

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI LITERASI MEMBACA SISWA PADA
MATERI TEKS CERPEN DENGAN MODEL *GAME BASED LEARNING* (GBL)
BERBANTUAN KARTU ESTAFET DI KELAS IV
SD NEGERI 5 PEUSANGAN**

Riska Putri¹, Nia Astuti², Mutia Agustisa³

^{1,3}PGSD FKIP Universitas Almuslim, ²Pendidikan Bahasa Indonesia,

e-mail: [1riskaputri5500@gmail.com](mailto:riskaputri5500@gmail.com), [2niaastuti89@gmail.com](mailto:niaastuti89@gmail.com),

[3mutiaagustisa@umuslim.ac.id](mailto:mutiaagustisa@umuslim.ac.id).

ABSTRACT

This study aimed to improve students' learning outcomes through reading literacy in short story text materials by implementing the Game Based Learning (GBL) model assisted by relay cards in Grade IV of SD Negeri 5 Peusangan. The study was motivated by students' low reading literacy skills in comprehending reading texts, identifying the intrinsic elements of short stories, and drawing conclusions from the texts they read. This study employed a qualitative approach using Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles. The research subjects consisted of 24 fourth-grade students at SD Negeri 5 Peusangan. Data were collected through learning achievement tests, observations of teacher and student activities, student response questionnaires, and documentation. The data were analyzed using descriptive percentage analysis. The results showed that the implementation of the Game Based Learning (GBL) model assisted by relay cards improved students' reading literacy and learning outcomes. The percentage of students achieving learning mastery increased from 20.8% in the pre-action stage to 70.8% in Cycle I and 91.66% in Cycle II. Teacher activity also improved from 80% (good category) in Cycle I to 94% (very good category) in Cycle II. Student activity increased from 74% (good category) in Cycle I to 92% (very good category) in Cycle II. In addition, students' responses to the implementation of the learning model were positive, as they became more active, enthusiastic, and motivated during the learning process. Based on these findings, it can be concluded that the Game Based Learning (GBL) model assisted by relay cards is effective in improving students' reading literacy and learning outcomes in short story text materials.

Keywords: Game Based Learning (GBL), relay cards, reading literacy, learning outcomes, short story texts

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui literasi membaca siswa pada materi teks cerpen dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan kartu estafet di kelas IV SD Negeri 5 Peusangan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi membaca siswa

dalam memahami isi bacaan, mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen, dan menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa kelas IV SD Negeri 5 Peusangan. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas guru dan siswa, angket respons siswa, serta dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan kartu estafet dapat meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 20,8% pada pra-tindakan menjadi 70,8% pada siklus I dan 91,66% pada siklus II. Aktivitas guru selama pembelajaran juga mengalami peningkatan dari 80% dengan kategori baik pada siklus I menjadi 94% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Aktivitas siswa meningkat dari 74% dengan kategori baik pada siklus I menjadi 92% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Selain itu, respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran menunjukkan hasil positif, karena siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan kartu estafet efektif digunakan untuk meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar siswa pada materi teks cerpen.

Kata Kunci: Literasi Membaca, *Game Based Learning* (GBL), Teks Cerpen, Kartu Estafet.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, efektif, dan efisien dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Dakhi (2021), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam pembelajaran matematika, hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep yang dipelajari dan menerapkannya dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

Literasi membaca merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik sekolah dasar sebagai fondasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memahami informasi, serta memecahkan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Kemampuan membaca tidak hanya dimaknai sebagai aktivitas mengenali simbol atau kata, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menginterpretasikan, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber bacaan (Abidin, 2022). Penguatan literasi membaca menjadi salah satu aspek yang diprioritaskan dalam implementasi Kurikulum Merdeka karena berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran serta pengembangan kompetensi peserta didik di sekolah dasar.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan literasi membaca peserta didik, khususnya melalui pembelajaran teks cerita pendek (cerpen). Pembelajaran cerpen tidak hanya bertujuan agar

siswa mampu membaca dengan lancar, tetapi juga memahami isi bacaan, mengidentifikasi unsur intrinsik cerita, menemukan amanat, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan apresiatif terhadap karya sastra. Menurut Proviara *et al.*, (2024), membaca pemahaman merupakan proses memperoleh makna dari suatu bacaan melalui aktivitas berpikir sehingga pembaca mampu memahami informasi yang disampaikan penulis secara utuh. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran teks cerpen sangat dipengaruhi oleh kemampuan literasi membaca yang dimiliki peserta didik.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 5 peusangan, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi teks cerpen masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi teks cerpen, mengidentifikasi tokoh, alur, latar, maupun amanat yang terkandung dalam cerita. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa literasi membaca

siswa pada materi teks cerpen dengan model game based learning (GBL) berbantuan kartu estafet di kelas IV SD Negeri 5 peusangan masih kurang optimal.

