

**EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN *BOARD GAME* TERHADAP KEMAMPUAN
LITERASI DASAR SISWA PADA PELAJARAN IPAS**

SKRIPSI

Ai Hanifah : 20210100067

Neng Lisnawati : 20210100066

Tasya Desianti : 20210100045



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS BISNIS HUKUM DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSA PUTRA

2025

**EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
BOARD GAME TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DASAR SISWA
PADA PELAJARAN IPAS**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menempuh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

Ai Hanifah 20210100067
Neng Lisnawati : 20210100066
Tasya Desianti 20210100045



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS BISNIS HUKUM DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
2025**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN *BOARD GAME* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI
DASAR SISWA PADA PELAJARAN IPAS

Nama Lengkap	NIM
AI HANIFAH	20210100067
NENG LISNAWATI	20210100066
TASYA DESIANTI	20210100045

“Penulis menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah dijelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka penulis bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Pendidikan beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.”

Sukabumi, 07 Oktober 2025

Materai



Ai Hanifah
Penulis 1

Materai



Neng Lisnawati
Penulis 2

Materai



Tasya Desianti
Penulis 3

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN *BOARD GAME* TERHADAP KEMAMPUAN
LITERASI DASAR SISWA PADA PELAJARAN IPAS

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 1. NAMA : AI HANIFAH | NIM : 20210100067 |
| 2. NAMA : NENG LISNAWATI | NIM : 20210100066 |
| 3. NAMA : TASYA DESIANTI | NIM : 20210100045 |

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui

Sukabumi, 13 Agustus 2025

Pembimbing I

Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0412039401

Pembimbing II

Dr. Barkah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0414090901

Ketua Program Studi

Utomo, S.Pd., M.M.

NIDN : 0428036102

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN *BOARD GAME* TERHADAP KEMAMPUAN
LITERASI DASAR SISWA PADA PELAJARAN IPAS

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 1. NAMA : AI HANIFAH | NIM : 20210100067 |
| 2. NAMA : NENG LISNAWATI | NIM : 20210100066 |
| 3. NAMA : TASYA DESIANTI | NIM : 20210100045 |

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji Sidang Skripsi Agustus 2025, Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Sukabumi, 23 Agustus 2025

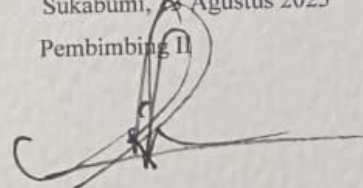
Pembimbing I

Pembimbing II



Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0412039401

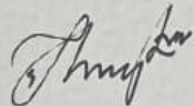


Dr. Barkah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0414090901

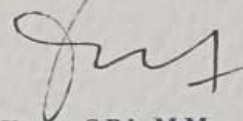
Ketua Penguji

Ketua Program Studi PGSD



Sheryl Mutiara Putri, M.Pd.

NIDN. 0429129401



Utomo, S.Pd., M.M.

NIDN : 0428036102

Plh. Dekan Fakultas Bisnis, Hukum dan Pendidikan

CSA. Teddy Lesmana, S.H., M.H.

NIDN. 0414058705

CSA. Teddy Lesmana, S.H., M.H.

NIDN. 0414058705

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by board games on students' basic literacy skills in the IPAS subject, which include linguistic, numeracy, and scientific literacy. The research employed a quantitative approach with a true experimental design in the form of a posttest-only control group design. The sample consisted of 34 fifth-grade students, comprising 17 students in the experimental class at SDN Ciheulang Girang and 17 students in the control class at SDN 2 Pasir Datar Indah, selected through purposive sampling. The research instruments were validated and tested for reliability, while the data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, independent sample t-tests, and N-Gain calculations. The results showed that the experimental class achieved higher average scores in linguistic literacy (80.29), scientific literacy (80.41), and numeracy literacy (78.56) compared to the control class, all within the high category. The independent sample t-test confirmed significant differences between the experimental and control classes in all three literacy aspects (Sig. < 0.05). Furthermore, the N-Gain results indicated an improvement in students' basic literacy skills, falling into the medium to high category, after participating in PBL assisted by board games. Thus, the PBL model assisted by board games is proven effective in enhancing students' basic literacy skills and can serve as an alternative strategy for literacy learning in elementary schools.

Keywords: *Literacy, Problem Based Learning, Board Game, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *board game* terhadap kemampuan literasi dasar siswa pada mata pelajaran IPAS, yang mencakup literasi linguistik, numerasi, dan sains. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *true experiment* jenis *posttest-only control group design*. Sampel penelitian berjumlah 34 siswa kelas V, terdiri atas 17 siswa kelas eksperimen di SDN Ciheulang Girang dan 17 siswa kelas kontrol di SDN 2 Pasir Datar Indah, yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji-t independen, dan perhitungan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata lebih tinggi pada literasi linguistik (80,29), literasi sains (80,41), dan literasi numerasi (78,56) dibandingkan kelas kontrol, dengan kategori tinggi. Uji-t independen membuktikan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol pada ketiga aspek literasi ($\text{Sig.} < 0,05$). Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi dasar siswa pada kategori sedang hingga tinggi setelah mengikuti pembelajaran berbantuan *board game*. Dengan demikian, model PBL berbantuan *board game* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa, sehingga dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran literasi di sekolah dasar.

Kata kunci: *Literasi, Problem Based Learning, Board Game, Sekolah Dasar*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT dan mengharapkan ridha yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Board Game* Terhadap Kemampuan Literasi Dasar Siswa Pada Pelajaran Ips”**. Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Bisnis Hukum dan Pendidikan Universitas Nusa Putra.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, baik dalam pengetahuan maupun dalam kemampuan yang masih terbatas. Oleh karena itu, besar harapan penulis akan saran dan kritik yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Penyusunan skripsi ini sangatlah terbantu dengan dukungan dari berbagai pihak. Penulis ingin mengungkapkan rasa terimakasih yang tulus kepada semua yang telah memberikan kontribusi dalam bentuk bimbingan, arahan, dan bantuan baik secara moral maupun material. Sehubungan dengan itu, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Dr. H. Kurniawan, S.T., M.Si., M.M.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik, Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Ir. Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd., M.T.
3. Pelaksana Tugas (Plt) Wakil Rektor I Bidang Akademik, Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Samsul Pahmi, S.Pd., M.Pd.
4. Dekan Fakultas Bisnis Hukum dan Pendidikan Universitas Nusa Putra Bapak CSA. Teddy Lesmana, S.H., M.H.
5. Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Utomo, S.Pd., M.M.
6. Ibu Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pembimbing I yang telah

memberikan dorongan, arahan, dan bimbingan kepada penulis selama penyelesaian skripsi terutama pada fokus bagian isi dari skripsi.

