

Pengembangan media *word search puzzle* menggunakan model *game based learning* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar kelas III

Risma Rahmawati¹, Ryan Dwi Puspita², Ruli Setiyadi³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹rismarahmawati564@gmail.com, ²ryan.dwi@ikipsiliwangi.ac.id,

³setiyadiruli@ikipsiliwangi.ac.id

Abstrak

This study is motivated by the low reading comprehension skills of elementary school students, particularly in identifying main ideas, extracting information, and understanding texts. This research aims to develop a digital Word Search Puzzle learning media using a Game-Based Learning model to improve students' reading comprehension in Indonesian language learning. The method used is Research and Development (R&D) adapted from Borg and Gall with 7 stages, including needs analysis, product development, expert validation, and field testing. The research subjects were third-grade elementary school students in Purwakarta Regency with 10 students in the limited test and 22 students in the extensive test. Data collection techniques included interviews, questionnaires, and tests, with data analysis conducted descriptively qualitatively and quantitatively using paired sample t-test, independent sample t-test and N-gain. The results showed that the feasibility percentage was 99.46 in the very feasible category, the N-Gain value in the experimental class was 68.65 (being), and the significance value was <0.05 , indicating that the media was effective in improving reading comprehension skills.

Kata Kunci: Reading Comprehension, Word Search Puzzle, Game Based Learning.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar, khususnya dalam menemukan ide pokok, menggali informasi, dan memahami isi bacaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Word Search Puzzle* berbasis digital dengan menggunakan model *Game Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari Borg dan Gall dengan 7 tahapan, meliputi analisis kebutuhan, pengembangan produk, validasi ahli, dan uji coba lapangan. Subjek penelitian adalah siswa kelas III sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta dengan jumlah siswa 10 orang pada uji terbatas dan 22 orang pada uji luas. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, dan tes, dengan analisis data secara deskriptif kualitatif serta kuantitatif menggunakan uji *paired sample t-test*, uji independent sample t-test dan N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase kelayakan sebesar 99,46 dengan kategori sangat layak, nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 68,65 (sedang) dan nilai signifikansi $<0,05$ sehingga media dinyatakan efektif meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca Pemahaman, Word Search Puzzle, Game Based Learning.

1. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses perjalanan panjang yang dilewati oleh setiap siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia atau Bahasa kedua sesudah Bahasa ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Mubin & Aryanto, 2023). Membaca merupakan salah satu keterampilan dalam Bahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Saat melakukan kegiatan membaca, siswa tidak hanya belajar tentang tulisan saja, tetapi juga memahami arti dari teks yang dibaca. Membaca sangat penting karena hampir semua informasi bisa diperoleh melalui bacaan, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui kegiatan membaca (Hasibuan et al., 2024).

Kemampuan membaca dan memahami merupakan salah satu hal penting dan kunci keberhasilan seorang siswa dalam belajar. Sebagian besar ilmu yang diperoleh siswa dilakukan melalui aktivitas membaca, terutama membaca dengan pemahaman. Ilmu yang didapatkan tidak hanya berasal dari proses belajar mengajar disekolah, tetapi juga dari kegiatan membaca yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari (Sarika et al., 2021). Membaca pemahaman adalah salah satu aspek kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Membaca pemahaman pada siswa dapat memberikan berbagai informasi secara aktif dan reseptif. Artinya, dengan memiliki kemampuan membaca pemahaman yang tinggi, siswa dapat memperoleh berbagai informasi dalam waktu yang relatif singkat (Sari et al., 2021). Keterampilan membaca pemahaman merupakan salah satu aspek penting dalam literasi yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan akademik siswa di berbagai bidang studi. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan aktivitas membaca secara mekanis, tetapi juga mencakup proses memahami, menginterpretasi, dan mengolah informasi yang terdapat dalam teks (Setiyadi et al., 2025).

Berdasarkan beberapa sudut pandang yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman adalah cara membaca menggunakan pikiran untuk mengerti isi bacaan, menjelaskan kembali isi bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan membaca pemahaman ini merupakan sebuah kunci keberhasilan siswa dalam belajar.

