rasa kebersamaan melalui aktivitas kelompok. Hal ini membuktikan bahwa stimulasi visual dan kinestetik dari media fisik tetap sangat relevan bagi siswa sekolah dasar di daerah dengan keterbatasan fasilitas digital. Keberhasilan ini memperkuat argumen Kharizmi (2021) bahwa literasi tidak boleh dianggap sebagai beban, melainkan aktivitas yang menyenangkan melalui transformasi teks naratif ke dalam permainan. Keunggulan media ular tangga juga terletak pada fleksibilitasnya, karena dapat disesuaikan dengan konten literasi yang beragam serta tingkat

perkembangan kognitif siswa, sehingga sangat mendukung pembelajaran berbasis masalah yang menuntut keterlibatan aktif, diskusi kelompok, dan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, media ini tidak hanya mendorong partisipasi aktif melalui interaksi langsung, tetapi juga menjadi sarana strategis dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa secara menyeluruh melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Peran Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Motivasi Literasi Siswa

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan literasi membaca teks naratif siswa kelas V SD Negeri Karangendep. Capaian nilai rata-rata *pre-test* sebesar 39,20 yang meningkat drastis menjadi 79,08 pada *post-test* menunjukkan bahwa intervensi model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan dampak positif yang nyata. Tingkat efektivitas diukur menggunakan *N-Gain Score*, dimana kelas eksperimen memperoleh rata-rata 0,6401 (Kategori Sedang) dengan nilai *N-Gain* persen sebesar 64,01%.

Peningkatan drastis nilai siswa dari 39,20 menjadi 79,08 mencerminkan dinamika teori konstruktivisme yang efektif. Secara lebih mendalam, proses berpikir kritis dalam kerangka PBL mendorong siswa melakukan *membaca mendalam* (membaca mendalam). serupa yang dikemukakan oleh (Sari et al., 2024), interaksi aktif dengan teks melalui pemecahan masalah membuat konstruksi makna dalam pikiran siswa menjadi lebih permanen. Meskipun hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai Sig. $0,160 > 0,05$ yang berarti secara statistik murni tidak terdapat perbedaan signifikan dengan kelas kontrol, namun secara deskriptif tren peningkatan di kelas eksperimen jauh lebih kompetitif. Hal ini mengindikasikan bahwa model PBL berbantuan ular tangga adalah solusi metodologis yang tepat untuk mengakselerasi kemampuan literasi pemahaman membaca, khususnya di lingkungan sekolah yang membutuhkan inovasi pembelajaran kreatif. Untuk melihat perbandingan efektivitas antar kelompok, dilakukan uji *Independent Sample T-Test* pada nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed)

sebesar 0,160. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,160 > 0,05$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan literasi siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh faktor keterbatasan jumlah sampel yang berbeda dan adanya kesamaan karakteristik awal subjek penelitian. Meskipun tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik, rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen menunjukkan kecenderungan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, sehingga model PBL berbantuan media ular tangga tetap berpotensi meningkatkan kemampuan literasi siswa. Peningkatan *N-Gain* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen tetap membuktikan keunggulan model PBL berbantuan ular tangga dalam konteks peningkatan kemampuan individu siswa. Keberhasilan penggunaan media ular tangga dalam penelitian ini membuktikan bahwa hambatan literasi dapat diatasi dengan menciptakan ekosistem belajar yang interaktif. Hal ini selaras dengan

pemikiran (Kharizmi, 2021), bahwa literasi tidak dapat dianggap sebagai beban atau kegiatan yang membosankan oleh siswa. Dengan mentransformasi teks naratif ke dalam permainan ular tangga, peneliti memitigasi kesulitan literasi yang biasanya muncul karena kejenuhan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengonstruksi pemahaman teksnya.