7. Bapak Dr. Barkah, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dorongan, arahan, dan bimbingan kepada penulis selama penyelesaian skripsi terutama pada fokus bagian penulisan dari skripsi.
8. Bapak Teofilus Ardian Hopeman, S.Pd.,M.Pd. Selaku dosen penguji saat seminar proposal riset Internasional dan skripsi yang memberi arahan, saran dan dorongan perbaikan penelitian yang sangat berharga bagi penulis.
9. Ibu Dr. Dyah Lyesmaya,, S.S., M.Pd. Selaku dosen penguji saat seminar hasil riset Internasional yang ikut memberikan saran dan arahan untuk kelanjutan penelitian skripsi ini.
10. Bapak Joko Suprapmanto, M.Pd. Selaku validator instrumen soal penelitian yang bersedia dan memberikan arahan dalam kelancaran penyusunan penelitian skripsi ini dalam jangka waktu yang singkat.
11. Para dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah memberikan kontribusi dengan berbagai ilmu baru kepada penulis dari awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini selesai.
12. Ibu Octaviani Pegatris, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Ciheulang girang yang berkenan mengizinkan dan memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
13. Ibu Rindiani, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 2 Pasir Datar Indah yang berkenan mengizinkan dan memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
14. Bapak Muhammad Alfansa Yazib, S.Kom. Selaku wali kelas 5 SDN Ciheulang girang yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan izin untuk pelaksanaan pengambilan data skripsi penulis serta membantu dalam hal menertibkan murid saat penelitian.
15. Bapak Deden Sujana, S.Pd. Selaku wali kelas 5 SDN 2 Pasir Datar Indah yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan izin untuk pelaksanaan pengambilan data skripsi penulis serta membantu dalam hal menertibkan murid saat penelitian.
16. Seluruh tenaga pendidik baik guru, staf TU, dan seluruh lembaga masyarakat

sekitar di SDN Ciheulang girang dan SDN 2 Pasir Datar Indah yang telah memberikan waktu, kontribusi dan bekerjasama dengan penulis dalam melaksanakan penelitian.

17. Seluruh peserta didik kelas 5 SDN Ciheulang girang dan Kelas 5 SDN 2 Pasir Datar Indah yang sangat antusias dan memberikan semangat serta motivasi kepada penulis dalam kelancaran penyusunan penelitian skripsi ini.
18. Terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada orang tersayang dan tercinta bapak Acun dan (almah) ibu Enih (orang tua Ai Hanifah) atas segala cinta yang menggunung, doa yang tidak pernah putus juga setiap peluh yang menetes tak terhitung, ku persembahkan skripsi ini sebagai wujud berhasilnya aku di atas jalan yang kalian sulam.
19. Saya, Ai Hanifah juga berterima kasih kepada ke tiga saudara laki laki saya (Johan, Risman Supriatna dan Dede Hilman) dan juga teteh Siti Fatimah juga adik kecil saya Lisma atas semangat, perhatian, serta dukungan yang tak pernah putus. Bantuan kalian sangat berarti dan menjadi penyemangat besar bagi saya hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
20. Saya, Neng Lisnawati, mengucapkan terima kasih yang tulus kepada ibunda tercinta, Ibu Siti Hindun, pintu surga dalam hidup saya dan tulang punggung keluarga sejak kepergian ayah. Dalam diam, Ibu berjuang tanpa lelah, menyulam doa di setiap langkah saya. Untuk Ayah tercinta, Almarhum Bapak Nasrullah, meski tak lagi kebersamai, kasih dan semangatmu tetap hidup dalam jiwa. Skripsi ini saya persembahkan sebagai wujud cinta dan bakti untuk Ibu dan Bapak. Segala cinta dan pengorbanan kalian adalah alasan di balik setiap langkah saya hari ini.
21. Untuk kedua adik laki-lakiku, Muhammad Farhan dan Muhammad Hamdani, terima kasih telah menjadi cahaya kecil yang tak pernah padam. Doa-doa kalian, semangat yang kalian bagi, dan perhatian yang mungkin tak terucap, sampai kepadaku dengan cara paling tulus. Meski tak banyak bicara, sikap kalian telah berkata lebih dari cukup. Kehadiran kalian membuat langkah ini terasa lebih kuat. Terima kasih atas cinta yang sederhana, namun begitu berarti.
22. Untuk kedua cahaya hidupku, Bapak A.Darmansyah dan Ibu Ismawati (Orang tua Tasya Desianti), terima kasih atas cinta yang tak terukur, peluh yang tak

terhitung, dan doa yang tak pernah putus. Kalian adalah rumah, semangat, dan alas an di balik setiap langkahku. Skripsi ini kupersembahkan sebagai wujud kecil dari rasa syukur atas segalanya yang telah kalian berikan tanpa pamrih.