Namun, pada kenyataannya kemampuan membaca siswa masih tergolong rendah. Sejalan dengan studi internasional yaitu Program Student Assesment (PISA) pada tahun 2022, skor literasi membaca Indonesia mencapai 359 poin, yang lebih rendah 12 poin dibandingkan tahun 2018 ketika skor Indonesia mencapai 371 (Purnama et al., 2024). Hal ini pun sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiyadi et al., (2025) yang menyatakan bahwa dalam praktiknya, pembelajaran konvensional sering kali belum mampu mengakomodasi perbedaan karakteristik dan kemampuan kognitif siswa, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru disalah satu sekolah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada awal tingkat kemampuan, masih banyak yang kesulitan dalam menemukan informasi penting dari teks, menulis kembali isi bacaan, serta menjawab pertanyaan factual berdasarkan teks. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu memahami isi bacaan.

Namun guru juga menyatakan bahwa siswa menunjukkan respons yang sangat antusias saat pembelajaran disampaikan dalam bentuk permainan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspita & Wardani, (2022) yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Media berbasis permainan mampu menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam aktivitas membaca. Dengan demikian, penggunaan media yang interaktif dan inovatif dapat membantu siswa dalam memahami isi bacaan secara lebih optimal. Oleh karena itu model *Game Based Learning* bisa meningkatkan kemampuan memahami bacaan. *Game Based Learning* merupakan metode belajar dimana menerapkan *game* supaya menunjang proses belajar, serta diharapkan bisa dijadikan jalan keluar terhadap persoalan yang ada (Putra et al., 2024). Sedangkan menurut Rahayu et al., (2024) *Game Based Learning* adalah salah satu metode pembelajaran yang menggunakan permainan untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan guru.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh, salah satunya yang cocok digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan yaitu *Word Search Puzzle*. *Word Search Puzzle* ialah permainan kata berupa huruf-huruf asal yang tersebar pada kotak yang umumnya berbentuk persegi panjang atau persegi, secara singkatnya ialah permainan mencari kosa kata yang tersebar adalah permainan pencarian kata pada dua kategori sejenis tekateki yang disusun dengan menemukan jawaban secara horizontal, vertical maupun diagonal (Maulizan et al., 2021).

Penggunaan media *word search puzzle* sudah banyak digunakan pada penelitian sebelumnya, tetapi dengan berbantuan canva atau wordwall, kemudian variabel yang diukur pun lebih banyak terkait minat

baca, hasil belajar dan lain-lain, belum banyak yang mengukur terkait membaca pemahaman. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Syamsuyurnita, (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media *word search puzzle* terbukti memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan kemampuan membaca skimming siswa kelas IV di sanggar belajar Kampung Bharu Malaysia. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Hartuti et al., (2023) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran STAD dengan media *word search puzzle* dapat meningkatkan berpikir kritis siswa di salah satu sekolah di Kab. Madiun tahun Pelajaran 2022\2023. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Purwono, (2022) menyatakan bahwa pembelajaran inkuiri dengan berbantuan media *word search puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Meskipun dengan demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih menggunakan word search puzzle dalam bentuk print out canva dan belum banyak yang menggabungkannya dengan model pembelajaran berbasis permainan dalam konteks kegiatan pembelajaran membaca pemahaman. Oleh karena itu pada penelitian ini media *Word Search Puzzle* diintegrasikan dengan educaplay dan model Game Based Learning untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar kelas III.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development atau yang lebih dikenal dengan R and D (penelitian dan pengembangan) yang diadaptasi dari Borg & Gall. Menurut Gall et al., (2007), R&D adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk yang dikembangkan dari penelitian ini adalah *Word Search Puzzle* pada materi teks prosedur di kelas III. Prosedur penelitian dan pengembangan Borg & Gall ini memiliki sepuluh tahap namun pada penelitian ini disesuaikan menjadi tujuh tahapan yang terdiri dari: 1) analisis kebutuhan melalui studi pendahuluan; 2) perencanaan pengembangan media; 3) pengembangan produk awal; 4) validasi produk oleh ahli; 5) uji coba terbatas; 6) revisi produk awal; dan 7) uji coba lapangan yaitu uji produk yang sifatnya lebih luas.

Subjek penelitian ini yaitu dilaksanakan di SDN 2 Nagri Tengah dan SD Al-Ma'ruf yang berada di Kab. Purwakarta. Uji terbatas dilaksanakan pada siswa kelas III A dengan jumlah siswa 10 orang yang berada di Sekolah SDN 2 Nagri Tengah. Uji luas dilaksanakan pada kelas III B yang berada di sekolah yang sama dengan jumlah siswa 22 orang sebagai kelas eksperimen, sedangkan untuk kelas kontrol dilaksanakan pada kelas III yang berada di Sekolah SD Al-Ma'ruf.

