



Implementasi penggunaan media permainan edukatif berbasis kartu kata dalam meningkatkan partisipasi membaca siswa

Nur Syahdan*, Sukrin, Fuaduddin

Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia

*shnnursyahdan@gmail.com

Abstract

This study is motivated by the low reading participation of second-grade students in Indonesian language learning at MIS Sambina'e, Bima City. The purpose of this study is to examine the implementation of an educational game-based word card media in improving students' reading participation. This research employs a qualitative approach using Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results indicate that the use of word card media significantly improves students' reading participation, as evidenced by increased student engagement in recognizing words, simple reading activities, and active involvement in the learning process. Additionally, the learning environment becomes more interactive, enjoyable, and motivating for students to engage in reading activities. In conclusion, the implementation of educational game-based word card media is effective in enhancing the reading participation of second-grade students in Indonesian language learning at MIS Sambina'e, Bima City.

Keywords: word card media; reading participation; Indonesian language learning; elementary school.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi membaca siswa kelas II pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MIS Sambina'e Kota Bima. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi penggunaan media permainan edukatif berbasis kartu kata dalam meningkatkan partisipasi membaca siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata mampu meningkatkan partisipasi membaca siswa secara signifikan, yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam mengenali kata, membaca sederhana, serta keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk belajar membaca. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media permainan edukatif berbasis kartu kata efektif dalam meningkatkan partisipasi membaca siswa kelas II pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MIS Sambina'e Kota Bima.

Kata kunci: media kartu kata; partisipasi membaca; pembelajaran Bahasa Indonesia; sekolah dasar.

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar menempati posisi fundamental dalam membangun kemampuan literasi awal siswa, khususnya keterampilan membaca sebagai prasyarat bagi penguasaan kompetensi akademik lainnya. Pada fase kelas rendah, partisipasi membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis mengenali huruf dan kata, tetapi juga mencerminkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Ladaina, 2026). Namun demikian, berbagai temuan empiris menunjukkan bahwa partisipasi membaca siswa kelas II masih relatif rendah, yang ditandai dengan minimnya keterlibatan dalam aktivitas membaca, rendahnya respons terhadap stimulus pembelajaran, serta kecenderungan pasif dalam mengikuti kegiatan literasi di kelas (Muzdalifah dkk., 2024).

Kondisi ini juga teridentifikasi di MIS Sambina'e Kota Bima, di mana praktik pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dengan penggunaan media yang terbatas, sehingga kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang bersifat konkret dan menyenangkan (N. A. Putri dkk., 2025). Dalam satu dekade terakhir, sejumlah penelitian telah mengkaji penggunaan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Penelitian yang menemukan bahwa penggunaan kartu kata dapat membantu siswa dalam mengenali kosakata secara lebih cepat melalui stimulasi visual serta media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan interaksi siswa dalam proses belajar sehingga berdampak pada keterlibatan yang lebih tinggi (Warni dkk., 2025).

Meskipun demikian, kecenderungan penelitian-penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek peningkatan kemampuan membaca sebagai hasil belajar, belum secara eksplisit mengkaji dimensi partisipasi membaca sebagai proses yang melibatkan keaktifan, perhatian, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung (Ashadi, 2022). Selain itu, konteks penelitian yang dilakukan pada satuan pendidikan berbasis madrasah ibtidaiyah, khususnya di daerah seperti Kota Bima, masih relatif terbatas dalam literatur (Utami & Kowiyah, 2022). Padahal, karakteristik siswa, lingkungan belajar, serta praktik pedagogis di madrasah memiliki kekhasan tersendiri yang berpotensi memengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran.

Di sisi lain, implementasi media kartu kata sering kali diposisikan sebagai alat bantu sederhana, belum dikembangkan secara sistematis dalam bentuk permainan edukatif yang terstruktur dan terintegrasi dalam desain pembelajaran yang reflektif, seperti dalam kerangka penelitian tindakan kelas. Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan konseptual dan empiris yang relevan untuk dikaji lebih lanjut. Pertama, belum optimalnya kajian yang menempatkan partisipasi membaca sebagai fokus utama analisis, bukan sekadar sebagai implikasi dari peningkatan kemampuan membaca. Kedua, keterbatasan penelitian yang mengintegrasikan media kartu kata dalam format permainan edukatif yang dirancang secara sistematis untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Ketiga, minimnya studi yang mengkaji implementasi strategi tersebut dalam konteks madrasah ibtidaiyah di wilayah dengan karakteristik sosial dan kultural tertentu.

Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengonstruksi penggunaan media kartu kata tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai media permainan edukatif yang

dirancang untuk mengaktivasi partisipasi membaca siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga menempatkan partisipasi membaca sebagai variabel utama yang diamati melalui indikator keterlibatan, respons, dan keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung.

Selain itu, penggunaan desain penelitian tindakan kelas memungkinkan analisis yang lebih dinamis terhadap proses perbaikan pembelajaran melalui siklus tindakan yang berulang, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas implementasi media tersebut dalam konteks nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi penggunaan media permainan edukatif berbasis kartu kata dalam meningkatkan partisipasi membaca siswa kelas II pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MIS Sambina'e Kota Bima. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai strategi pembelajaran literasi awal yang berorientasi pada keterlibatan aktif siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam mengembangkan media dan metode pembelajaran yang lebih adaptif terhadap karakteristik siswa sekolah dasar. Lebih lanjut, penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada kualitas proses belajar yang partisipatif dan bermakna.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran secara bertahap melalui tindakan yang dirancang secara sistematis (Ramlah dkk., 2023). Penelitian dilaksanakan di kelas II MIS Sambina'e Kota Bima pada tahun pelajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 19 siswa. Pelaksanaan penelitian mengikuti model PTK yang terdiri atas dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, disusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, skenario implementasi media permainan edukatif berbasis kartu kata, serta instrumen pengamatan partisipasi membaca siswa. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengintegrasikan permainan kartu kata dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa (Siregar & Ramadhani, 2022). Tahap observasi dilakukan secara sistematis menggunakan lembar observasi untuk mencatat tingkat partisipasi membaca siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Wati & Jayanti, 2022). Selanjutnya, tahap refleksi digunakan untuk menganalisis hasil tindakan pada setiap siklus sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer yang diperoleh melalui observasi aktivitas siswa dan wawancara dengan guru kelas, serta data sekunder berupa dokumentasi pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif, dengan menghitung persentase tingkat partisipasi membaca siswa pada setiap siklus menggunakan rumus: jumlah siswa yang aktif dibagi jumlah seluruh siswa (19 orang) dikalikan 100%. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 75% siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan membaca (Hayati, 2022). Dengan demikian, peningkatan partisipasi siswa dari siklus I ke siklus II menjadi tolok ukur utama keberhasilan implementasi tindakan.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Bagan alur PTK tersebut menunjukkan alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung secara siklus melalui dua tahap utama, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri atas empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Perencanaan berisi penyusunan perangkat pembelajaran, strategi penggunaan media kartu kata, serta instrumen pengamatan. Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan pembelajaran menggunakan media permainan kartu kata di kelas. Observasi dilakukan untuk mencatat tingkat partisipasi membaca siswa selama proses pembelajaran. Refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan mengidentifikasi kekurangan. Hasil refleksi pada Siklus I menjadi dasar perbaikan pada Siklus II. Proses ini berulang hingga indikator keberhasilan tercapai, yaitu meningkatnya partisipasi membaca siswa sesuai target yang ditetapkan.

Hasil dan Pembahasan

A. Temuan penelitian

Pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan media permainan edukatif berbasis kartu kata menunjukkan adanya dinamika partisipasi membaca siswa pada setiap siklus. Selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas siswa diamati secara sistematis untuk melihat tingkat keterlibatan mereka dalam kegiatan membaca. Pada Siklus I, partisipasi siswa mulai terlihat, meskipun belum merata pada seluruh indikator yang diamati. Sebagian siswa telah menunjukkan keberanian untuk membaca, namun masih terdapat siswa yang kurang aktif dalam menggunakan media kartu kata dan belum sepenuhnya terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi antar siswa dalam kegiatan membaca juga masih terbatas, sehingga suasana belajar belum sepenuhnya kondusif dan partisipatif. Memasuki Siklus II, terjadi perubahan pola keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa mulai menunjukkan respons yang lebih aktif terhadap penggunaan media kartu kata. Kegiatan membaca berlangsung lebih hidup dengan meningkatnya interaksi antar siswa, baik dalam membaca nyaring maupun dalam penggunaan kartu kata secara bersama-sama. Selain itu, siswa terlihat lebih fokus dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, serta mulai menunjukkan kepercayaan diri dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran. Perubahan tersebut menunjukkan adanya

perkembangan partisipasi membaca siswa yang dapat diamati melalui beberapa indikator utama, yaitu kesediaan membaca nyaring, keaktifan dalam menggunakan kartu kata, keterlibatan dalam kegiatan membaca, serta kemampuan menyelesaikan tugas membaca.

