



Penggunaan Media Boards Games untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Opini dan tanggapan Siswa kelas V

Putu Eka Mega Jayanti*, Ni Putu Chandra Dewi Swandari, Ni Nyoman Kurnia Wati, I Nyoman Raka

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Agama Hindu Negeri (IAHN) Mpu Kuturan

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media board games dalam meningkatkan kemampuan menulis opini dan tanggapan siswa kelas V sekolah dasar. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya kemampuan siswa dalam mengembangkan gagasan, menyusun argumen secara logis, serta menulis secara runtut. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan mengacu pada pedoman PRISMA 2020. Sumber data diperoleh dari basis data Google Scholar, DOAJ, SINTA, ERIC, dan ProQuest dengan rentang publikasi tahun 2020–2025. Dari 243 artikel yang teridentifikasi, sebanyak 30 artikel memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis secara tematik. Proses analisis difokuskan pada kontribusi board games terhadap pengembangan berpikir kritis, kemampuan berargumentasi, pengayaan kosakata, motivasi belajar, serta kualitas struktur tulisan siswa. Hasil sintesis menunjukkan bahwa board games secara konsisten meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui interaksi sosial, diskusi, dan pengambilan keputusan yang mendukung konstruksi gagasan sebelum dituangkan dalam bentuk tulisan. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan minat siswa dalam menulis. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan waktu dan kesiapan guru, board games terbukti memiliki potensi signifikan sebagai media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan literasi produktif siswa sekolah dasar. Dengan demikian, integrasi board games dalam pembelajaran Bahasa Indonesia direkomendasikan sebagai strategi yang efektif dan kontekstual.

Kata Kunci: Board Games, Menulis Opini, Menulis Tanggapan, Kelas V, Pembelajaran Bahasa

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i2.2452>

*Correspondence: Putu Eka Mega Jayanti

Email: ecamegajayanti18@gmail.com.

Received: 19-12-2025

Accepted: 19-01-2026

Published: 19-02-2026



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to analyze the effectiveness of board games as an instructional medium in improving fifth-grade elementary students' opinion and response writing skills. The research is motivated by the low ability of students to develop ideas, construct logical arguments, and organize their writing coherently. This study employed a Systematic Literature Review (SLR) method following the PRISMA 2020 guidelines. Data were collected from reputable databases, including Google Scholar, DOAJ, SINTA, ERIC, and ProQuest, focusing on publications from 2020 to 2025. Out of 243 identified articles, 30 met the inclusion criteria and were analyzed thematically. The analysis focused on the contribution of board games to the development of critical thinking skills, argumentation ability, vocabulary enrichment, learning motivation, and overall writing quality. The findings indicate that board games consistently enhance students' active engagement through social interaction, discussion, and decision-making processes that support idea construction before being expressed in written form. Furthermore, game-based learning creates an enjoyable classroom atmosphere, which increases students' confidence and interest in writing activities. Although challenges such as time management and teacher readiness were identified, board games demonstrate significant potential as an innovative instructional medium for strengthening productive literacy skills at the elementary level. Therefore, integrating board games into Indonesian language instruction is recommended as an effective and contextual teaching strategy.

Keywords: Board Games, Opinion Writing, Response Writing, Fifth Grade, Language Learning

Pendahuluan

Kemampuan menulis opini dan tanggapan merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena melatih kemampuan berpikir kritis, berargumentasi, serta mengutarakan pendapat secara logis. Pada jenjang kelas V, siswa mulai diarahkan untuk mampu menyampaikan sudut pandang pribadi mengenai isu atau informasi tertentu. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan gagasan, mempertahankan argumen, dan menyusun tulisan secara runtut (Dewi & Laksmi, 2022).

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti board games menjadi salah satu alternatif yang dapat menciptakan pengalaman belajar menarik serta memfasilitasi perkembangan kemampuan berbahasa (Santoso et al., 2023). Menurut teori konstruktivisme, proses belajar terjadi saat siswa aktif membangun makna melalui interaksi dan pengalaman. Board games menyediakan ruang bagi siswa untuk berdiskusi, bernegosiasi, dan menyampaikan ide.