Instrumen penelitian meliputi tes tertulis (pretest dan posttest) 11 butir soal dengan 4 indikator yakni; 1) mampu menemukan ide pokok dalam bacaan, 2) menulis kembali isi bacaan, 3) menceritakan kembali berdasarkan pemahaman, dan 4) menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bacaan (Putri et al., 2022). Angket respon ada 10 butir pernyataan dengan menggunakan skala likert 1-2, wawancara ada 10 butir pernyataan dengan indikator; 1) penggunaan media, 2) pemahaman siswa dan 3) model pembelajaran. Lembar validasi ahli menggunakan skala likert 1-4, validasi media ada 8 butir pernyataan dengan indikator; 1) tampilan, 2) kesesuaian materi, dan 3) pemrograman. Validasi bahan ajar ada 13 butir pernyataan dengan indikator; 1) kelayakan isi, 2) kebahasaan, 3) penyajian, dan 4) tampilan. Validasi modul ajar ada 15 butir pernyataan dengan indikator; 1) kelayakan isi, dan 2) keterbacaan. Validasi materi ada 10 butir pernyataan dengan indikator; 1) kesesuaian materi, 2) kesesuaian soal level kognitif, 3) bahasa, dan 4) kesesuaian pretest dan posttest. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman siswa, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui kendala dalam pembelajaran.

Validasi produk dilakukan oleh dua validator yang memiliki kompetensi sesuai dengan aspek yang dinilai. Validasi media, bahan ajar dan modul ajar dilakukan oleh seorang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang pengembangan media dan perangkat pembelajaran. Sementara itu, Validasi materi dilakukan oleh seorang dosen Bahasa Indonesia yang memiliki kompetensi dalam bidang kebahasaan dan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan proses pengembangan, kelayakan, serta kendala yang dihadapi selama penelitian. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui efektivitas awal pada uji terbatas serta independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest pada uji luas, dan perhitungan N-gain untuk mengukur tingkat peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

3.1.1 Pengumpulan informasi awal

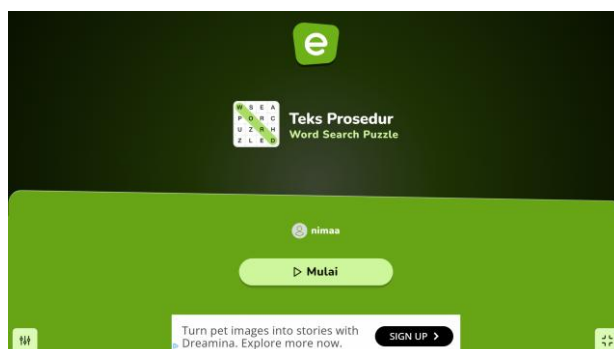
Proses pengembangan media pembelajaran Word Search Puzzle berbasis Educaplay dilaksanakan melalui tahapan Research and Development (R&D) yang telah dimodifikasi menjadi 7 langkah. Tahap awal dimulai dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang bersifat tekstual, sehingga kurang mampu melibatkan keaktifan siswa dan berdampak pada rendahnya keterampilan membaca pemahaman.

3.1.2 Perencanaan

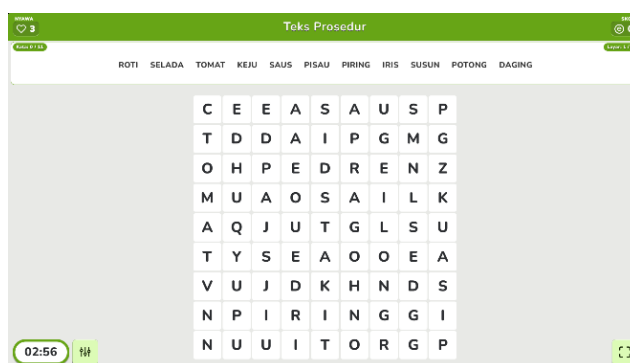
Tahap perencanaan dilakukan dengan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, yaitu media berbasis permainan dan visual. Produk yang dikembangkan berupa *Word Search Puzzle* berbasis platform *Educaplay* yang memuat kosakata kunci dari materi teks prosedur, seperti “susun”, “potong”, dan “aduk”. Media ini dirancang tidak hanya sebagai permainan, tetapi juga sebagai sarana untuk membantu siswa memahami informasi penting dalam bacaan.