Tabel 1. Indikator Partisipasi Membaca Siswa

| No | Indikator Partisipasi Membaca | Skor 1 | Skor 2 | Skor 3 | Skor 4 |
|----|-------------------------------------|----------------|------------------------|------------------|---------------------|
| 1 | Kesediaan membaca nyaring | Tidak bersedia | Kurang bersedia | Cukup bersedia | Sangat bersedia |
| 2 | Keaktifan menggunakan kartu kata | Tidak aktif | Kurang aktif | Cukup aktif | Sangat aktif |
| 3 | Keterlibatan dalam kegiatan membaca | Tidak terlibat | Kurang terlibat | Cukup terlibat | Sangat terlibat |
| 4 | Menyelesaikan tugas membaca | Tidak selesai | Selesai dengan bantuan | Sebagian selesai | Selesai dengan baik |

Tabel 2. Kriteria penilaian

| Persentase | Kategori |
|------------|-------------|
| 81–100% | Sangat Baik |
| 61–80% | Baik |
| 41–60% | Cukup |
| 21–40% | Kurang |

Berdasarkan Tabel 2, kriteria penilaian digunakan untuk mengklasifikasikan tingkat capaian partisipasi atau hasil belajar siswa dalam penelitian ini. Rentang persentase 81–100% dikategorikan sebagai sangat baik, yang menunjukkan bahwa siswa telah mencapai indikator pembelajaran secara optimal. Selanjutnya, rentang 61–80% termasuk dalam kategori baik, yang menandakan bahwa sebagian besar indikator telah terpenuhi dengan hasil yang memuaskan. Pada rentang 41–60%, capaian dikategorikan sebagai cukup, yang berarti siswa telah memenuhi indikator pembelajaran namun masih memerlukan peningkatan. Sementara itu, rentang 21–40% termasuk dalam kategori kurang, yang menunjukkan bahwa capaian siswa masih rendah dan perlu adanya perbaikan signifikan dalam proses pembelajaran.

B. Hasil pelaksanaan tindakan

1. Tabel aktivitas siswa

Tabel 3. Partisipasi membaca siswa siklus I dan siklus II

| No | Indikator Aktivitas Siswa | Siklus I | Siklus II |
|----|-------------------------------------|----------|-----------|
| 1 | Kesediaan membaca nyaring | 63% | 85% |
| 2 | Keaktifan menggunakan kartu kata | 65% | 87% |
| 3 | Keterlibatan dalam kegiatan membaca | 62% | 84% |
| 4 | Menyelesaikan tugas membaca | 64% | 86% |
| | Rata-rata | 63% | 86% |

Tabel tersebut menunjukkan bahwa partisipasi membaca siswa mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, rata-rata partisipasi siswa sebesar 63% dengan kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih dalam tahap penyesuaian terhadap penggunaan media kartu kata. Pada Siklus II, rata-rata meningkat

menjadi 86% dengan kategori baik, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa.

2. Tabel aktivitas guru

Tabel 4. Aktivitas guru siklus I dan siklus II

| No | Indikator Aktivitas Guru | Siklus I | Siklus II |
|----|---------------------------------|----------|-----------|
| 1 | Menjelaskan tujuan pembelajaran | 76% | 90% |
| 2 | Membimbing kegiatan membaca | 74% | 88% |
| 3 | Menggunakan media kartu kata | 72% | 89% |
| 4 | Memberikan umpan balik | 75% | 91% |
| | Rata-rata | 74% | 89% |