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model *Game Based Learning* (GBL). Model pembelajaran ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Dalam penelitian ini, model *Game Based Learning* dipadukan dengan media kartu estafet yang dirancang untuk mendorong peserta didik membaca, berdiskusi, bekerja sama, serta menyelesaikan tugas secara bergantian sehingga aktivitas belajar menjadi lebih interaktif dan bermakna.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran. Temuan Wulandari dan Widiensyah (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan

literasi dan numerasi peserta didik melalui pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penerapan *Game Based Learning* secara umum atau menggunakan media permainan berbasis digital. Penelitian yang mengintegrasikan model *Game Based Learning* berbantuan media kartu estafet pada pembelajaran teks cerpen untuk meningkatkan hasil belajar melalui literasi membaca siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media kartu estafet sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks cerpen. Integrasi model pembelajaran dan media tersebut diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan literasi membaca dan hasil belajar siswa secara lebih optimal.

Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar melalui literasi membaca siswa kelas IV SD Negeri 5 Peusangan pada materi teks cerpen melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan kartu estafet. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa, aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, serta respons siswa setelah penerapan model tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya sebagai referensi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca dan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 5 Peusangan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 24 siswa kelas IV. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui literasi membaca pada materi teks

cerita pendek (cerpen) melalui penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media kartu estafet.

Menurut Rikfanto & Rachmadi, 2021, Desain penelitian mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas empat kali pertemuan. Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai. Data penelitian diperoleh melalui observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks cerpen melalui pemberian *pretest* dan *posttest* pada setiap siklus. Angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan model *Game Based Learning* berbantuan kartu estafet,

sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, lembar kerja peserta didik, serta dokumen hasil belajar.

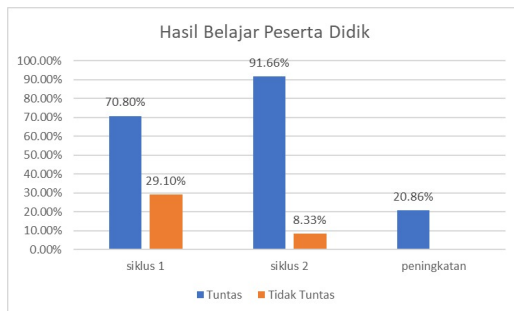
Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, soal tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda, lembar angket respons siswa, dan dokumentasi. Data hasil belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar secara individu dan klasikal. Adapun data hasil observasi dan angket dianalisis menggunakan teknik deskriptif melalui persentase untuk menggambarkan keterlaksanaan pembelajaran serta respons siswa terhadap penerapan model *Game Based Learning* berbantuan kartu estafet. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% siswa memperoleh nilai sesuai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan serta terjadi peningkatan aktivitas pembelajaran pada setiap siklus.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game*

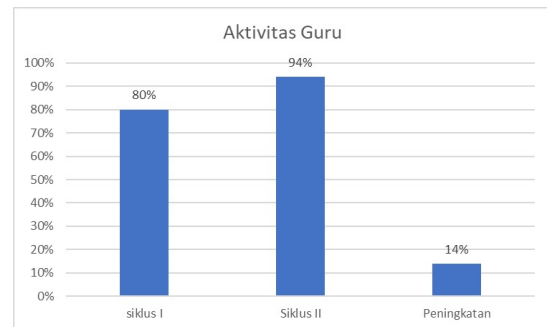
Based Learning (GBL) berbantuan kartu estafet mampu meningkatkan hasil belajar melalui literasi membaca, aktivitas guru, aktivitas siswa, serta respons siswa pada materi teks cerpen di kelas IV SD Negeri 5 Peusangan.

Berdasarkan hasil tes belajar, ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 70,8% pada siklus I menjadi 91,66% pada siklus II atau meningkat sebesar 20,86%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan kartu estafet mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa pada materi teks cerpen. Melalui aktivitas permainan yang dipadukan dengan diskusi kelompok dan penggunaan media kartu estafet, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif sehingga mampu memahami isi cerita, mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen, serta menyimpulkan isi bacaan dengan lebih baik. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu ketuntasan klasikal minimal 80%, telah tercapai.



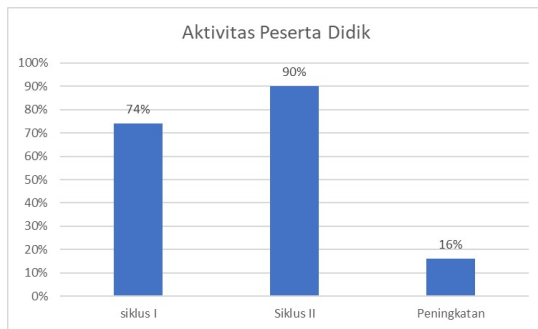
Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Selanjutnya, Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan adanya peningkatan dari 80% pada siklus I menjadi 94% pada siklus II atau meningkat sebesar 14%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam melaksanakan sintaks model *Game Based Learning* berbantuan kartu estafet. Guru mampu mengelola pembelajaran secara lebih sistematis, memberikan motivasi kepada siswa, memfasilitasi diskusi kelompok, membimbing penggunaan media kartu estafet, serta melakukan evaluasi pembelajaran secara efektif. Kondisi tersebut berdampak pada terciptanya proses pembelajaran yang lebih terarah dan kondusif.