23. Untuk keluarga tercinta (Tasya Desianti) yang senantiasa kebersamai langkahku, Terima kasih untuk Teteh Siti Aisyah dan adikku M. Teguh Ajiansyah yang selalu menjadi tempat pulang paling hangat, yang meski diam, namun penuh dukungan dan doa tanpa suara. Kalian adalah sahabat dalam diam, penguat dalam gelap, dan pelipur lara dalam letih yang tak terucap. Juga nenek tercinta, yang dengan doa dan kasih yang sederhana, menjadi payung lembut dalam badai, yang senantiasa mengirim restu di sela tasbih dan shalawat. Terima kasih atas ketulusan yang tak pernah menuntut balas, dan cinta yang terasa meski tanpa banyak kata.
24. Ucapan terimakasih kepada seluruh keluarga besar penulis (1,2 dan 3) yang selalu memberikan semangat dan do'a dalam penyusunan skripsi ini. bukan hanya milik kami, tapi juga milik kalian, yang menjadi bagian dari tiap bait perjuangan Skripsi ini.
25. Teman-teman seangkatan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) tahun 2021.
26. Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada diri sendiri (Ai Hanifah, Neng Lisnawati, dan Tasya Desianti) yang telah bertahan dan berjuang melewati setiap proses dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah berusaha melawan rasa lelah dan malas, saling menguatkan, serta saling membantu hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga segala perjuangan ini menjadi langkah awal menuju kesuksesan, serta senantiasa mendapat keberkahan dan ridha Allah SWT. Serta terima kasih banyak untuk pihak-pihak yang telah memberikan kontribusi yang begitu besar kepada penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Demikianlah ucapan terima kasih yang penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan skripsi ini. Penulis berharap segala bantuan, dukungan, dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan

pahala yang berlipat ganda, serta senantiasa diridhai dan diberkahi oleh Allah SWT. Akhir kata, penulis memohon agar Allah SWT. membalas setiap kebaikan dengan limpahan rahmat, keberkahan, dan kesuksesan bagi semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Sukabumi, 13 Agustus 2025

Penulis



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	NIM
AI HANIFAH	20210100067
NENG LISNAWATI	20210100066
TASYA DESIANTI	20210100045

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra *Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)* atas karya ilmiah kami yang berjudul :

EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *BOARD GAME* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DASAR SISWA PADA PELAJARAN IPAS

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : Oktober 2025

Yang menyatakan :


Ai Hanifah
Penulis 1


Neng Lisnawati
Penulis 2


Tasya Desianti
Penulis 3

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN SURAT	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Landasan Teori	12
2.1.1 Model Pembelajaran.....	12
2.1.2 Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah <i>Problem Based Learning</i>	
Sintaks model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	13
2.1.3 Sintaks Model Problem Based Learning (PBL)	15
2.1.4 Pengertian Media <i>Board Game</i>	16
2.1.5 Jenis Board Game yang digunakan dalam penelitian.....	18
2.2 Literasi Dasar dalam pembelajaran IPAS.....	22
2.2.1. Pengertian Literasi Dasar	24
2.3 Hasil Penelitian yang Relevan	28
2.4 Kerangka Pikir.....	31
2.5 Pertanyaan Penelitian dan/atau Hipotesis	35
BAB III	36
METTODE PENELITIAN	36
3.1 Jenis atau Desain Penelitian	36
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.2.1 Tempat Penelitian.....	36
3.2.2 Waktu Penelitian	37

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	37
3.3.1 Populasi	37
3.3.2 Sampel.....	37
3.4 Definisi Oprasional Variabel.....	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data	39
3.5.1 Teknik Tes.....	39
3.5.2 Observasi	40
3.5.3 Dokumentasi.....	40
3.6 Instrumen Penelitian.....	40
3.6.1 Tes.....	40
3.6.2 Observasi	42
3.7 Uji Instrumen Penelitian.....	43
3.7.1 Uji Validitas Soal dan Reabilitas Instrumen.....	43
3.7.2 Uji Reabilitas Soal.....	44
3.8 Teknik Analisis Data	45
3.8.1 Uji Normalitas	45
3.8.2 Uji homogenitas.....	46
3.8.3 Uji Hipotesis	46
3.8.3.1 Uji t-Independent Test.....	46
3.8.3.2 Uji N-Gain (Normalized Gain).....	47
BAB IV	48
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Hasil Penelitian.....	48
4.1.1 Uji Normalitas	50
4.1.2 Uji Homogenitas.....	51
4.1.3 Uji T-Test Independent.....	52
4.1.4 Uji N-Gain (<i>Normalized Gain</i>).....	57
4.2 Pembahasan	64
4.3 Kelemahan Penelitian.....	67
BAB V.....	69
PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prestasi Indonesia Berdasarkan Kriteria yang ditetapkan PISA...	3
Tabel 1.2 Prestasi Indonesia Berdasarkan Kriteria yang ditetapkan TIMSS..	4
Tabel 1.3 Nilai ANBK Rapor Pendidikan.....	5
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Soal Post Test	41
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi.....	42
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas.....	43
Tabel 4.1 Data Siswa Kelas EKsperimen dan Kontrol.....	47
Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Literasi Dasar	48
Table 4.3 Tabel Uji Normalitas	49
Tabel 4.4 Uji Homogenitas.....	50
Tabel 4.5 Uji-t Independent terhadap Literasi Linguistik	51
Tabel 4.6 Kesimpulan T-Test Linguistik.....	52
Tabel 4.7 Uji t-Independent Sains.....	53
Tabel 4.8 Kesimpulan T-Test Sains	54
Tabel 4.9 Uji-t Independent Numerasi	55
Tabel 4.10 Kesimpulan T-Test Numerasi	56
Tabel 4.11 Hasil Perhitungan N-Gain Linguistik.....	57
Tabel 4.12 Hasil Perhitungan N-Gain Sains.....	59
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan N-Gain Numerasi.....	61

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Peta Konsep.....	34
----------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Media Board Game</i>	20
---	----