3.1.3 Pengembangan awal dan Validasi Ahli

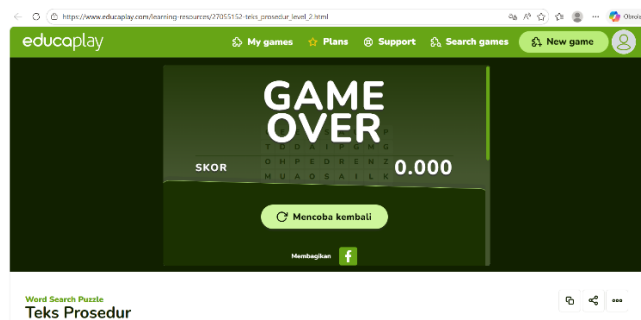
Tahap pengembangan produk awal dilakukan dengan menyusun desain media yang dilengkapi dengan tampilan grid huruf interaktif, sistem skor, serta umpan balik berupa pengurangan “nyawa” ketika siswa melakukan kesalahan.



Gambar 1. Halaman Awal Permainan



Gambar 2. Halaman Permainan



Gambar 3. Halaman Skor

Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli untuk menilai kelayakan dari aspek isi, tampilan, dan penggunaan dalam pembelajaran. Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi:

Tabel 1. Hasil Validasi oleh Ahli

Aspek	Skor Minimal	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Media	32	32	100%	Sangat layak
Materi	40	40	100%	Sangat layak
Modul Ajar	59	60	98%	Sangat layak
Bahan Ajar	52	52	100%	Sangat layak

Berdasarkan hasil perhitungan lembar validasi, diperoleh total skor sebesar 183 dengan persentase akhir sebesar 99,46% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *word search puzzle* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek media, materi, modul ajar, maupun bahan ajar. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat layak untuk diuji cobakan kepada siswa.

Proses validasi tidak hanya menghasilkan skor kelayakan produk, tetapi juga memberikan saran dan masukan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Masukan dari validator kemudian ditindaklanjuti melalui beberapa perbaikan agar produk lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Adapun masukan validator dan tindak lanjut perbaikan yang dilakukan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Masukan Validator

Validator	Masukan	Tindak Lanjut
Media	Tambahkan kata kunci	Menambahkan beberapa kata kunci
Materi	-	-
Modul Ajar	-	-
Bahan Ajar	Daftar isi dan konten lengkapi dengan halaman	Menambahkan No. halaman pada daftar isi dan kontennya

3.1.4 Uji Terbatas dan Revisi Produk awal

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui efektivitas awal penggunaan media *Word Search Puzzle* berbasis *Game Based Learning* terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa. Analisis data dilakukan melalui uji paired sample t-test dan perhitungan N-Gain. Berikut hasil uji paired sample t-test:

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test								
Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest- Posttest	-8,200	17,171	5,430	-20,483	4,083	-1,510	9
								Sig. (2-tailed)
								,165

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,165 ($>0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada tahap uji terbatas. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pada tahap awal belum memberikan peningkatan yang optimal terhadap keterampilan membaca pemahaman. Hasil tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya masih adanya siswa yang mengalami penurunan nilai posttest. Diperkuat oleh hasil N-Gain persen sebesar 0,1257 termasuk kategori rendah. Berikut data hasil N-Gain:

Tabel 4. Hasil Analisis N-Gain Uji Terbatas

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	10	-1,00	,67	,1257	,64657
NGain_Persen	10	-100,00	66,67	12,5706	64,65681
Valid N (listwise)	10				

Selain itu hasil angket respon siswa pada tahap uji terbatas menunjukkan bahwa media *Word Search Puzzle* memperoleh persentase sebesar 60% dengan kategori cukup. Beberapa kendala yang ditemukan berdasarkan hasil angket antara lain siswa masih kesulitan memahami aturan permainan, keterbatasan waktu dalam menyelesaikan permainan, serta sistem “nyawa” yang membuat siswa cepat kehilangan kesempatan bermain. Secara keseluruhan, hasil uji terbatas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masih memerlukan perbaikan atau revisi awal, terutama pada aspek teknis penggunaan, alokasi waktu permainan, serta penyesuaian tingkat kesulitan agar lebih sesuai dengan kemampuan siswa.

3.1.5 Uji Luas

Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Word Search Puzzle* berbasis *Game Based Learning* terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa. Analisis data diawali dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,196 ($> 0,05$), sehingga data dinyatakan homogen dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik.

**Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T-Test
Pretest**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Nilai Pretest	Equal variances assumed	,631	,432	-,675	42	,503	-2,636	3,906	-10,518 5,246
	Equal variances not assumed			-,675	40,348	,504	-2,636	3,906	-10,528 5,255

**Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample T-Test
Posttest**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Nilai Posttest	Equal variances assumed	1,731	,196	-4,592	41	<,001	-19,94805	4,34394	-28,72083 -11,17528
	Equal variances not assumed			-4,560	36,710	<,001	-19,94805	4,37472	-28,81445 -11,08165

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (sig. 2-tailed) pada nilai pretest $> 0,05$ yang menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas tidak berbeda secara signifikan.

Sementara itu pada nilai posttest diperoleh signifikansi sebesar $< 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Selain itu hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain berada pada kategori cukup efektif, yang menandakan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah penggunaan media. Berikut data hasil analisis N-Gain:

Tabel 7. Hasil Analisis N-Gain Uji Luas

Kelas	Mean	Minimum	Minimum	Kategori
Eksperimen	68,65	25	100	Sedang
Kontrol	62,70	0	100	Sedang

Interpretasi nilai N-Gain mengacu pada klasifikasi yang dikemukakan oleh Hake, (1998) yaitu kategori rendah ($g < 0,3$), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$) dan tinggi ($g \geq 0,7$). Kemudian hasil angket respon siswa pada tahap uji luas menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan uji terbatas. Persentase respon siswa mencapai 96,59% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media *Word Search Puzzle* berbasis *Game Based Learning* mampu menarik perhatian siswa, mudah digunakan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung, terutama pada aktivitas pencarian kata dan sistem skor yang memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif.

Selain itu, perbaikan yang dilakukan setelah uji terbatas, seperti penyederhanaan instruksi, pengaturan waktu permainan, dan penyesuaian sistem “nyawa”, terbukti efektif dalam meningkatkan kenyamanan dan pemahaman siswa terhadap penggunaan media.

3.2. Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *Word Search Puzzle* berbasis *Game Based Learning* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Meskipun pada tahap uji terbatas media belum menunjukkan efektivitas yang optimal, kondisi tersebut merupakan bagian dari proses iteratif dalam penelitian pengembangan. Temuan ini mengindikasikan bahwa produk awal masih memerlukan penyesuaian, khususnya pada aspek teknis penggunaan, instruksi permainan, serta pengelolaan waktu, agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Setelah dilakukan perbaikan, hasil uji luas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik dari segi hasil belajar maupun respon siswa.

Dalam penggunaan media *Word Search Puzzle* berbasis *Game Based Learning*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas menemukan kata kunci yang berkaitan dengan bacaan. Penerapan *Game-Based Learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam proses pembelajaran membaca. Temuan ini sejalan dengan Bondaug, (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses membaca. Pada penelitian ini, keterlibatan tersebut terlihat ketika siswa secara aktif mencari kata kunci dalam permainan *Word Search Puzzle* sehingga membantu mereka mengidentifikasi informasi penting yang terdapat dalam teks.

Dari perspektif cognitive engagement aktivitas pencarian kata dalam *Word Search Puzzle* membantu siswa mengenali dan mengingat kosa kata penting yang terdapat dalam teks prosedur. Penggunaan media *Word Search Puzzle* dalam pembelajaran menunjukkan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa. Kata-kata yang dicari dalam permainan merupakan representasi dari informasi utama yang terdapat dalam bacaan, seperti alat, bahan, maupun langkah-langkah yang harus dilakukan. Ketika siswa berhasil menemukan kata-kata tersebut, mereka tidak hanya melakukan pencarian visual, tetapi juga menghubungkan kata dengan konteks bacaan yang telah dibaca sebelumnya. Proses ini membantu siswa mengidentifikasi informasi penting dan memahami gagasan utama yang terkandung dalam teks. Penjelasan ini sejalan dengan temuan Yulianah et al., (2024) yang menunjukkan bahwa aktivitas *Word Search Puzzle* mendorong siswa untuk

