

PENGARUH MEDIA SPELLING GAME TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SDN INPRES 1 TANGGA

Anita Hayatunnufus¹, Mulyadi², Zulkifli³, Ilyas⁴

^{1,2,3,4} STKIP Taman Siswa Bima

hayatunnufusanita017@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low beginning reading ability of elementary school students, especially in spelling aspects, due to the lack of interactive and engaging learning media. This study aimed to determine the effect of the Spelling Game media on the beginning reading ability of second-grade elementary school students in spelling aspects. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method employing a nonequivalent control group design. The sample consisted of 20 students divided into an experimental group and a control group, with 10 students in each group. Data were collected through beginning reading ability tests using pretest and posttest instruments. The data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro–Wilk normality test, and the Independent Sample t-test with the assistance of Jamovi software. The results showed that the average posttest score of the experimental group was 81.8, which was higher than the control group score of 68.5. The hypothesis test obtained a significance value of $0.003 < 0.05$, indicating that the use of Spelling Game media had a significant effect on students' beginning reading ability in spelling aspects. Therefore, Spelling Game media can be used as an effective and interactive learning alternative to improve elementary school students' beginning reading ability.

Keywords: *spelling game, early reading, spelling ability, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar, khususnya pada aspek mengeja, akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Spelling Game* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar pada aspek mengeja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing terdiri atas 10 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan membaca permulaan melalui *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro–Wilk, dan uji hipotesis *Independent Sample t-test* dengan bantuan aplikasi Jamovi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen sebesar 81,8 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 68,5. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media *Spelling Game* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa pada aspek mengeja. Dengan demikian, media *Spelling Game* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran

yang efektif dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *media pembelajaran spelling game, membaca permulaan, kemampuan mengeja, siswa kelas II sekolah dasar*

A. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan proses terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, khususnya kemampuan dasar membaca. Hal ini sejalan dengan penelitian (Syahla Habibah, Arifin Maksum, 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu gambar dan huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Kemampuan membaca memiliki peran penting sebagai fondasi keberhasilan siswa dalam memahami berbagai materi pelajaran, sebagaimana penelitian yang menunjukkan bahwa literasi membaca berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa (Gomes et al., 2024). Oleh karena itu, pada kelas rendah pembelajaran difokuskan pada membaca permulaan yang mencakup kemampuan mengenal huruf, membunyikan huruf, mengeja, dan membaca kata sederhana secara bertahap. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan

membaca permulaan siswa masih perlu dikembangkan, khususnya dalam memahami huruf, bunyi, dan proses membaca secara bertahap (Aisah et al., 2024). Tahap ini menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan membaca pada jenjang berikutnya, karena siswa yang belum menguasai membaca permulaan dengan baik cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran secara optimal (Arnisyah et al., 2022). Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran membaca permulaan perlu dirancang secara efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa agar kemampuan membaca dapat berkembang secara maksimal.

Sejalan dengan hal tersebut, membaca permulaan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan melafalkan huruf, tetapi juga memahami hubungan antara simbol huruf dan bunyi bahasa secara tepat (Saputa et al., 2026). Salah satu aspek penting dalam membaca permulaan adalah kemampuan mengeja yang membantu siswa

menghubungkan huruf menjadi bunyi hingga membentuk kata bermakna. Hal ini berkaitan dengan temuan (Harliana, 2023) dalam studi deskriptifnya yang menunjukkan bahwa proses membaca tanpa mengeja masih memerlukan stimulasi yang tepat agar kemampuan literasi anak dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, kemampuan mengeja menjadi indikator penting dalam keberhasilan membaca permulaan siswa. Namun, kemampuan mengeja di sekolah dasar sering kali belum berkembang optimal karena pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif (Azizah Cahyatul et al., 2024). Akibatnya, siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru sehingga kurang termotivasi, mudah bosan, dan mengalami kesulitan memahami hubungan huruf dan bunyi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa agar kemampuan mengeja dapat berkembang lebih optimal.