DAFTAR DIAGRAM

Diagram.1 Hasil Perhitungan N-Gain Linguistik	54
Diagram.2 Hasil Perhitungan N-Gain Sains.....	60
Diagram.3 Hasil Perhitungan N-Gain Numerasi.....	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	75
Lampiran 2 Lembar Validasi Instrumen Observasi.....	79
Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen Tes.....	82
Lampiran 4 Modul Kelas Eksperimen.....	88
Lampiran 5 Modul Kelas Kontrol	97
Lampiran 6 Materi Pembelajaran	104
Lampiran 7 Hasil Awal Nilai Post Tes Kelas Eksperimen.....	105
Lampiran 8 Hasil Akhir Nilai Post Test Kelas Eksperimen.....	106
Lampiran 9 Hasil Awal Nilai Post Test Kelas Kontrol	107
Lampiran 8 Hasil Akhir Nilai Post Test Kelas Kontrol	108
Lampiran 11 Hasil Uji Validasi 1 Korelasi	109
Lampiran 12 Hasil Uji Validasi 2.....	110
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas	110
Lampiran 14 Hasil Uji Reabilitas.....	111
Lampiran 15 Hasil Uji Homogenitas.....	111
Lampiran 16 Hasil Uji Normalitas.....	111
Lampiran 17 Hasil Uji Regresi Linguistik	112
Lampiran 18 Hasil Uji T-Test Independent.....	112
Lampiran 19 Hasil Uji N-Gain.....	112
Lampiran 20 Dokumentasi Kunjungan Kantor Pengawas	113
Pendidikan Caringin.....	113
Lampiran 21 Dokumentasi SDN 2 Pasir Datar Indah	115
Lampiran 22 Dokumentasi SDN Ciheulanggirang	117
Lampiran 23 Hasil Angket Peserta didik.....	119
Lampiran 24 Log Bimbingan Pembimbing 1	120
Lampiran 25 Log Bimbingan Pembimbing 2.....	125

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk mendorong Siswa agar mampu beradaptasi dengan lingkungannya sebaik-baiknya. Hal ini memfasilitasi perubahan yang memungkinkan mereka berfungsi secara holistik dalam masyarakat. Mengingat tingginya tanggung jawab yang dipikul, seorang guru sebagai pendidik harus menyadari bahwa ia merupakan tenaga lapangan yang langsung melaksanakan pendidikan dan menjadi pelaksana terdepan dalam pendidikan anak-anak di sekolah. Guru adalah ujung tombak keberhasilan proses pendidikan. Aditya, Setyadi, dan Leonardho, (2020:100). Pada dasarnya, perkembangan dan pertumbuhan Siswa tergantung pada bakat yang dimilikinya sejak lahir dan lingkungan yang mempengaruhi tumbuh kembang bakat tersebut. Sekolah adalah lingkungan pendidikan formal yang memberikan siswa berbagai kesempatan untuk terlibat dalam berbagai kegiatan belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil jika didukung oleh komponen-komponen yang tepat untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran seperti motivasi belajar, metode pembelajaran yang interaktif dan relevan, serta lingkungan belajar yang kondusif. Motivasi belajar, baik intrinsik maupun ekstrinsik, menjadi penggerak utama yang mendorong siswa untuk aktif dan konsisten dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, lingkungan belajar yang nyaman, baik secara fisik maupun sosial, mendukung konsentrasi siswa dalam belajar. Hasanah (2025:115).

Sejauh ini, Indonesia memiliki peringkat yang rendah pada assessment internasional. Literasi dalam arti luas mencakup keterampilan digital, literasi media, pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan, kewarganegaraan global, dan keterampilan profesional. Literasi terus berkembang seiring semakin banyaknya orang yang terhubung dengan informasi dan pembelajaran melalui teknologi digital (UNESCO, 2024). Literasi adalah salah satu aspek yang dinilai pada penilaian internasional. Belajar merupakan proses yang dapat dilakukan seumur hidup, dan dalam prosesnya akan muncul kemampuan membaca, menulis,

dan menggunakan angka. Sejauh ini, Indonesia memiliki peringkat yang rendah dalam asesmen internasional. Pada bagian ini digabungkan dengan data yang diperoleh dari hasil *PISA* dan *PIRLS*.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2021, warga negara Indonesia perlu menguasai enam keterampilan dasar agar berhasil membangun Indonesia Generasi Emas 2045: [1] Kemampuan berbahasa; [2] Literasi Komputer; [3] Kompetensi Ilmiah; [4] Literasi Digital; [5] Literasi Keuangan; [6] Kompetensi Budaya dan Kewarganegaraan. Namun, penelitian di bidang ini menunjukkan bahwa literasi masih menjadi prioritas rendah di Indonesia. Berdasarkan hasil terbaru *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2021, nilai literasi pelajar Indonesia meningkat dibandingkan tahun 2018. Namun, Indonesia masih menempati peringkat terakhir (Ke 70 Dari 81 negara) di antara negara-negara peserta dalam hal membaca, numerasi, dan literasi sains. Rata-rata skor kemahiran membaca siswa usia 15 tahun, yang biasanya berada di kelas 9 atau setara dengan SMP di Indonesia adalah 359 poin, jauh di bawah rata-rata *OECD* yang sebesar 476 poin. Nilai rata-rata siswa Indonesia pada literasi numerasi adalah 366 poin, sedangkan rata-rata *OECD* adalah 472 poin. Pada bidang sains, nilai rata-rata siswa Indonesia adalah 383 poin, sementara nilai rata-rata *OECD* adalah 485 poin (*OECD*, 2023). Kenaikan peringkat ini disebabkan oleh berbagai langkah yang dilakukan pemerintah Indonesia, antara lain upaya pelatihan guru, kurikulum darurat di masa pandemi, dukungan akses internet bagi siswa dan guru, serta ketangguhan sistem pendidikan Indonesia dalam mengatasi hilangnya pembelajaran akibat pandemi. Namun, masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk mencapai standar kompetensi pengajaran internasional.

Tabel 1.1 Prestasi Indonesia berdasarkan Kriteria yang ditetapkan *PISA*

Tahun	Mata Pelajaran	Skor rata-rata Indonesia	Rata-rata Internasional	Peringkat Indonesia	Jumlah Negara Peserta Studi
2000	Membaca	371			
	Matematika	367			
	Sains	393			
2003	Membaca	382	500	39	40
	Matematika	360		38	
	Sains	395		38	
2006	Membaca	393	500	48	56
	Matematika	391		50	57
	Sains	393		50	
2009	Membaca	402	500	57	65
	Matematika	371		61	
	Sains	383		60	
2012	Membaca	396	496	57	61
	Matematika	375	494	60	
	Sains	382	493	60	
2015	Membaca	397	493	67	72
	Matematika	386	490	66	
	Sains	403	493	65	
2018	Membaca	371	489	62	70
	Matematika	379			
	Sains	396			
2021	Membaca	359	469	70	81
	Matematika	366			
	Sains	383			