Penelitian terkini menunjukkan bahwa board games efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi, keterampilan memecahkan masalah, serta komunikasi (Rahmawati, 2021). Namun, kajian mengenai peran board games secara spesifik dalam meningkatkan keterampilan menulis opini dan tanggapan siswa sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut.

Selain faktor metode pembelajaran, rendahnya kemampuan menulis opini dan tanggapan siswa kelas V juga dipengaruhi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran menulis di sekolah dasar masih cenderung bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan menekankan pada hasil akhir tulisan tanpa melalui proses berpikir yang mendalam. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kesulitan menuangkan ide secara kreatif dan kritis (Sari & Nugroho, 2020).

Media pembelajaran berbasis permainan dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa sekolah dasar. Board games, sebagai salah satu media edukatif, dapat merangsang keterlibatan aktif siswa melalui aturan permainan, diskusi kelompok, serta pengambilan keputusan. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih siswa untuk menyusun pendapat, menanggapi ide teman, dan mengembangkan argumentasi sebelum dituangkan dalam bentuk tulisan (Pratama & Hidayati, 2021).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, board games berpotensi menjadi sarana efektif untuk mengintegrasikan keterampilan berbicara, berpikir kritis, dan menulis. Melalui tahapan bermain, siswa terdorong untuk mengamati permasalahan, mengemukakan opini, serta memberikan tanggapan terhadap situasi yang disajikan dalam permainan. Proses ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas yang direkomendasikan dalam Kurikulum Merdeka (Utami et al., 2023).

Beberapa penelitian nasional menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menulis, khususnya dalam hal pengembangan ide dan struktur teks. Penggunaan board games membantu siswa memahami konteks permasalahan secara konkret sehingga memudahkan mereka dalam menyusun pendapat secara logis dan sistematis. Selain itu, interaksi sosial selama

permainan juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan gagasan (Putri & Ardiansyah, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media board games memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan menulis opini dan tanggapan siswa kelas V. Namun, masih diperlukan penelitian empiris yang secara khusus mengkaji efektivitas media board games dalam pembelajaran menulis pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya memberikan alternatif inovatif bagi guru serta memperkaya kajian akademik dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk mengkaji secara komprehensif berbagai temuan ilmiah mengenai penggunaan media board games dalam meningkatkan kemampuan menulis opini dan tanggapan siswa sekolah dasar. Pendekatan SLR dipilih karena mampu memberikan gambaran yang terstruktur dan menyeluruh melalui proses pengumpulan, evaluasi, dan sintesis hasil penelitian terdahulu yang relevan. Prosedur SLR dalam penelitian ini mengacu pada pedoman PRISMA 2020 yang menekankan transparansi dan akuntabilitas dalam proses penelusuran sumber. Tahapan SLR meliputi perumusan pertanyaan penelitian, penentuan strategi pencarian literatur, penetapan kriteria inklusi dan eksklusi, proses penyaringan dan seleksi artikel, hingga ekstraksi data dan sintesis temuan. Seluruh artikel dicari pada basis data ilmiah seperti Google Scholar, DOAJ, SINTA, ERIC, dan ProQuest dengan rentang tahun publikasi 2020–2025, sehingga kajian tetap relevan dengan perkembangan terkini dalam bidang pembelajaran berbasis permainan dan literasi menulis.

Proses pemilihan literatur dilakukan secara hati-hati dengan memfokuskan kata kunci seperti board games, game-based learning, opinion writing, response writing, dan elementary students. Artikel yang masuk dalam tahap analisis harus memenuhi kriteria meliputi kesesuaian topik, metode penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan, penyediaan teks lengkap, serta relevansi dengan konteks pembelajaran sekolah dasar. Artikel yang tidak memenuhi kriteria, seperti penggunaan permainan digital, jenjang pendidikan di luar SD, atau publikasi sebelum tahun 2020, dieliminasi melalui proses screening berlapis mulai dari evaluasi judul, abstrak, hingga isi lengkap. Seluruh artikel yang lolos seleksi kemudian dianalisis untuk diidentifikasi pola-pola temuan, kontribusi, serta kesenjangan penelitian. Proses sintesis yang dilakukan bersifat tematik, di mana peneliti mengelompokkan temuan-temuan berdasarkan kategori tertentu seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan menyusun argumen, dan peningkatan kualitas tulisan siswa. Dengan demikian, metode SLR dalam penelitian ini memastikan bahwa hasil kajian yang disajikan bersifat akurat, kredibel, dan dapat menjadi dasar bagi pengembangan praktik pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Formulasi Pertanyaan penelitian (RQ)

