

# Penerapan *Game* Edukasi Kotak Cerita (Ceribox) untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD

Tri Widayati, Lilik Binti Mirnawati<sup>2</sup>, Ahmad Sholikin<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Surabaya<sup>1,2</sup>, SD Negeri Tambaksari 1 Surabaya<sup>3</sup>

[Tri.widayati9392@gmail.com](mailto:Tri.widayati9392@gmail.com)<sup>1</sup>, [lilikbintimirnawati@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:lilikbintimirnawati@fkip.um-surabaya.ac.id)<sup>2</sup>,

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III SD melalui media game edukatif Kotak Cerita (Ceribox). Fokus penelitian adalah mengukur peningkatan kemampuan literasi membaca setelah penggunaan Ceribox. Ceribox merupakan media berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman teks secara menyenangkan. Penelitian menggunakan model tindakan kelas spiral Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas III-B SDN Tambaksari 1 Surabaya Tahun Ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data meliputi pretest, dokumentasi proses, dan posttest tiap siklus. Observasi digunakan sebagai pendukung untuk melihat keterlibatan siswa, sedangkan analisis utama berdasarkan hasil tes literasi membaca. Hasil pra-siklus menunjukkan rata-rata nilai 61,8 (ketuntasan 38%). Setelah penggunaan Ceribox, nilai rata-rata meningkat menjadi 67,2 (55%) pada siklus I dan 76,5 (86%) pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa Ceribox efektif dalam meningkatkan literasi membaca dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

**Kata Kunci:** literasi membaca, Ceribox, media edukatif

**Abstract :** This study aims to improve reading literacy among third-grade elementary students through the implementation of the educational game media Kotak Cerita (Ceribox). The primary focus is to measure the improvement in students' reading literacy skills after using Ceribox as a learning tool. Ceribox is a game-based literacy medium designed to foster reading interest and enhance text comprehension in an engaging and interactive way. The research employed the classroom action research model by Kemmis and McTaggart, conducted over two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection phases. The study involved 29 students of Class III-B at SDN Tambaksari 1 Surabaya during the 2024/2025 academic year. Data collection techniques included a pretest before the intervention, documentation during the learning process, and posttests after each cycle. Observation was used to support the analysis of student engagement; however, the main data analyzed were the reading literacy test scores. The pre-cycle average score was 61.8 with 38% mastery. After implementing Ceribox, the average score increased to 67.2 (55% mastery) in Cycle I and 76.5 (86% mastery) in Cycle II. These results indicate that Ceribox is effective in improving students' reading literacy and fostering active participation in learning.

**Keywords:** reading literacy, Ceribox, educational media

## PENDAHULUAN

Menurut Klein dan rekan-rekannya (dalam Rahim, 2018:3), membaca dapat diartikan sebagai sebuah proses yang melibatkan strategi serta interaksi. Membaca bukan sekadar melihat kata, melainkan merupakan kegiatan memproses makna dari tulisan yang dibaca. Keterampilan ini termasuk ke dalam kemampuan berbahasa tulis yang bersifat reseptif. Sementara itu, Soedarsono (dalam Hariyanto, 2020) menjelaskan bahwa membaca adalah aktivitas yang kompleks karena mencakup berbagai aspek, seperti memahami isi bacaan, berimajinasi, melakukan pengamatan, serta mengingat informasi. Jadi, membaca adalah proses yang kompleks dan strategis dalam mengolah makna dari kata atau tulisan secara interaktif yang melibatkan berbagai keterampilan seperti pemahaman, imajinasi, pengamatan, dan ingatan sebagai bagian dari kemampuan berbahasa tulis reseptif. Apabila seseorang memiliki kemampuan membaca yang lemah, hal tersebut dapat memengaruhi tingkat kemahirannya dalam literasi membaca.