Penilaian *PISA* (*Programme for International Student Assessment*) dan *TIMSS* (*Trends in International Mathematics and Science Study*) memberikan gambaran penting tentang kinerja pendidikan di berbagai negara, termasuk Indonesia. *PISA* menilai literasi membaca dan menulis, numerasi (matematika), dan literasi sains, sementara *TIMSS* menilai kompetensi matematika dan sains di kalangan siswa kelas empat dan kelas delapan. Data-data diatas memberikan gambaran yang komperhensif tentang perkembangan kemampuan siswa Indonesia dalam Literasi membaca, matematika, dan sains melalui hasil-hasil *PISA* mulai dari Tahun 2000 sampai 2021, nilai rata-rata *OECD* cenderung berkisar antara 487 –

500 di semua aspek selama periode yang diukur. Sedangkan hasil *TIMSS* mengenai capaian Membaca, Matematika, dan Sains Siswa Indonesia yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.2 Prestasi Indonesia berdasarkan Kriteria yang ditetapkan TIMSS

Tahun	Mata Pelajaran	Skor rata-rata Indonesia	Rata-rata Internasional	Peringkat Indonesia	Jumlah Negara
2003	Matematika	411	487	34	38
	Sains	411		34	38
2007	Matematika	397	500	36	49
	Sains	397		36	49
2011	Matematika	386	500	38	42
	Sains	386		38	42
2015	Matematika	397	500	46	57
	Sains	397		46	57
2019	Matematika	403	487	34	38
	Sains	403		34	38

(Sumber. IEA TIMSS).


Berdasarkan hasil studi *Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS)*, Indonesia menunjukkan performa yang relatif rendah dalam literasi membaca jika dibandingkan dengan negara lain. *PIRLS* mencatat bahwa tingkat literasi dasar, termasuk kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis siswa Indonesia, masih berada di peringkat 10 terbawah. Rendahnya kemampuan literasi berdampak pada kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang lebih kompleks. Hal ini juga mengurangi peluang bagi anak-anak dan remaja untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi karena tidak memiliki dasar pengetahuan yang cukup. Rizki, Suhendar, dan Nuranti (2022:37) menyebutkan bahwa kemampuan literasi masyarakat Indonesia, khususnya literasi numerasi, masih tergolong rendah, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil PISA dan TIMSS yang menempatkan Indonesia pada peringkat terbawah di antara negara peserta lainnya. Sebanyak 22 Sekolah di Kecamatan Caringin, menunjukkan tingkat literasi yang masih rendah, namun pada tahun ajaran 2022/2023 telah terjadi perbaikan signifikan. 2 sekolah sudah mencapai kategori hijau, menunjukkan kemajuan yang cukup baik, 13 sekolah mencapai kuning dan 7 sekolah masih

berada di kategori merah. Berikut Tabel presentase 7 Sekolah SD caringin yang memerlukan perbaikan tingkat literasi dari hasil ANBK per-2023-2024:


Tabel.1.3 Nilai ANBK Rapor Pendidikan

NO	Nama Sekolah	Capaian hasil ANBK dan AKM			
		Literasi	Keterangan	Numerasi	Keterangan
1	SDN 1 Caringin	73,33 % (Baik)	16,66% Dari 56,67%	33,33% (kurang)	10 % Dari 23,33
2	SDN 3 Caringin	66,67% (Sedang)	3,92% dari 70,59 %	81,48% (Baik)	22,66% Dari 58,82%
3	SDN 5 Caringin	66,67% (Sedang)	6,66% dari 73,33%	33,33% (Kurang)	33,33% capaian tidak berubah dari tahun 2022
4	SDN Pajegan	66,67% (Sedang)	36,67% dari 30%	60% (Sedang)	12,63 % Dari 47,37%
5	SDN Ciheulang Girang	47,06% (Sedang)	6,79% Dari 53,85%	23,53% (Kurang)	23,53% Dari 57,69%
6	SDN 2 Pasir Datar Indah	40% (Kurang)	46,67% Dari 86,67%	36,67% (Kurang)	30% Dari 66,67%
7	SDN Kubang Caringin	54,17 % (Sedang)	25,83% Dari 80%	70,83% (Baik)	9,17% Dari 80%

Keterangan :

 = Warna hijau berarti kategori hijau

 = Warna kuning berarti kategori sedang

 = Warna merah berarti kategori rendah

Merujuk pada data di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar sekolah mengalami penurunan nilai literasi. SDN Ciheulang Girang dan SDN 2 Pasir Datar Indah misalnya menunjukkan penurunan yang sangat signifikan, yaitu masing-masing sebesar 6,79% dan 46,67%. Dari hasil yang di dapat pada Hal ini mengindikasikan adanya masalah serius dalam pengembangan literasi di sekolah-sekolah tersebut. Meskipun ada beberapa sekolah seperti SDN 1 Caringin dan SDN Pajegan yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 16,66% dan 36,67%, hal ini mungkin mencerminkan faktor-faktor tertentu yang mendukung peningkatan literasi di sekolah-sekolah tersebut, seperti program pembelajaran baru atau peningkatan fasilitas. Namun masih ada kondisi Kritis dimana nilai literasi di SDN

2 Pasir Datar Indah yang hanya mencapai 40% menunjukkan bahwa banyak siswa di sekolah tersebut mungkin belum memiliki kemampuan dasar dalam membaca dan menulis. Ini menjadi perhatian serius bagi pihak pendidikan untuk segera mengambil langkah perbaikan. Akan tetapi terdapat variasi yang jelas dalam kinerja antar sekolah. Sekolah-sekolah dengan kategori “Baik dan Sedang” seperti SDN 1 Caringin dan SDN Pajegan menunjukkan bahwa ada potensi untuk meningkatkan literasi lebih lanjut jika dikelola dengan baik. Secara keseluruhan, data ini mencerminkan tantangan besar dalam meningkatkan literasi di sekolah-sekolah dasar Kecamatan Caringin. Penurunan nilai literasi di sebagian besar sekolah menunjukkan perlunya evaluasi dan reformasi dalam pendekatan pengajaran serta dukungan terhadap program literasi. Upaya kolaboratif antara guru, orang tua, dan masyarakat diperlukan untuk mengatasi masalah ini dan memastikan bahwa semua siswa memiliki akses ke pendidikan berkualitas yang mendukung perkembangan literasi mereka.