mengidentifikasi dan menghubungkan kosakata dengan materi yang dipelajari sehingga membantu pemahaman yang lebih mendalam. Keterlibatan siswa dalam permainan ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Widyaningsing et al., 2025). Dengan demikian, media ini mendukung proses konstruksi pengetahuan siswa secara aktif.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Mulyani et al., (2023) menemukan bahwa penggunaan media *word search puzzle* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar karena mampu merangsang siswa untuk berpikir cepat dan memahami konsep secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian oleh Azhar et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Penelitian lain oleh Yulismar & Marlina, (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *Word Search Puzzle* berbasis *Game Based Learning* berhasil dikembangkan melalui tahapan Research and Development (R&D) yang meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, uji terbatas, revisi dan uji coba luas. Hasil validasi ahli menunjukkan presentase sebesar 99,46% dengan kategori sangat layak, sehingga media dinyatakan dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media *Word Search Puzzle* berbasis *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil independent sample t-test yang menunjukkan adanya perbedaan signifikansi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan, serta nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 68,65 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan, salah satu keterbatasan utama terletak pada aspek waktu pelaksanaan penelitian yang relatif terbatas, sehingga seluruh tahapan penelitian, khususnya pada proses uji coba dan implementasi media dilakukan dalam rentang waktu yang cukup singkat. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melaksanakan penelitian dengan alokasi waktu yang lebih panjang agar proses implementasi media dapat dilakukan secara optimal dan berkelanjutan, juga peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan variasi fitur dalam media pembelajaran.

5. Referensi

- Annisa, & Syamsuyurnita. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Word Search Puzzle terhadap Keterampilan Membaca di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 238–251.
- Azhar, N. M., Nurmahanani, I., & Rosmana, S. P. (2024). Penerapan metode pembelajaran game based learning berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas VI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 918–925.
- Bondaug, K. M. B. (2021). Game-Based Learning Material for Developing Reading Comprehension. *Asia Pacific Journal of Social and Behavioral Sciences*, 19, 23–38.
- Gall, M. ., Gall, J. ., & Borg, W. . (2007). Educational research: An introduction (8th ed). *Pearson/Allyn & Bacon*.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hartuti, Sholikhah, O. H., & Satdewo. (2023). Peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media Word Search Puzzle. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(2), 801–809.
- Hasibuan, A., Pebriana, P. H., & Fauziddin, M. (2024). Penerapan model pembelajaran RADEC untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2458–2466.

- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmial Kependidikan*, 3(03), 554–559.
- Mulyani, S., Laily, I. F., & Maufur, S. (2023). Pengaruh media permainan word search terhadap hasil belajar covabulary Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJEE)*, 5(2), 67–78.
- Purnama, D. T., Febriyanto, B., & Mahpudin, M. (2024). Pengaruh Teks Multimodal Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 9(2), 77–83.
- Puspita, R. D., Wardani, D. S., & Rabbani, S. (2022). Development of Teaching Materials to Improve Reading Comprehension Skilss For 5th Grade Students: Canva App Supported. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(2), 163–172.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). Model scramble untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1192–1199.
- Rahayu, S. D., Dayu Kusuma, D. P., Rosniwati, Khoiroh, H., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan game based learning educaplay untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran ipas sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 511–519.
- Rosidah, K., & Purwono, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Word Search Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Muatan IPA Materi Siklus Hidup di MI Setia Bhakti Trawas. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(2), 191–199.
- Sari, E. I., Wiarsih, C., & Bramasta, D. (2021). Strategi guru dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada peserta didik di kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(1), 74–82.
- Sarika, R., Gunawan, D., & Mulyana, H. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V di Sd Negeri 1 Sukagalih. *Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 01(02), 62–69.
- Setiyadi, R., Damayanti, V. S., Hernawan, A. H., & Agustin, M. (2025). Improving reading comprehension through a digital and intelligence-based instructional model. *Indonesian Journal of Education Development (IJED)*, 6(3), 845–856.
- Wahyuni, S., & Maulidar, J. (2021). Improving Students Vocabulary Through Word Search Puzzle: A Classroom Action Research. *Almufi Journal of Measurement, Assessment, and Evaluation Education*, 1(2), 115–121.
- Widyaningsing, H., Supentri, & Primahardani, I. (2025). Model pembelajaran word square berbantuan media word search puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SMP Negeri 1 Bathin Solapan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 513–523.
- Yulianah, L., Reffiane, F., & Rizqi, L. M. (2024). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning melalui Permainan Wordsearch Puzzle Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik Fase C. *Jambura Journal of Community Empowerment*, 5(2), 306–317.
- Yulismar, & Marlina, L. (2025). Penggunaan Game Edukasi Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 2 Pasaman. *JURNAL Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(3), 95–99.