Menurut Nasrullah, R., et al. (2024), literasi membaca merupakan fondasi utama dalam sistem pendidikan Indonesia. Literasi tidak hanya dipandang sebagai keterampilan dasar dalam mengenal huruf dan kata, tetapi juga sebagai elemen esensial yang memengaruhi kualitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Dalam hal ini, literasi membaca harus dikembangkan melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai tingkat kemampuan siswa dalam praktik pembelajaran di kelas agar siswa merasa termotivasi dan terlibat aktif dalam kegiatan membaca. Salah satu strategi dalam meningkatkan literasi membaca adalah perlunya inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa, seperti penggunaan media interaktif dan permainan edukatif. Literasi membaca dapat didefinisikan sebagai keterampilan membaca dan menulis, serta kemampuan memahami tulisan (Patriana et al., 2021). Sementara itu, literasi membaca merujuk pada aktivitas yang melibatkan kemampuan membaca, berpikir, dan menulis dengan tujuan mengembangkan kemampuan menganalisis, berpikir kritis, serta merefleksikan informasi (Gogahu & Prasetyo, 2020). Literasi membaca adalah kompetensi mendasar untuk menunjang keberhasilan belajar di berbagai mata pelajaran. Pada jenjang kelas III SD, kemampuan ini menjadi sangat penting karena siswa mulai dituntut untuk memahami isi bacaan secara lebih mendalam dan mampu mengungkapkan kembali informasi yang diperoleh.

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) adalah program utama kemendikbudristek. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar siswa. Khususnya literasi membaca serta menanamkan kebiasaan membaca dan menulis di lingkungan sekolah. Tujuan akhirnya adalah mengembangkan kemampuan seseorang dalam memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif (Supiandi, 2016). Pelaksanaan program ini akan kurang optimal tanpa dukungan dari dua unsur penting, yakni komponen utama yaitu minat baca yang muncul dari dalam diri setiap individu dan komponen pendukung mencakup tersedianya fasilitas seperti perpustakaan atau ruang baca, ketersediaan bahan bacaan dalam jumlah cukup, serta ruang-ruang strategis untuk membaca seperti pojok baca dan taman literasi. Selain itu, keberadaan media serta berbagai aktivitas literasi di sekolah turut memperkuat pelaksanaan gerakan ini. Berdasarkan Permendikbud, pelaksanaan GLS di jenjang SD dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran. Pada tahap pembiasaan, kegiatan literasi dilaksanakan selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai (Dewi et al., 2021). Tahap kedua berfokus pada peningkatan kemampuan literasi dengan merespons bacaan pengayaan, sedangkan tahap ketiga bertujuan mengembangkan literasi dalam semua mata pelajaran melalui pemanfaatan buku pengayaan dan penerapan strategi membaca yang relevan. Berdasarkan penelitian, peneliti menemukan masalah pada kurangnya literasi membaca siswa. Kegiatan literasi membaca dilakukan dengan menerapkan pojok baca dan belajar di perpustakaan. Namun, pelaksanaannya masih belum maksimal. Pojok baca belum dimanfaatkan secara rutin dan terstruktur, sementara kegiatan membaca di perpustakaan cenderung bersifat pasif di mana siswa hanya diminta membaca tanpa adanya tindak lanjut berupa diskusi atau aktivitas yang mendukung pemahaman bacaan. Selain itu, belum ada perbaikan dalam pendekatan pembelajaran yang memperhatikan kemampuan membaca siswa yang beragam.

Akibatnya, siswa yang memiliki kesulitan membaca cenderung tertinggal dan tidak menunjukkan perkembangan yang signifikan. Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan memahami materi. Hal ini disebabkan oleh kemampuan membaca yang belum lancar pada sebagian siswa. Data dari tes awal yang diberikan menunjukkan bahwa dari total 29 siswa, terdapat 5 siswa yang masih belum lancar dalam membaca, serta 10 siswa lainnya belum mampu memahami isi bacaan dengan baik.