Menanggapi permasalahan tersebut, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis huruf

dan permainan edukatif dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Penggunaan media seperti kartu huruf dan permainan edukatif mampu membantu siswa memahami konsep membaca secara lebih konkret melalui aktivitas langsung, sehingga memudahkan siswa dalam mengenal huruf, membunyikan huruf, serta menghubungkannya menjadi kata bermakna. Penelitian (Rhezandya Pradipta Zalma et al., 2024) mengenai efektivitas metode fonibel menunjukkan bahwa penggunaan metode yang melibatkan aktivitas membaca berbasis bunyi dan huruf mampu meningkatkan kemampuan membaca awal siswa, termasuk dalam mengenal huruf dan membaca kata sederhana, serta meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media permainan huruf dapat meningkatkan kemampuan mengeja siswa secara signifikan serta membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan (Maulida & Wiranti, 2024). Melalui aktivitas bermain, siswa dapat belajar secara lebih santai namun tetap terarah sesuai tujuan pembelajaran. Meskipun

demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum secara khusus mengkaji penggunaan media *Spelling Game* berbasis kartu gambar dan huruf bongkar pasang pada siswa kelas II, terutama pada aspek kemampuan mengeja. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih spesifik untuk mengisi kekosongan tersebut.

Berdasarkan berbagai kajian tersebut, masih terdapat *research gap* karena belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media *Spelling Game* terhadap kemampuan membaca permulaan pada aspek mengeja di kelas rendah sekolah dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan, sebagaimana ditunjukkan dalam penggunaan permainan kartu kata bergambar yang efektif dalam meningkatkan kemampuan awal membaca siswa (Afandi & Hasanah, 2022). Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media

Spelling Game berbasis kartu gambar dan huruf bongkar pasang yang dirancang secara interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengeja siswa kelas II. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Sejalan dengan hal tersebut, permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media *Spelling Game* berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa pada aspek mengeja. Berdasarkan permasalahan tersebut, hipotesis penelitian yang diajukan adalah terdapat pengaruh penggunaan media *Spelling Game* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Spelling Game* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar serta diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran membaca permulaan yang lebih efektif dan interaktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental*) (Saputri, Lilis, 2025), yaitu metode untuk menguji pengaruh perlakuan tanpa pengacakan subjek secara penuh. Pendekatan ini digunakan untuk mengukur pengaruh media *Spelling Game* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa secara objektif melalui data numerik. Metode ini dipilih karena menggunakan kelompok yang telah ada di kelas sesuai karakteristik penelitian quasi eksperimen dalam pendidikan. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol untuk dibandingkan sebelum dan sesudah perlakuan. Desain ini didukung oleh (Kohan et al., 2024) yang menggunakan *non-equivalent control group pretest-posttest design* dalam membandingkan hasil pembelajaran antara dua kelompok. Desain penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group*

Kelompok	Pre (O ₁)	Perlakuan	Post (O ₂)
Eksperimen	Pretest	<i>Spelling Game</i>	Posttest
Kontrol	Pretest	Konvensional	Posttest

Berdasarkan desain tersebut, subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II SDN Inpres 1 Tangga yang berjumlah 20 siswa. Teknik sampling menggunakan total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian, sebagaimana dijelaskan oleh (Mardhiyah et al., 2025). Sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 10 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 10 siswa sebagai kelompok kontrol.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu *pretest*, *perlakuan*, dan *posttest*. Pada tahap awal, kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal membaca permulaan siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media *Spelling Game*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, sesuai prinsip quasi eksperimen yang membandingkan dua perlakuan berbeda (Abraham & Supriyati, 2022). Setelah itu, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk

mengetahui peningkatan kemampuan siswa. Alur penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Prosedur Penelitian

Keterangan:

E = Eksperimen

K = Kontrol

SG = *Spelling Game*

Konv = Konvensional

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan nontes. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan membaca permulaan pada aspek mengeja melalui *pretest* dan *posttest* dengan 10 butir soal (skor maksimal 100) yang mencakup indikator mengenal huruf, membunyikan huruf, membaca suku kata, dan mengeja kata sederhana. Teknik nontes berupa observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa seperti partisipasi, antusiasme, dan kepercayaan diri.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan aplikasi Jamovi melalui analisis statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum. Uji normalitas menggunakan *Shapiro–*

Wilk dengan kriteria $p > 0,05$. Uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan kriteria $p < 0,05$.