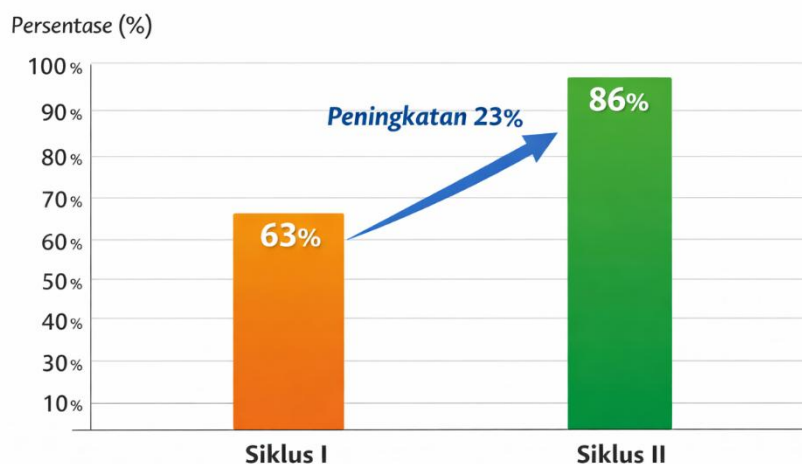
Berdasarkan Tabel 4, aktivitas guru pada setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator. Pada Siklus I, pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan cukup baik, namun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama dalam penggunaan media dan pemberian umpan balik. Pada Siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan yang lebih optimal. Guru lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, lebih aktif dalam membimbing kegiatan membaca, serta lebih efektif dalam memanfaatkan media kartu kata. Selain itu, pemberian umpan balik kepada siswa juga menjadi lebih terarah. Perubahan ini menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran yang dilakukan pada Siklus II berdampak pada meningkatnya kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas.

3. Hasil pelaksanaan tindakan

Tabel 5. Hasil pelaksanaan siklus I dan siklus II

| Siklus | Tahapan | Temuan |
|-----------|-------------|---|
| Siklus I | Perencanaan | Penyusunan perangkat pembelajaran dan media kartu kata |
| | Pelaksanaan | Siswa mulai menggunakan kartu kata dalam kegiatan membaca |
| | Observasi | Sebagian siswa aktif, sebagian masih pasif |
| | Refleksi | Perlu instruksi yang lebih jelas dan kegiatan lebih menarik |
| Siklus II | Perencanaan | Perbaikan strategi dan pembagian tugas lebih jelas |
| | Pelaksanaan | Siswa aktif membaca dan menggunakan kartu kata |
| | Observasi | Siswa lebih aktif dan percaya diri |
| | Refleksi | Pembelajaran berhasil meningkatkan partisipasi membaca |

Berdasarkan Tabel 5, pelaksanaan tindakan pada setiap siklus menunjukkan adanya perkembangan pada proses pembelajaran. Pada Siklus I, siswa mulai menggunakan media kartu kata, namun partisipasi masih belum merata karena sebagian siswa masih pasif. Hasil refleksi menunjukkan perlunya perbaikan dalam pemberian instruksi dan pengelolaan kegiatan. Pada Siklus II, perbaikan strategi pembelajaran membuat aktivitas siswa lebih terarah. Siswa terlihat lebih aktif, terlibat dalam kegiatan membaca, serta mulai menunjukkan kepercayaan diri. Proses pembelajaran juga berlangsung lebih efektif dibandingkan dengan siklus sebelumnya.



Gambar 2. Grafik peningkatan partisipasi siswa

Sumber: Hasil olah data

Grafik peningkatan partisipasi membaca siswa menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, tingkat partisipasi membaca siswa mencapai 63%, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 86%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu kata efektif dalam meningkatkan partisipasi membaca siswa.



Gambar 3. Penerapan Media Permainan Kartu Kata di Kelas II

Sumber: Dokumentasi Penelitian

Gambar tersebut menunjukkan penerapan media permainan kartu kata dalam proses pembelajaran di kelas II. Terlihat bahwa siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan membaca dengan memanfaatkan kartu kata sebagai media belajar. Siswa tidak hanya membaca secara individu, tetapi juga berinteraksi dengan teman sebaya dalam menggunakan kartu kata. Kegiatan tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran membaca. Selain itu, penggunaan media ini juga membantu siswa dalam mengenali kata dan meningkatkan kepercayaan diri saat membaca.