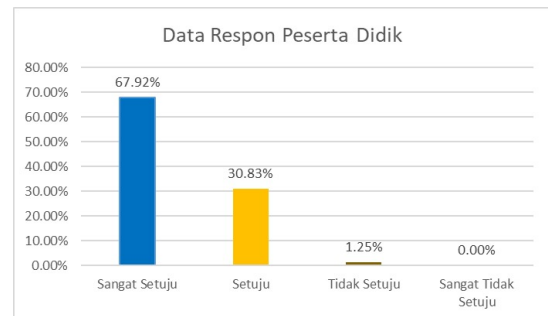
Grafik 2. Peningkatan Aktivitas Guru

Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I aktivitas siswa mencapai 74%, kemudian meningkat menjadi 90% pada siklus II atau meningkat sebesar 16%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin aktif selama proses pembelajaran. Siswa lebih antusias membaca teks cerpen, berdiskusi dengan anggota kelompok, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama menyelesaikan tugas melalui permainan kartu estafet. Meningkatnya aktivitas siswa menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.



Grafik 3. Peningkatan Aktivitas Siswa

Hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penerapan model *Game Based Learning* berbantuan kartu estafet. Sebanyak 67,92% siswa menyatakan sangat setuju, 30,83% menyatakan setuju, 1,25% menyatakan tidak setuju, dan 0% menyatakan sangat tidak setuju terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Data tersebut menunjukkan bahwa 98,75% siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan kartu estafet mampu meningkatkan minat, motivasi, dan antusiasme siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik serta memudahkan siswa dalam memahami materi teks cerpen.



Grafik 4. Respon Siswa terhadap Penerapan Model Question Student Have

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan kartu estafet efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui literasi membaca siswa pada materi teks cerpen. Peningkatan hasil belajar didukung oleh meningkatnya kualitas pelaksanaan pembelajaran oleh guru, meningkatnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran, serta tingginya respons positif siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori *Game Based Learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan hasil belajar peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna. Aktivitas permainan yang dipadukan dengan

media kartu estafet memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam memahami isi bacaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat sehingga kemampuan literasi membaca berkembang secara lebih optimal. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penerapan *Game Based Learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model *Game Based Learning* dengan media kartu estafet pada pembelajaran teks cerpen sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* berbantuan kartu estafet terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui literasi membaca, aktivitas guru, aktivitas siswa, serta memperoleh respons positif dari siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerpen. Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif

pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa sehingga mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan kartu estafet efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui literasi membaca siswa pada materi teks cerpen di kelas IV SD Negeri 5 Peusangan. Hal tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya ketuntasan hasil belajar siswa dari 70,8% pada siklus I menjadi 91,66% pada siklus II. Selain itu, aktivitas guru meningkat dari 80% menjadi 94%, aktivitas siswa meningkat dari 74% menjadi 90%, serta respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran menunjukkan kategori sangat positif dengan persentase respons positif sebesar 98,75%.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan kartu estafet mampu menciptakan pembelajaran yang aktif,

interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa sehingga dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

F. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan kartu estafet sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi yang memerlukan kemampuan literasi membaca, karena terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Sekolah diharapkan mendukung penerapan model pembelajaran inovatif melalui penyediaan media dan fasilitas pembelajaran yang memadai. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda sehingga dapat memperluas kajian mengenai efektivitas model *Game Based Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis multimodal terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 103-116.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1920>
- Dakhi, A. S. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
<https://doi.org/10.37081/ed.v8i2.1927>
- Proviara, M. M., Hartoyo, A., Fitriawan, D., Rif'at, M., & Jamiah, Y. (2024). Kemampuan literasi membaca dan minat belajar dalam pembelajaran matematika menggunakan cerpen karya Nadia Cassinie. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(3), 203–219.
<http://dx.doi.org/10.23960/mtk/v12i3.pp203-219>
- Rikfanto, A., & Rachmadi, S. F. (2021). Penelitian tindakan kelas dalam konteks pembelajaran bahasa Jerman. *Diksi*, 29(2), 183–193.
<https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.43093>
- Wulandari, W., & Widiensyah, A. T. (2023). Penerapan model pembelajaran games based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(3), 113-119.
<https://doi.org/10.23887/jppii.v13i3.56043>