Dengan demikian, metode penelitian ini disusun berdasarkan prinsip penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap variabel secara objektif dan sistematis (Saputri, Lilis, 2025).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh dari data tes kemampuan membaca permulaan siswa pada aspek mengeja yang dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis dengan bantuan aplikasi Jamovi untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Spelling Game* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa secara lebih akurat dan objektif. Analisis dilakukan secara bertahap untuk memastikan bahwa data yang dihasilkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai perbedaan kemampuan

siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Hasil analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran awal mengenai kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelompok. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok yang menunjukkan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Kelompok	N	Mean Pre	Mean Post	SD Pre	SD Post
Eksperimen	10	61,8	81,8	14,11	8,42
Kontrol	10	61,4	68,5	13,58	8,82

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa rata-rata kemampuan awal (*pretest*) siswa pada kelompok eksperimen sebesar 61,8 dan kelompok kontrol sebesar 61,4. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang relatif setara sebelum diberikan perlakuan sehingga tidak terdapat perbedaan kemampuan yang berarti pada tahap awal penelitian. Setelah

proses pembelajaran berlangsung, terjadi peningkatan nilai pada kedua kelompok, namun dengan tingkat yang berbeda. Rata-rata nilai *posttest* pada kelompok eksperimen meningkat menjadi 81,8, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 68,5. Perbedaan peningkatan ini mengindikasikan bahwa kelompok yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Spelling Game* mengalami perkembangan kemampuan membaca permulaan yang lebih baik dibandingkan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Perbedaan peningkatan hasil belajar tersebut juga terlihat pada Gambar 2 yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan berpotensi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek mengeja, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif di sekolah dasar yang mampu meningkatkan

hasil belajar siswa (Salsabila Dwi Karna et al., 2025). Media *Spelling Game* membantu siswa memahami hubungan antara huruf dan bunyi secara lebih konkret melalui aktivitas menyusun dan mengeja kata secara langsung, yang sejalan dengan konsep membaca permulaan yang menekankan keterkaitan antara huruf dan bunyi dalam proses membaca (Eka & Maulidiyah, 2022). Selain itu, keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran turut berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca permulaan.



Gambar 2. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Peningkatan kemampuan membaca permulaan pada kelompok eksperimen tidak terlepas dari karakteristik media *Spelling Game* yang dirancang secara menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar (Arifiana & Winanda, 2025), sebagaimana juga didukung oleh penelitian tentang penggunaan *Spelling Game* dalam meningkatkan kemampuan membaca pada siswa

berkebutuhan khusus yang menekankan pentingnya media yang adaptif dan menarik dalam pembelajaran. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui aktivitas langsung seperti menyusun huruf, mengeja kata, serta mencocokkan kata dengan gambar sehingga memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna (Afifah et al., 2022), sejalan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Kegiatan tersebut membantu siswa memahami hubungan antara huruf dan bunyi secara sistematis. Selain itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan.

Untuk memperkuat temuan tersebut secara statistik, selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro–Wilk* dengan bantuan aplikasi Jamovi. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak sehingga dapat menentukan

jenis uji statistik yang tepat dalam pengujian hipotesis. Hasil uji normalitas tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas (Shapiro–Wilk)

Kelompok	Sig. (p)	Keterangan
Eksperimen	0,435	Normal
Kontrol	0,552	Normal

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa nilai signifikansi pada kelompok eksperimen sebesar 0,435 dan kelompok kontrol sebesar 0,552. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data telah memenuhi salah satu asumsi dalam penggunaan uji statistik parametrik. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, maka data hasil penelitian dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan teknik statistik parametrik untuk menguji perbedaan antar kelompok.