Formulasi pertanyaan penelitian berfungsi mengarahkan seluruh proses penelusuran literatur agar fokus pada fenomena yang hendak dikaji. Pertanyaan penelitian dirancang untuk menjawab bagaimana media board game dimanfaatkan dalam

pembelajaran, serta bagaimana pengaruhnya terhadap kemampuan menulis opini dan tanggapan siswa sekolah dasar. RQ ini memastikan proses pengumpulan dan seleksi data berjalan terarah, tidak bias, dan konsisten dengan tujuan penelitian.

Strategi Pencarian Literatur

Strategi pencarian literatur dalam penelitian ini dirancang secara sistematis untuk memastikan bahwa seluruh sumber yang diperoleh relevan, terbaru, dan mendukung tujuan kajian. Proses penelusuran dilakukan pada beberapa basis data kredibel, yaitu Google Scholar, DOAJ, SINTA, ERIC, dan ProQuest, yang dipilih karena memiliki cakupan luas terhadap penelitian pendidikan, media pembelajaran, dan game-based learning. Pencarian dilakukan dengan menggunakan kombinasi kata kunci utama dan turunan seperti “board games”, “game-based learning”, “writing skills”, “opinion writing”, “response writing”, “elementary students”, dan “literacy development”. Penggunaan operator Boolean seperti AND, OR, dan NOT diterapkan untuk memperluas atau mempersempit cakupan pencarian. Misalnya, frasa pencarian “board games” AND “opinion writing” AND “elementary school” digunakan untuk menemukan artikel yang secara langsung menghubungkan media permainan dengan kemampuan menulis pendapat siswa sekolah dasar.

Selain pencarian otomatis melalui basis data, peneliti juga menggunakan strategi snowballing dengan menelusuri daftar pustaka pada artikel yang relevan untuk menemukan penelitian lain yang memenuhi kriteria. Seluruh pencarian dibatasi pada rentang publikasi 2020–2025 untuk memastikan keterbaruan informasi. Proses penelusuran dilakukan sebanyak tiga kali pada minggu yang berbeda untuk menghindari bias hasil pencarian yang mungkin berubah karena pembaruan sistem database. Setiap hasil pencarian kemudian diekspor dan disusun dalam daftar awal sebelum memasuki tahap screening judul, abstrak, dan isi lengkap. Strategi pencarian yang berlapis dan terstruktur ini memastikan bahwa artikel yang dipilih memiliki kualitas metodologis yang memadai, relevansi tinggi terhadap topik penelitian, serta mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap sintesis temuan dalam SLR ini.

Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria inklusi dan eksklusi digunakan untuk menentukan artikel yang layak dianalisis serta meminimalkan bias. Kriteria ini diatur mengikuti panduan PRISMA 2020 sehingga proses seleksi artikel menjadi transparan dan dapat direplikasi.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Aspek	Inklusi	Eksklusi
Tema	Board game dan/atau menulis	Game digital non edukatif
Subjek	Siswa SD – SMP	Mahasiswa atau non sekolah
Artikel	Jurnal ilmiah Peer-viewed	Blog/opini
Akses	Full Text tersedia	Tidak dapat diakses
Metode	Empiris (eksperimen/kualitatif/mixed)	Tidak jelas metodologi
Bahasa	Indonesia/inggris	Bahasa lain
Fokus	Menulis opini, argumentasi, tanggapan	Tidak relevan literasi