Pembelajaran berbasis literasi terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan untuk menanamkan kebiasaan membaca sejak dini, sehingga siswa terbiasa dalam mencari jawaban dengan membaca suatu teks untuk mendapatkan inti dari teks tersebut yang biasa disebut dengan budaya membaca. Kegiatan membaca di sekolah juga sudah dibiasakan melalui program 15 menit sebelum pembelajaran dimulai. Namun, tidak jarang siswa yang mengabaikan kegiatan membaca tersebut atau hanya membaca asal-asalan, sehingga pemahaman terhadap teks menjadi rendah. Membaca asal-asalan dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam menangkap inti dari bacaan, kurang mampu menganalisis informasi, dan mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Akibatnya, siswa menjadi kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan, kesulitan dalam mengerjakan tugas akademik, serta tidak terbiasa mencari informasi secara mandiri. Selain itu, banyak sekolah yang belum memiliki media khusus untuk mendukung kegiatan literasi ini. Bantuan buku-buku dari pemerintah sebanyak 10 paket telah diterima dan dimanfaatkan oleh siswa. Meskipun demikian, sekolah tetap mempunyai kendala dalam menjalankan kegiatan literasi yang cukup beragam, seperti waktu yang kurang efektif dan minimnya minat siswa.

Selain itu, penggunaan perpustakaan belum optimal, hal ini dikarenakan sekolah tidak memiliki penanggung jawab khusus untuk perpustakaan yang mengatur jadwal perpustakaan, fasilitas perpustakaan yang terbatas, serta kompetensi guru yang masih perlu ditingkatkan.

Penelitian ini bermaksud melihat apakah *Board Game* efektif sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Taspinar, (2016:104). Dimana *Board Game* ini berupa permainan yang biasanya berisi komponen seperti papan permainan, kartu, dadu, dan token lainnya. Vagansza, (2019: 89). *Board Game* juga dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan beradaptasi, serta meningkatkan semangat belajar siswa. Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rizki Nur Aisah dkk., 2024:160) menyebutkan bahwa salah satu media pembelajaran dengan bentuk *Board Game* dapat membuat minat belajar siswa lebih meningkat, hal ini dikarenakan, *Board Game* memiliki bentuk dan visualisasi yang menarik, serta disajikan dengan sederhana dan dilengkapi dengan ilustrasi seperti gambar, serta dalam memainkannya bisa dilakukan secara kelompok, sehingga siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan *Board Game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan sosial siswa, serta memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih baik. Namun, relevansi penggunaan *Board Game* dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar di SDN Ciheulang Girang dan SDN 2 Pasir Datar Indah masih perlu dieksplorasi lebih lanjut. Sebagian besar penelitian tentang *Board Game* dilakukan di luar konteks lokal dan fokus pada bidang lain seperti sains atau keterampilan sosial, sehingga minim penelitian yang mengeksplorasi dampak spesifik penggunaan *Board Game* terhadap pembelajaran literasi. Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak untuk penelitian yang mengkaji bagaimana *Board Game* dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis di SDN Ciheulang Girang dan SDN 2 Pasir Datar Indah.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis ingin mengetahui lebih detail bagaimana penerapan program *Board Game* dapat mempengaruhi kemampuan baca tulis, numerasi dan sains siswa kelas atas di SDN Ciheulang Girang dan SDN

2 Pasir Datar Indah. Judul penelitian ini adalah “Efektivitas Model *problem based learning* berbantuan *board game* terhadap kemampuan literasi dasar pada pelajaran IPAS”.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya kemampuan literasi dasar siswa, khususnya dalam aspek membaca, menulis, numerasi, dan sains, di beberapa sekolah dasar di Kecamatan Caringin, Kabupaten Sukabumi. Data dari ANBK menunjukkan bahwa capaian literasi di beberapa sekolah, seperti SDN Ciheulang Girang dan SDN 2 Pasir Datar Indah, mengalami penurunan yang signifikan. Beberapa faktor yang menyebabkan hal ini antara lain adalah kurangnya minat baca siswa, metode pembelajaran yang kurang variatif, serta minimnya media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, penggunaan perpustakaan yang belum optimal dan kurangnya pendampingan dalam aktivitas literasi juga memperparah situasi tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi alternatif yang menarik dan edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, salah satunya melalui integrasi model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *board game* dalam proses pembelajaran IPAS.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti ingin melihat seberapa efektif penggunaan *Board Game* terhadap literasi baca tulis, literasi numerasi dan literasi sains di Gugus 1 Caringin.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka masalah yang muncul pada penelitian ini, yaitu:

- 1) Apakah model pembelajaran *PBL* berbantuan *Board Game* efektif terhadap kemampuan Literasi baca tulis siswa di Gugus 1 Caringin ?
- 2) Apakah model pembelajaran *PBL* berbantuan *Board Game* efektif terhadap kemampuan literasi numerasi siswa di Gugus 1 Caringin?

3) Apakah model pembelajaran *PBL* berbantuan *Board Game* efektif terhadap kemampuan literasi sains siswa di Gugus 1 Caringin?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui seberapa besar efektifitas model pembelajaran *PBL* berbantuan *Board Game* terhadap kemampuan pemahaman siswa dalam literasi Baca tulis siswa di gugus 1 Caringin.
- 2) Untuk mengetahui seberapa besar efektifitas model pembelajaran *PBL* berbantuan *Board Game* terhadap kemampuan pemahaman siswa dalam literasi numerasi di gugus 1 Caringin.
- 3) Untuk mengetahui seberapa besar efektifitas model pembelajaran *PBL* berbantuan *Board Game* terhadap kemampuan pemahaman siswa dalam literasi sains siswa di gugus 1 Caringin.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu untuk Sekolah, Guru dan Siswa.