Selain itu, hasil uji normalitas juga menunjukkan bahwa variasi data pada masing-masing kelompok berada dalam kondisi yang wajar. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis

menggunakan uji *Independent Sample t-test* terhadap data *posttest* kedua kelompok untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengujian tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Data	T	Sig.	Ket.
<i>Posttest</i>	3,45	0,003	Signifikan

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Hasil uji ini juga sejalan dengan temuan sebelumnya yang

menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi. Secara statistik, perbedaan tersebut tidak terjadi secara kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran selama proses penelitian. Media *Spelling Game* yang digunakan dalam pembelajaran terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan mengeja siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Spelling Game* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa, khususnya pada aspek mengeja. Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata nilai *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana kelompok eksperimen memperoleh hasil yang lebih tinggi. Selain itu, hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 memperkuat adanya perbedaan yang nyata antara kedua kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif mampu meningkatkan kemampuan dasar

membaca siswa secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian (Rulismi, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui proses pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari aspek kuantitatif berdasarkan skor tes, tetapi juga dari kualitas proses pembelajaran, seperti meningkatnya keaktifan dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Lebih lanjut, keterlibatan aktif siswa dalam penggunaan media *Spelling Game* berperan penting dalam meningkatkan kemampuan mengeja sebagai bagian dari membaca permulaan (Islamiati et al., 2023), sebagaimana juga didukung oleh penelitian tentang penggunaan permainan kartu huruf yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain berbasis huruf mampu membantu siswa mengenal dan memahami bentuk huruf secara lebih efektif. Aktivitas menyusun dan mengeja kata secara berulang memberikan kesempatan kepada siswa untuk

melatih ketepatan dan kelancaran dalam membaca. Proses latihan yang dilakukan secara berulang dan menyenangkan membantu memperkuat ingatan siswa terhadap bentuk huruf dan bunyinya sehingga siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami proses membaca secara bertahap, yang berkaitan dengan penguasaan hubungan antara huruf dan bunyi dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa (Ika Septi Wardani, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung serta partisipasi aktif siswa memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan pembelajaran pasif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (Qondias, 2025). Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi, mencoba, dan menemukan sendiri konsep yang

dipelajari. Selain itu, media yang interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa merasa lebih tertarik dan tertantang dalam mengikuti pembelajaran (Ali et al., 2025). Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan sikap yang lebih antusias, lebih berani dalam mencoba, serta lebih percaya diri saat mengeja dan membaca kata. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif siswa.

Di sisi lain, kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional menunjukkan peningkatan yang relatif lebih rendah (Oknaryana et al., 2023). Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya perkembangan kemampuan membaca permulaan

siswa, terutama dalam aspek mengeja yang membutuhkan latihan secara aktif dan berulang. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa metode pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif cenderung kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan dasar membaca.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Spelling Game* merupakan salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, penggunaan media tersebut dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta kepercayaan diri siswa dalam belajar membaca. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sangat disarankan, khususnya dalam pembelajaran membaca permulaan pada aspek mengeja, agar hasil belajar yang diperoleh lebih optimal dan berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Spelling Game* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II, khususnya pada aspek mengeja. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana kelompok yang menggunakan media *Spelling Game* memperoleh hasil yang lebih tinggi

Penggunaan media *Spelling Game* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata, serta mengeja kata sederhana secara lebih tepat dan lancar. Selain itu, media ini juga meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Dengan penelitian ini dapat menjadi alternatif bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan

melalui media *spelling game* berbasis permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Afandi, I., & Hasanah, N. (2022). Permainan kartu kata bergambardalammeningkatkan kemampuan awal belajar membaca di kelompok B di tk tarbiyatul athfal bragangklampis. *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 7(2), 1–26.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Development of interactive larning media in Indonesian learning class III elementary school. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Aisah, S., Dewi, T. P., Dasar, M. P., & Dasar, S. S. (2024). Analisis kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, V(2), 114–125.
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam peningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Arifiana, I. Y., & Winanda, E. (2025). Spelling game untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa berkebutuhan khusus. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(9), 4119–4124. <https://doi.org/10.59837/8w6j5j08>
- Arnisyah, S., Syafutri, H. D., & Lastaria, L. (2022). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar kelas rendah di SDN 7 langkai palangkaraya. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 60–66. <https://doi.org/10.33084/tunas.v8i1.4491>
- Azizah Cahyatul, Restika Sari, & Tika Dwi Astar. (2024). Pengaruh metode eja dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas rendah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1), 197–206. <https://doi.org/10.55606/protasis.v3i1.154>
- Eka, M., & Maulidiyah, C. (2022). Pengaruh game belajar membaca terhadap Kemampuan membaca permulaan usia 5-6 tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(4).
- Gomes, A. N., Istiningsih, S., & Nurwahidah, N. (2024). Literasi membaca dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 497–502. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8431>
- Harliana, H. (2023). Studi deskriptif membaca tanpa mengeja untuk menstimulasi kemampuan literasi