Dokumentasi pembelajaran menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam kegiatan membaca menggunakan kartu kata. Siswa bekerja sama dengan teman sebaya, membaca

secara nyaring, serta menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif berbasis kartu kata memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan partisipasi membaca siswa. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari aspek kuantitatif, tetapi juga dari perubahan perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada awalnya, keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca masih terbatas, namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya, siswa menunjukkan respons yang lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Secara teoritis, temuan ini dapat dijelaskan melalui pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar langsung. Jean Piaget menyatakan bahwa siswa pada usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan media yang bersifat nyata dan dapat dimanipulasi secara langsung (Amaliyah & Arifin, 2026). Dalam penelitian ini, kartu kata berfungsi sebagai media konkret yang membantu siswa memahami simbol-simbol bahasa secara lebih mudah melalui aktivitas membaca yang interaktif. Selain itu, peningkatan partisipasi siswa juga menunjukkan adanya peran penting interaksi sosial dalam pembelajaran.

Perspektif Lev Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif siswa sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan sosial, terutama melalui kerja sama dengan teman sebaya dan bimbingan guru (Suci dkk., 2024). Penggunaan kartu kata dalam kegiatan kelompok memungkinkan terjadinya proses saling membantu, berdiskusi, dan berbagi pemahaman, sehingga memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca. Dari sisi motivasi belajar, perubahan yang terjadi pada siswa menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik. Hal ini sejalan dengan teori Self-Determination yang dikemukakan oleh Edward Deci dan Richard Ryan yang menjelaskan bahwa motivasi siswa akan meningkat mereka merasa terlibat secara aktif, memiliki kesempatan untuk berpartisipasi, dan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Salim, 2022). Media permainan kartu kata menghadirkan unsur permainan dalam pembelajaran sehingga menciptakan suasana yang tidak monoton dan mendorong siswa untuk lebih fokus serta berpartisipasi secara sukarela.

Lebih lanjut, dari perspektif pembelajaran aktif, penggunaan media ini menggeser peran siswa dari pasif menjadi aktif. Hal ini sejalan dengan konsep *active learning* yang dikemukakan oleh Mel Silberman, yang menekankan bahwa siswa akan belajar lebih efektif mereka terlibat langsung dalam proses belajar melalui aktivitas membaca, berdiskusi, dan praktik (C. K. Putri & Koeswanti, 2022). Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga secara aktif menggunakan kartu kata, membaca, serta berinteraksi dengan teman, sehingga keterlibatan belajar meningkat secara menyeluruh.

Selain itu, penggunaan media visual dalam bentuk kartu kata juga dapat dijelaskan melalui teori Dual Coding dari Allan Paivio, yang menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami disajikan melalui kombinasi visual dan verbal (Cahya & y

Santiago Sari, 2023). Kartu kata sebagai media visual membantu siswa dalam mengenali bentuk kata sekaligus mengaitkannya dengan bunyi dan makna, sehingga mempercepat proses pembelajaran membaca, khususnya pada tahap membaca permulaan. Temuan penelitian ini juga relevan dengan konsep keterlibatan siswa (*student engagement*) yang meliputi aspek perilaku, emosional, dan kognitif (Safitri dkk., 2022). Peningkatan partisipasi membaca menunjukkan bahwa siswa tidak hanya aktif secara fisik (membaca dan menggunakan kartu), tetapi juga menunjukkan ketertarikan dan fokus yang lebih tinggi terhadap kegiatan pembelajaran. Hal ini memperkuat bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas keterlibatan siswa secara menyeluruh. Jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu, hasil ini sejalan dengan berbagai studi yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan terbukti lebih menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk terlibat secara aktif. Selain itu, penggunaan media sederhana seperti kartu kata juga efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal karena memberikan pengalaman belajar yang konkret dan berulang. Dengan demikian, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan peningkatan partisipasi membaca siswa tidak terlepas dari kesesuaian antara strategi pembelajaran, media yang digunakan, dan karakteristik perkembangan siswa. Media permainan edukatif berbasis kartu kata tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu mengaktifkan keterlibatan siswa secara optimal dalam proses belajar. Hal ini menegaskan bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif berbasis kartu kata mampu meningkatkan partisipasi membaca siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II MIS Sambina'e Kota Bima. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca yang semula belum optimal menjadi lebih aktif dan merata. Siswa menunjukkan kemauan yang lebih besar untuk membaca, terlibat dalam penggunaan media, serta menyelesaikan tugas yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung. Penerapan media kartu kata memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara lebih konkret dan interaktif, sehingga mereka tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini berdampak pada meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam membaca serta tumbuhnya minat untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Perubahan yang terjadi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca sangat dipengaruhi oleh strategi dan media yang digunakan oleh guru. Dengan demikian, media permainan edukatif berbasis kartu kata dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan partisipasi membaca siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Temuan ini juga mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan sesuai