Salah satu upaya peneliti untuk meningkatkan literasi membaca siswa yaitu dengan cara mengembangkan media dengan menerapkan game edukasi “Kotak Cerita” (Ceribox). Game edukasi ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui kegiatan yang aktif, kolaboratif dan menyenangkan. Game edukasi ini digunakan sebagai media pembelajaran dalam rangka menumbuhkan minat baca, meningkatkan pemahaman isi bacaan, serta mendorong siswa menulis dan menyusun ide secara runtut. Media “Kotak Cerita” (Ceribox) adalah sarana pembelajaran berbentuk kotak yang dilengkapi dengan teks, ilustrasi, dan cerita yang disesuaikan dengan materi untuk siswa kelas III di SDN Tambaksari 1 Surabaya. Penggunaan Ceribox diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan membaca. Peningkatan literasi membaca sangat penting karena pengalaman literasi yang diperoleh siswa akan menjadi fondasi yang kokoh dalam perkembangan kemampuan membaca, pengetahuan, keterampilan, serta sikap mereka. Semua aspek tersebut merupakan dasar dari kemampuan literasi awal siswa (Sukma et al., 2019).

Penelitian serupa juga telah dilakukan oleh Yofita M. Seso (2022), yang menggunakan media kartu cerita. Media ini merupakan alat pembelajaran berisi kalimat-kalimat yang dirancang untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ide pokok paragraf. Dengan menggunakan kartu cerita, siswa lebih mudah dalam mengidentifikasi ide pokok dalam suatu paragraf secara tepat. Selain itu, penelitian lainnya dilakukan oleh Desiningrum (2016), yang memanfaatkan media Kotak Kartu Misterius. Media ini merupakan kombinasi antara alat pembelajaran dan permainan bahasa. Kotak kartu misterius atau permainan “kokami” menjadi alternatif media yang mampu merangsang semangat belajar siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih aktif, serta membantu mengurangi kejenuhan. Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Mengingat betapa pentingnya kemampuan literasi membaca di jenjang kelas rendah, maka pelaksanaan penelitian ini menjadi langkah tepat dalam menaikkan kemampuan literasi membaca siswa pada tingkat tersebut. Fokus penelitian ini yaitu penerapan game edukasi kotak cerita (Ceribox) untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD. game edukasi ini dipilih karena memiliki daya tarik visual dan interaktif yang mampu memotivasi siswa dalam kegiatan membaca. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, diharapkan dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik, meningkatkan kelancaran membaca, serta menumbuhkan literasi membaca siswa.

## METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan pendekatan spiral dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) (Arikunto, 2021). Desain ini digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses serta hasil pembelajaran literasi membaca siswa kelas III SD secara berkelanjutan.

Penelitian dilakukan di SDN Tambaksari 1 Surabaya yang berlokasi di Jl. Mundu No.5 kecamatan Tambaksari Kota Surabaya. Penyelidikan dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2024/2025 pada saat pembelajaran di kelas. Subyek utama penelitian ini adalah 29 siswa kelas III-B SDN Tambaksari 1 Surabaya. Siswa putri berjumlah 15 orang dan siswa putra berjumlah 14 orang. Siswa-siswa ini memiliki latar belakang kemampuan membaca yang beragam dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sebagian siswa menunjukkan kemampuan membaca yang cukup lancar namun kurang memahami isi bacaan, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam merangkai kalimat.

Pada penelitian ini instrument yang digunakan yaitu Lembar tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, (2) Kotak cerita (Ceribox) yang digunakan sebagai media pembelajaran, (3) Lembar Evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik, dan (4) Dokumentasi sebagai pelengkap sehingga dapat memperkuat penelitian ini dan dapat digunakan sebagai bukti saat pengambilan data.