- anak usia 5-6 tahun. *Absorbent Mind*, 3(1), 1–9.
https://doi.org/10.37680/absorbent_mind.v3i1.2665
- Ika Septi Wardani. (2020). *Hubungan antara metode suku kata dengan kemampuan membaca permulaan terhadap siswa kelas 1 SD*. 1(3), 105–112.
- Islamiati, R., Haryanti, D. P. D., & Pusari, R. W. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan kartu huruf. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 155–162.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v12i1.15681>
- Kohan, N., Navabi, N., Motlagh, M. K., & Ahmadiania, F. (2024). Designing and evaluating ECG interpretation software for undergraduate nursing students in Iran: a non-equivalent control group pretest-posttest design. *BMC Nursing*, 23(1).
<https://doi.org/10.1186/s12912-024-02472-0>
- Mardhiyah, Nur Afni Dinilhaq, Yona Amelia, Adelia Arini, Rully Hidayatullah, & Harmonedi. (2025). Populasi dan sampel dalam penelitian pendidikan: memahami perbedaan, implikasi, dan strategi pemilihan yang tepat. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 208–218.
<https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1670>
- Maulida, S. R., & Wiranti, D. A. (2024). Efektivitas media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 di SDN 2 mantingan. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(3), 454.
<https://doi.org/10.30998/diskursus.v7i3.26889>
- Oknaryana, O., Oktaviani, V., & Kurniawan, H. (2023). Perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran discovery learning berbantu aplikasi quizizz dengan pembelajaran konvensional. *Jurnal Ecogen*, 6(2), 290.
<https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i2.14708>
- Qondias, D. (2025). Teori belajar konstruktivistik dan implikasinya di sekolah dasar jurnal citra pendidikan anak (Jcpa). *Jurnal Citra Pendidikan Anak(JCPA)*, 4, 1–10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i1.2822>
- Rhezandya Pradipta Zalma, Iqbal Rahman, Nurul Aulia, & Saskia Ramadhani. (2024). : Efektivitas metode fonibel dalam kemampuan membaca awal siswa sekolah dasar kelas 1. *Culture Education and Technology Research (Cetera)*, 1(2), 17–30.
<https://doi.org/10.31004/ctr.v1i2.27>
- Rulismi, D. (2023). Use of interactive learning media to improve language capabilities early children. *Indonesian Journal of Basic Education*, 5(3), 250.
<https://doi.org/10.37728/ijobe.v5i3.643>
- Salsabila Dwi Karna, Adrias Adrias, & Aissy Putri Zulkarnaini. (2025). Efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal*

Bintang Pendidikan Indonesia,
3(2), 319–325.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>

Saputa, R., Novitasari, A., Sasnita, R.,
Studi, P., Guru, P., & Dasar, S.
(2026). Pengaruh metode
pembelajaran fonik terhadap
kemampuan membaca
permulaan siswa kelas 1 SDN 14
sitiung. *Elementary Journal*, 8(2),
2025.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47178/fkpsa680>

Saputri, Lilis, D. (2025). Desain
penelitian quasi eksperimen
dalam penelitian pendidikan :
kajian pustaka. *Jurnal Serunai
Matematika*, 17(2), 78–79.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37755/jsm.v17i2.1771>

Syahla Habibah, Arifin Maksum, A. A.
(2024). *Peran media
pembelajaran kartu gambar dan
huruf dalam meningkatkan
kemampuan membaca
permulaan siswa kelas 1 (studi
literatur)*. 4(2), 361–366.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25367>