- 1) Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan wawasan tentang inovasi pembelajaran yang efektif. Dengan memanfaatkan *board game*, sekolah dapat memperkaya metode pengajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan untuk menilai dan merevisi kurikulum yang ada. Jika *board game* terbukti efektif dalam meningkatkan literasi, sekolah dapat memasukkannya secara resmi ke dalam kegiatan pembelajaran, menyesuaikan kurikulum dengan pendekatan yang lebih modern dan kreatif. Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan sumber daya sekolah, seperti pengadaan *board game* yang relevan dengan materi pembelajaran, serta pelatihan bagi guru untuk memanfaatkan alat pembelajaran tersebut secara efektif.

2) Manfaat bagi Guru

(1) Pengembangan Kompetensi Profesional: Guru mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam menggunakan metode pembelajaran yang inovatif. Penggunaan *board game* memerlukan keterampilan khusus yang dapat memperkaya kompetensi pedagogis guru.

(2) Peningkatan Kreativitas Mengajar: Dengan memanfaatkan *board game*, guru bisa mengembangkan kreativitas dalam mengajar. Ini memberikan variasi dalam metode pengajaran sehingga pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik bagi siswa.

(3) Pemahaman Terhadap Metode Pembelajaran Baru: Penelitian ini memberikan informasi mengenai efektivitas *board game* sebagai alat pembelajaran. Guru bisa mendapatkan wawasan mengenai bagaimana alat ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan literasi siswa.

3) Manfaat bagi Siswa

(1) Meningkatkan Motivasi Belajar: *Board game* menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena mereka merasa belajar bukan sebagai beban tetapi sebagai aktivitas yang menyenangkan.

(2) Peningkatan Keterampilan Literasi: Penggunaan *board game* dalam pembelajaran literasi dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa. Mereka dapat belajar kosa kata baru, memahami struktur cerita, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui permainan.

(3) Pengembangan Keterampilan Sosial: *Board game* seringkali memerlukan kerja sama dan interaksi antar siswa. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, seperti bekerja dalam tim, berkomunikasi, dan menyelesaikan konflik.

(4) Meningkatkan Konsentrasi dan Fokus: Bermain board game membantu siswa untuk meningkatkan konsentrasi dan fokus mereka. Mereka belajar untuk

memperhatikan instruksi, mengikuti aturan, dan menyusun strategi yang meningkatkan daya pikir dan konsentrasi.

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Model pembelajaran





BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbantuan board game efektif terhadap kemampuan literasi baca tulis siswa di Gugus 1 Caringin. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t independent yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Hasil N-Gain juga memperlihatkan bahwa peningkatan kemampuan literasi linguistik pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang (0,44), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang berada pada kategori rendah (0,27). Dengan demikian, PBL berbantuan board game mampu meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.
2. Model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbantuan board game efektif terhadap kemampuan literasi numerasi siswa di Gugus 1 Caringin. Hasil uji-t independent menunjukkan adanya perbedaan signifikan (Sig. 0,000 $< 0,05$) dengan rata-rata capaian kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Nilai N-Gain literasi numerasi kelas eksperimen sebesar 0,60 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,44 (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun keduanya berada pada kategori sedang, tingkat peningkatan kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa model PBL berbantuan board game lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa.

3. Model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbantuan board game efektif terhadap kemampuan literasi sains siswa di Gugus 1 Caringin. Hasil uji-t independent memperlihatkan adanya perbedaan signifikan (Sig. 0,000 < 0,05) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan perbedaan rata-rata sebesar 9,18 poin. Nilai N-Gain literasi sains kelas eksperimen sebesar 0,64 (kategori sedang-tinggi), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 0,48 (kategori sedang). Dengan demikian, penerapan model PBL berbantuan board game terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi sains siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Problem-Based Learning berbantuan board game efektif dalam meningkatkan ketiga aspek literasi dasar siswa, yaitu literasi linguistik, numerasi, dan sains. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan PBL berbantuan board game dapat dijadikan sebagai salah satu strategi inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus mendorong peningkatan literasi dasar siswa secara menyeluruh.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Untuk Guru SD, khususnya guru mata pelajaran IPAS, disarankan untuk mengintegrasikan model pembelajaran PBL dengan media *board game* dalam proses pembelajaran sebagai metode yang menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa.
- 2) Untuk Sekolah dan Pemangku Kebijakan Pendidikan, disarankan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis permainan

edukatif serta pelatihan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis masalah yang mengintegrasikan literasi dasar.

3) Untuk Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk:

- (1) Mengembangkan media *board game* yang lebih variatif dan menyesuaikan dengan kompetensi dasar lainnya.
- (2) Melakukan penelitian dengan jumlah sampel lebih besar dan durasi perlakuan lebih panjang.
- (3) Menyelidiki secara lebih mendalam pengaruh PBL berbantuan *board game* terhadap aspek non-kognitif seperti motivasi belajar, keterampilan sosial, dan kemampuan komunikasi.
- (4) Untuk Pengembangan Pembelajaran Literasi Linguistik, disarankan agar aspek bahasa dan komunikasi diberikan proporsi soal atau aktivitas yang lebih banyak dalam *board game* agar efeknya dapat lebih seimbang dengan literasi numerasi dan sains.