Selanjutnya yaitu menghitung hasil literasi individu siswa. Tujuannya untuk menilai perkembangan kemampuan membaca dan pemahaman bacaan setiap siswa. Menghitung hasil literasi individu dilakukan dengan cara :

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \quad \dots\dots\dots (1)$$

Sedangkan untuk menghitung rata-rata nilai literasi membaca kelas, yang harus dilakukan yaitu mengumpulkan hasil penilaian literasi membaca dari setiap siswa dalam kelas, kemudian menghitung rata-ratanya. Cara menghitung rata-rata nilai literasi membaca :

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Jumlah total nilai literasi seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\% \quad \dots\dots\dots (2)$$

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\% \quad \dots\dots\dots (3)$$

Keterangan :

86%-100% = Sangat Baik

76%-85% = Baik

60%-75% = Cukup

45%-59% = Kurang

(Binti Mirnawati & Agatha Valent Fabriya, 2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan literasi membaca siswa. Studi tindakan kelas ini berlangsung dalam dua tahapan siklus berdasarkan model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat tahapan dalam tiap siklus yaitu Perencanaan terdiri dari menyusun perangkat pembelajaran Modul Ajar, menyiapkan media *Kotak Cerita*, menyusun instrumen observasi dan penilaian. Pelaksanaan Tindakan yaitu melaksanakan pembelajaran dengan media *Kotak Cerita* sesuai perencanaan dan mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat kemampuan. Observasi yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengamati keaktifan, keterlibatan, dan hasil belajar siswa menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Refleksi yaitu menganalisis hasil pembelajaran dan hambatan serta menentukan rencana perbaikan untuk siklus berikutnya.

Tahap pra – siklus dilakukan guna memperoleh data awal yang bertujuan untuk mengetahui tingkat literasi siswa sebelum diterapkannya strategi pembelajaran membaca berbasis permainan edukatif *Kotak Cerita*. Proses pengumpulan data dilakukan melalui pelaksanaan pre-test yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa serta mengidentifikasi hambatan yang mereka alami dalam kegiatan literasi membaca. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan melalui kegiatan pre test, dapat disimpulkan dari 29 siswa terdapat 7 siswa yang dapat melakukan kegiatan membaca dengan lancar dan pemahaman bacaan, sementara 22 siswa lainnya mengalami kesulitan dalam hal pemahaman bacaan. Berdasarkan data tersebut, peneliti menerapkan permainan edukatif *Kotak Cerita* sebagai upaya dalam menaikkan keterampilan literasi membaca siswa.

Pada siklus 1, peneliti menerapkan permainan *Kotak Cerita*. Siswa secara individu diminta untuk mengambil dan mengamati gambar-gambar yang terdapat dalam kotak tersebut. Setelah itu, siswa menyusun gambar-gambar tersebut menjadi urutan cerita yang padu, lalu mengembangkannya menjadi kalimat sederhana. Setelah menyusun kalimat, siswa menggambarkan ulang isi cerita tersebut dalam bentuk gambar kegiatan sebagai bentuk ekspresi pemahaman terhadap isi cerita. Kegiatan ini bertujuan melatih kelancaran membaca, menyusun informasi, dan mengembangkan keterampilan menulis dasar. Evaluasi pembelajaran pada siklus ini dilakukan melalui soal pilihan ganda yang menguji pemahaman isi cerita dan keterkaitan antar gambar. Dari 29 siswa yang terlibat, 7 siswa dapat membaca dengan lancar dan memahami teks dengan baik. Sebanyak 9 siswa menunjukkan kemajuan signifikan, dengan kemampuan membaca yang lebih lancar dan pemahaman yang lebih baik terhadap teks. Namun, masih ada 13 siswa yang

kesulitan dalam pemahaman teks. Mereka memerlukan latihan tambahan untuk memperbaiki keterampilan literasi membaca mereka. Hasil dari siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca pada sebagian besar siswa, meskipun beberapa siswa masih memerlukan perhatian lebih lanjut.