dengan karakteristik siswa akan memberikan dampak yang lebih optimal terhadap keterlibatan belajar. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual perlu terus dikembangkan sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pengembangan kemampuan literasi dasar siswa.

Daftar Pustaka

- Amaliyah, Z. W., & Arifin, M. B. U. B. (2026). Penerapan Flashcard Sebagai Strategi Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tajwid Di Mi Muhammadiyah 3 Penatarsewu. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 1562–1571. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V9i2.10521>
- Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal Journal Educational Research And Development*, 6(1), 113–123. <https://doi.org/10.31537/Ej.V6i1.649>
- Cahya, D. P., & Y Santiago Sari. (2023). Penggunaan Media Flash Card Sebagai Media Dalam Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini. *Educivilia Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 64–72. <https://doi.org/10.30997/Ejpm.V4i1.6692>
- Hayati, D. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Al Jahiz Journal Of Biology Education Research*, 3(1), 82–93. <https://doi.org/10.32332/Al-Jahiz.V3i1.4910>
- Ladaina, F. N. (2026). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasisvideo Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ipaskelas V Sekolah Dasar. *Digilib Repository Unila (Lampung University)*.
- Muzdalifah, I., MintoHari, M., Oktania, M. W., & Masruroh, I. (2024). Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Berbantuan Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Di Sekolah Dasar. *Pedagogi Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(2), 254–263. <https://doi.org/10.24036/Pedagogi.V24i2.2226>
- Putri, C. K., & Koeswanti, H. D. (2022). Karuta Ceria: Media Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran Apacin Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 236–248. <https://doi.org/10.23887/Jipp.V6i2.49425>
- Putri, N. A., Fadlilah, D., & Putriana, R. (2025). Studi Literatur: Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Edukatif Di Kelas Rendah Sd. *Paedagogie*, 20(2), 145–152. <https://doi.org/10.31603/Paedagogie.V20i2.14752>
- Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, S. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 259–271. <https://doi.org/10.37985/Murhum.V4i1.202>
- Safitri, D. R., Makbulloh, D., & Supriyadi, S. (2022). Pengaruh Discovery Learning Model Berbantuan Media TeKa-Teki Silang Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik. *Ensiklopedia Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Saburai*, 2(2), 94–109. <https://doi.org/10.24967/Esp.V2i02.1761>
- Salim, A. (2022). Analisis Perubahan Sistem Pelaksanaan Pembelajaran Daring Ke Luring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Aliyah Al-Muttaqien Sumberejo Troso Klaten. *El-Hayah*, 12(1). <https://doi.org/10.22515/Elha.V12i1.5262>
- Siregar, E., & Ramadhani, F. D. (2022). Game Edukatif Berbasis Powerpoint Untuk Mata Pelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 240–247. <https://doi.org/10.23887/Jppp.V6i2.49427>
- Suci, A. D., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2024). Pengembangan Game Edukasi Melalui Construct 2 Sebagai Media Alternatif Pengenalan Keaksaraan Anak Usia Dini. *Murhum Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 740–751.

- <https://doi.org/10.37985/Murhum.V5i1.654>
Utami, F., & Kowiyah, K. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(2), 138.
<https://doi.org/10.33394/Jtp.V7i2.5415>
- Warni, Y., Noprijon, Rahmat, Salman, & Septiana, Y. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Karim Jurnal Pendidikan Psikologi Dan Studi Islam*, 10(1), 11–21.
<https://doi.org/10.70820/Staiyaptippasamanbarat.V10i1.450>
- Wati, E. K., & Jayanti, R. R. S. (2022). Pengembangan Game Sains Untuk Meningkatkan Pemahaman Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia Teori Penelitian Dan Inovasi*, 2(3). <https://doi.org/10.59818/Jpi.V2i3.186>