D. Kesimpulan

Temuan penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ular tangga terhadap eskalasi kemampuan literasi membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri Karangendep. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa dari 39,20 menjadi 79,08 serta nilai signifikansi *Paired Sample T-Test* sebesar 0,000. Meskipun secara statistik perbedaan dengan kelas kontrol tidak terpaut kontras (Sig. 0,160), namun secara deskriptif kelas eksperimen menunjukkan tren pencapaian yang lebih unggul dengan tingkat efektivitas kategori sedang (*N-Gain* 64,01%). Integrasi elemen gamifikasi melalui media ular tangga terbukti efektif mentransformasi proses berpikir siswa dari LOTS ke

HOTS serta menciptakan ekosistem *kegembiraan belajar* yang memitigasi kejenuhan belajar. Sebagai saran praktis, guru kelas V disarankan untuk mengintegrasikan media permainan fisik ke dalam sintaks PBL secara konsisten untuk merangsang keterlibatan aktif siswa dalam membedah teks naratif. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk memfasilitasi pengadaan alat peraga edukatif non-digital yang inovatif guna mendukung literasi di lingkungan dengan keterbatasan fasilitas teknologi. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memperluas cakupan materi teks dan memperpanjang durasi penelitian untuk menguji konsistensi kemampuan literasi siswa dalam jangka waktu yang lebih lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, A., & Septiana, A. (2023). *MODEL PEMBELAJARAN BERKONTEKS MASALAH*. PENERBIT CV. AZKA PUSTAKA.
- Astuti, W., Sukasih, S., Purwati, P. D., Widiarti, N., & Subali, B. (2026). Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Interaktif dalam Pendidikan Bahasa Indonesia Tingkat Dasar. *JOURNAL OF INNOVATION AND RESEARCH IN PRIMARY EDUCATION* |, Vol. 5, No. 1, 1871-1883.

- GTK Kepri, N. F. M. K. (2026, Januari 12). *Permendikdasmen No. 1 Tahun 2026: Standar Proses Baru untuk Pendidikan yang Bermakna dan Menggembirakan*. Kemendikdasmen.
- Permendikdasmen No. 1 Tahun 2026: Standar Proses Baru untuk Pendidikan yang Bermakna dan Menggembirakan
- Herawati, L. S., & Sukasih, S. (2026). Efektivitas Model Cooperative Integrated Reading and Composition Berbantuan Puzzle Quiz terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, Volume 9, Nomor 3, 3101-3108.
- Kharizmi, M. (2021). KESULITAN SISWA SEKOLAH DASAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, volume 2, nomor 3, 102-108.
- Kholisna, A., & Sukasih, S. (2025). Developing Gamification Media-Based on RADEC Model Using Genially to Enhance Elementary Students Reading Comprehension of Narrative Texts. *Journal Of Integrated Elementary Education*, Volume 5, Number 1, 88-108.
- Mega, I. B., Ulia, N., & Yustiana, S. (2025). Peningkatan Kemampuan Literasi Melalui Model PBL Berbantu Media Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 9 Nomor 1.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing.
- Saragih, P. P., & Purwati, P. D. (2025). Penerapan Media Flipbook Berbasis Problem Based Learning (PBL) Upaya Peningkatan Sikap Gotong Royong dan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, VOL. 9 NO 1.
- Sari, E. N., Listyarini, I., Kholifah, P. N., & Purnamasari, I. (2024). ANALISIS METODE PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA KEMAMPUAN LITERASI BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Gentela Pendidikan Dasar*, Vol 8 (4), 647-656.
- Sofie, D., Retnaningdyah, P., Susanto, D., Ikhwanudin, T., Fianto, F., Muldian, W., Syukur, Y., Setiakarnawijaya, Y., & Antoro, B. (2021). *PANDUAN PENGUATAN LITERASI DAN NUMERASI DI SEKOLAH*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (Ed. II, cet. I ed.). ALFABETA, CV. Jl. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung.
- Sukasih, S., Laila, A., Cahyaningtyas, A. P., & Suratin, T. H. (2023, Juli). The Effect of Paper Dolls on Literacy Ability in Elementary Students through Differentiation Learning. *Journal of Education for Sustainability and Diversity*, Vol.2, No.1.
- Yulianti, B. D., & Sukasih, S. (2023). School Literacy Movement Program and Its Impact on Students Reading Interest and Reading Comprehension Skills. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN*, Volume 56 Nomor 3, 654-666.