Pada siklus 2, peneliti melanjutkan penerapan permainan *Kotak Cerita* dengan memodifikasi kegiatan pembelajaran yang disesuaikan berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya. Siswa dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu kelompok mahir, kelompok berkembang, dan kelompok perlu bimbingan. Kelompok mahir mendapatkan tantangan berupa memilih beberapa potongan kalimat acak, kemudian menyusunnya menjadi satu kalimat utuh yang bermakna. Kalimat tersebut dikembangkan menjadi sebuah cerita pendek yang divisualisasikan dalam bentuk komik sederhana. Kelompok berkembang menyusun potongan kalimat menjadi urutan cerita yang benar, lalu menggambarkan isi cerita tersebut tanpa harus mengembangkan menjadi komik. Sementara itu, kelompok perlu bimbingan diminta mencari gambar dari kotak cerita terlebih dahulu, kemudian menuliskan tiga kalimat sederhana yang menggambarkan kegiatan dari gambar. Evaluasi pada siklus 2 pun disesuaikan dengan kemampuan tiap kelompok. Kelompok perlu bimbingan mengerjakan soal menjodohkan gambar dengan kalimat, kelompok berkembang menyelesaikan soal dalam bentuk teka-teki silang sederhana yang berisi kata kunci dari cerita, dan kelompok mahir menyelesaikan soal dalam bentuk soal cerita yang menuntut pemahaman mendalam terhadap isi teks. Dari 13 siswa yang masih kesulitan pada siklus 1, 8 siswa kini menunjukkan kemajuan yang pesat, mampu membaca dengan lebih lancar dan memahami teks dengan baik. Terdapat 5 siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pemahaman teks. Mereka membutuhkan latihan lebih lanjut untuk mencapai tingkat kelancaran membaca yang diharapkan. Berikut tabel hasil belajar dari pra siklus sampai dengan siklus 2 :

**Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I dan Siklus II	Ketuntasan		Persentase	
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
Pra siklus	7	22	24,14%	75,86%
Siklus I	16	13	55,17%	44,83%
Siklus II	24	5	82,76%	17,24%

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan game edukatif melalui media Kotak Cerita telah berhasil mengembangkan keterampilan literasi membaca siswa kelas III-B SDN Tambaksari 1 Surabaya.

## Pembahasan

Kotak Cerita (*Ceribox*) merupakan bentuk permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui kegiatan menyusun cerita berdasarkan gambar dan kata kunci yang terdapat dalam sebuah kotak. Dalam penerapannya guru menyiapkan sebuah kotak yang berisi gambar dan kata kunci yang

berkaitan dengan tema pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan game edukasi *Kotak Cerita (Ceribox)* secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas III SD. Pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis aktivitas nyata terbukti efektif untuk menarik minat dan meningkatkan kemampuan literasi siswa. Penerapan Ceribox mendukung tahap perkembangan kognitif anak menurut Piaget, yakni tahap operasional konkret. Siswa belajar melalui benda nyata dan pengalaman langsung. Penggunaan gambar dan kata kunci dalam Ceribox membantu mereka menghubungkan simbol visual dengan makna bahasa tulis.

Penerapan permainan edukatif *Kotak Cerita* dalam pembelajaran membaca siswa kelas III memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh, terlihat sebagian besar siswa mengalami kesulitan membaca dan memahami isi teks. Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus 1, sebanyak 16 dari 29 siswa (55,17%) menunjukkan peningkatan kemampuan membaca dan dinyatakan tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan sederhana dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran membaca. Namun, masih terdapat 13 siswa (44,83%) yang belum mencapai ketuntasan, terutama disebabkan oleh keterbatasan dalam kelancaran membaca dan daya pemahaman terhadap teks. Pada siklus 2 peneliti menyempurnakan strategi pembelajaran dengan meningkatkan tingkat kesulitan materi serta menambahkan latihan pemahaman bacaan dalam bentuk pertanyaan dan kegiatan menyusun kalimat kemudian mengembangkan menjadi sebuah cerita. Hasilnya, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 24 siswa menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam hal kelancaran membaca dan pemahaman isi bacaan. Kenaikan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan edukatif tidak hanya mampu menarik minat siswa, tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan literasi secara bertahap. Kegiatan membaca yang dibuat secara menyenangkan mendorong siswa untuk lebih fokus, termotivasi, dan berani dalam mengekspresikan pemahamannya terhadap bacaan.

Penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Khasanah dan rekan-rekannya (2023) mengungkapkan bahwa pemanfaatan permainan edukatif yang mengangkat unsur kearifan lokal mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar hingga 75,10%, yang tergolong dalam kategori efektif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian ini, yang menunjukkan bahwa penggunaan media Ceribox berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa. Sementara itu, studi oleh Rahma dan kolega (2023) menyatakan bahwa media interaktif berbasis permainan edukatif mampu mendorong peningkatan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik. Dalam implementasi Ceribox, keterlibatan siswa dalam menyusun cerita mendorong mereka untuk lebih termotivasi dalam kegiatan membaca dan menulis. Selanjutnya, penelitian oleh Yunita et al. (2024) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa permainan edukatif berperan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa SD, yang ditunjukkan melalui antusiasme tinggi selama proses pembelajaran. Ceribox sebagai bentuk game edukatif berfungsi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan literasi siswa secara menyeluruh.

## KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

### Kesimpulan

Menggunakan media pembelajaran Kotak Cerita (Ceribox) efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas III SD. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata kemampuan literasi membaca siswa, yang semula 61,8 pada tahap pra-siklus, naik menjadi 67,2 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 76,5 pada siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa juga menunjukkan peningkatan signifikan, dari 38% pada pra-siklus menjadi 55% di siklus I, dan mencapai 86% pada siklus II. Selain peningkatan nilai, partisipasi siswa dalam kegiatan membaca, menyusun cerita, dan berdiskusi juga menunjukkan perkembangan yang positif. Ceribox terbukti menjadi media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran literasi.

### Implikasi

Media Kotak Cerita terbukti sebagai sarana pembelajaran yang efektif terutama untuk kemampuan literasi dasar seperti membaca pemahaman serta menulis. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis aktivitas nyata, seperti permainan dan kegiatan bercerita, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

### Saran

Guru disarankan untuk memanfaatkan media kotak cerita (Ceribox) atau permainan literasi sejenis sebagai variasi strategi pembelajaran guna meningkatkan minat, partisipasi, dan hasil literasi membaca siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media kotak cerita (Ceribox) untuk tema pembelajaran lain atau jenjang kelas yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Binti Mirnawati, L., & Agatha Valent Fabriya, R. (2022). Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22–38. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.19837>
- Erawahyuni, E. R., & Hidayat, M. T. (2023). Pengembangan Media Games Book Berbasis Cerita “Minuman Nusantara” Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. ... *Jurnal Pendidikan Dan ...*, 7(1). <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/12921%0Ahttps://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/download/12921/6272>
- Hartatika, D. P., Fath, A. M. A. L., & Sugiyono, S. (2024). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 3 Di Sdn 3 Kledung Bandar*. 1–12. [https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1522/%0Ahttps://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1522/5/DEFI PASYA HARTATIKA\\_PGSD\\_AR2023.pdf](https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1522/%0Ahttps://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1522/5/DEFI%20PASYA%20HARTATIKA_PGSD_AR2023.pdf)



- Muthia Rany, N., Nudiawati, & Irma Suriani, A. (2023). Penerapan Permainan Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(4), 512–526. <https://doi.org/10.56983/jgps.v1i4.796>
- Nay, Y. A. (2024). *Jurnal Citra Magang dan Persekolahan*. 2, 219–231.
- Sari, R. K. (2024). Pengembangan Media Literasi Berbasis Puzzle Edukatif Untuk Meningkatkan Minat Membaca di SDN 043 Tarakan. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 10(January), 427–438.
- Seso, Y. M., Solehun, S., & Putra, T. Y. (2022). Pengaruh Media Kartu Cerita terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas V SD Inpres 5 Doom. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 74–80. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1898>
- Hidayati, A., Sholeh, M., Fitriani, D., Isratulhasanah, P., Marwiyah, S., Rizkia, N. P., Fitria, D., & Sembiring, A. (2024). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 75–80. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.381>
- Jannah, M., Masfuah, S., & Fardani, M. A. (2022). Gerakan Literasi Sekolah Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(3), 115–120. <https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8364>
- Hasanah, F., & Evania, C. (2025). *Upaya meningkatkan kemampuan literasi anak menggunakan media kotak literasi*. 2, 100–109.