Daftar Pustaka

- Aditya, A. M., Setyadi, A. R., & Leonardho, R. (2020). Analisis Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Manazhim*, 2(1), 97-104.
- Agustyaningrum, N., & Pradanti, P. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568-582.
- Aiman, U., & Ahmad, R. A. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Terhadap Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 1(1), 1-5.
- Amelia, S., & Iswandi, H. (2023). Board Game Sebagai Media Literasi Digital Mengenai Pemajuan Kebudayaan di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 8(2), 108-119.
- Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>
- Auramajeda, T., & Nurhidayat, M. (2021). Aplikasi Produk Board Game 'Hootania' sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Baca Pada Anak. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 3 (2), 11-16.
- Basriyah, K., & Sulisworo, D. (2018). Pengembangan video animasi berbasis powtoon untuk model pembelajaran flipped classroom pada materi termodinamika. In *Prosiding Seminar Nasional & Internasional* (Vol. 1, No. 1).
- Cline, N., & López-McKnight, J. R. (2024). Before Information Literacy. *Journal of Information Literacy*, 18(1), 5–13. <https://doi.org/10.11645/18.1.568>
- Dhani, R. R. (2020). Peran guru dalam pengembangan kurikulum. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 45-50.
- Diana, H. (2022). Pembelajaran Berbasis Game Berbantuan Media Board Game Klaster untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6 (2), 661-676.
- Hadinningsih, E. S. (2023). Efektivitas Model PBL Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Literasi Numerasi Berbasis AKM Materi Bilangan Cacah Kelas II SDN 69 Banda Aceh (Tesis, Universitas Bina Bangsa Getsempena).
- Hasanah, U., Masitoh, S., Dealova, Z. K., Yunus, M., Frimananda, G. R., & Interaktif, M. P. (2025). *PROSES*. 8, 1184–1188.
- Hendrowati, T. Y. (2015). Pembentukan pengetahuan lingkaran melalui pembelajaran asimilasi dan akomodasi teori konstruktivisme Piaget. *JURNAL e-DuMath*, 1(1).

- I., Silva., Malton, de, Oliveira, Fuckner. (2024). Games and pranks in literacy as teaching strategies. doi: 10.56238/interdiinovationscrese-091
- Izza, E. N., & Hayati, N. (2022). BOARD GAME ON IPA LEARNING: DEVELOPMENT OF MEDIA FOR SUBSTANCE PRESSURE MATERIALS. *NUKLEO SAINS: JURNAL PENDIDIKAN IPA*, 1(2), 61-68.
- JAMALUDIN, G. (2010). *PENGEMBANGAN MEDIA CD PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TPS POKOK BAHASAN TEOREMA PYTHAGORAS* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO).
- Kemendikbud.(2020).*NoTitle*.Kemendikbu.Id.<https://bpmplampung.kemdikbud.go.id/detailpost/enam-literasi-dasar-yang-perlu-dikuasai>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). ANALISIS Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27.
- Lendeon, G. R., & Poluakan, C. (2022). Pengaruh model problem based learning (PBL) terhadap kemampuan literasi sains siswa. *SCIENING: Science Learning Journal*, 3(1), 14-21.
- Marsidi, M., & Agustin, I. H. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga di SDN Sukorejo 6. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 41-48.
- Muhtarotun, N. A., ANDRI, P., & SUBARDI, A. (2022). *Kepribadian Tokoh Utama Bahar Safar Dalam Novel Janji Karya Tere Liye Tinjauan Psikoanalisis Sigmund Freud* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Nuri, N., Surya, A., Destari, U., Amanda, S. R., Sahendra, Y., & Fahrimal, Y. (2023). Peningkatan Literasi Lingkungan Siswa MIN 3 Aceh Barat Menggunakan Metode Board Game Ular. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 61-68.
- Piyana, S. O. (2020). Identifikasi Kegiatan Belajar Siswa Ditinjau dari Minat dan Motivasi di Sekolah Dasar. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1), 57-62.
- Prasetya, A. G., & Wardani, K. W. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Digital dengan Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas V SD pada Mapel Bahasa Indonesia.
- Riyad. (2022). *No Title*. Pustakawan DKPUS Prov. Kep. Babel. <https://dkpus.babelprov.go.id/content/manfaat-literasi#:~:>
- Rizki Nur Aisah, Dian Nuzulia Armariena, & Marleni. (2024). Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 156–162. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16032>
- Rizki, I. M., Suhendar, S., & Nuranti, G. (2022). Profil Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik SMA Pada Pembelajaran Biologi

- Kelas XII Pada Materi Evolusi:(Profile Of Numerical Literacy Ability High School Students XII Class in Biology Learning On Evolution Materials). *BIODIK*, 8(3), 36-42.
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis kebijakan terkait kebijakan literasi digital di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 176-180.
- Safitri, ND, Hasanah, U., Masruroh, F., Khulusinniyah, K., & Dodd, J. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukasi Papan Tematik untuk Melatih Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1 (2), 75-86.
- Saleh, M., Abdullah, G., Hasim, E., & Katili, S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Mordiscvein di Era Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 339-346.
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79-88.
- UNESCO. (2024). Literacy. Diakses dari situs UNESCO: <https://www.unesco.org/en/literacy>.
- Wahyunintyas, R., & Sulasmono, B.S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Zyra, S. N., Alamsyah, T. P., & Yuliana, R. (2022). Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 97-106.
- Coletta, V. P., & Steinert, J. J. (2020). Why normalized gain should continue to be used in analyzing preinstruction and postinstruction scores on concept inventories. *Physical Review Physics Education Research*, 16(1), Article 010108. <https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.16.010108>

Data Pribadi Mahasiswa

Nama lengkap : Ai Hanifah
Tempat tanggal lahir : Sukabumi, 18 Februari 2002
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat rumah domisili : kp.Cikareo RT/RW 003/007 des.Jayabakti kec.Cidahu kab.Sukabumi
Alamat email kampus : ai.hanifah_sd21@nusaputra.ac.id
Nomor ponsel / WA : +6281522789113



Mahasiswa,



Ai Hanifah
NIM. 20210100067

Data Pribadi Mahasiswa

Nama lengkap : Neng Lisnawati
Tempat tanggal lahir : Sukabumi, 25 November 2001
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat rumah domisili : Kp Bantargebang, Désa Bantargebang, Kec Bantargadung.
Alamat email kampus : neng.lisnawati_sd21@nusaputra.ac.id
Nomor ponsel / WA : +6285794478365



Mahasiswa,



Neng Lisanawati
NIM. 20210100066

Data Pribadi Mahasiswa

Nama lengkap : Tasya Desianti
Tempat tanggal lahir : Sukabumi, 15 Desember 2000
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat rumah domisili : Kp. Kubang RT 016/RW 004, Desa. Pasir Datar Indah,
Kec. Caringin, Kab. Sukabumi
Alamat email kampus : tasya.desianti_sd21@nusaputra.ac.id
Nomor ponsel / WA : +6285215846134



Mahasiswa,



Tasya Desianti
NIM. 20210100045