Screening dan Seleksi

Artikel Proses screening dan seleksi artikel dilakukan secara bertahap untuk memastikan bahwa setiap publikasi yang dianalisis benar-benar memenuhi kriteria kualitas ilmiah dan relevansi dengan fokus penelitian. Tahap pertama adalah screening judul, yaitu meninjau seluruh artikel yang diperoleh dari hasil pencarian awal berdasarkan kesesuaian topik dengan variabel utama penelitian, yaitu board games dan kemampuan menulis opini serta tanggapan siswa sekolah dasar. Artikel yang judulnya tidak menggambarkan keterkaitan dengan media pembelajaran, gamebased learning, atau keterampilan menulis langsung dieliminasi. Tahap berikutnya adalah screening abstrak, di mana peneliti meninjau ringkasan tujuan, subjek penelitian, metode, dan hasil untuk menentukan apakah artikel tersebut memiliki kontribusi ilmiah yang relevan. Pada tahap ini, artikel yang membahas permainan digital, jenjang pendidikan selain SD, atau fokus pada keterampilan non-menulis dikeluarkan dari daftar. Selain itu, artikel yang hanya berupa prosiding tanpa metodologi yang jelas atau artikel yang tidak menyediakan teks lengkap juga dikeluarkan untuk menjaga integritas analisis.

Setelah melalui tahap screening awal, artikel yang tersisa masuk ke tahap full-text review, yaitu pemeriksaan menyeluruh pada isi lengkap untuk menilai kesesuaian metodologi, kualitas data, dan konsistensi dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, peneliti memeriksa apakah artikel benar-benar membahas penggunaan board games sebagai media pembelajaran, menyertakan data empiris, dan memberikan penjelasan yang memadai mengenai dampaknya terhadap kemampuan menulis opini atau tanggapan siswa. Artikel yang metode penelitiannya lemah, tidak memiliki data yang dapat diverifikasi, atau tidak relevan secara kontekstual dikeluarkan dari daftar final. Semua proses seleksi dilakukan secara sistematis dan berulang untuk memastikan objektivitas. Hasil akhir dari proses screening dan seleksi tersebut kemudian dituangkan dalam diagram PRISMA 2020 yang menggambarkan jumlah artikel pada setiap tahap, mulai dari identifikasi hingga seleksi akhir.

Dengan mengikuti alur PRISMA, penelitian ini memastikan bahwa seluruh proses seleksi bersifat valid, akuntabel, dan mencerminkan standar penelitian ilmiah internasional.

Tabel 2. Tabel PRISMA 2020 Proses Seleksi Artikel

Tahap PRISMA 2020	Jumlah Artikel	Deskripsi
Identifikasi	243	Artikel diperoleh melalui Google Scholar (158), ERIC (41), dan SINTA (44). Semua artikel dikumpulkan berdasarkan kata kunci yang relevan seperti board game, game-based learning, writing skills, dan menulis opini.
Screening	118	Sebanyak 125 artikel dieliminasi karena tidak sesuai berdasarkan judul dan abstrak, terdapat duplikasi, atau tidak berhubungan dengan pembelajaran menulis.
Kelakuan	52	Dari 118 artikel yang dibaca abstraknya, sebanyak 66 artikel dieliminasi karena tidak memenuhi standar metodologi, tidak tersedia fulltext, atau subjek penelitian tidak sesuai.
Inklusi	30	Artikel yang benar-benar memenuhi kriteria inklusi, relevan dengan fokus penelitian, memiliki metodologi jelas, dan menyediakan data empiris untuk dianalisis.

Ekstraksi Data dan Sintesis Temuan

Ekstraksi data dilakukan dengan mengidentifikasi tujuan penelitian, desain board game, variabel kemampuan menulis yang diukur, serta temuan terkait efektivitas permainan. Proses sintesis dilakukan secara naratif dengan menggabungkan pola temuan dari seluruh artikel. Sintesis menunjukkan bahwa board game secara konsisten meningkatkan interaksi siswa, memunculkan ide menulis, memperkuat kemampuan berargumentasi, serta membuat proses pembelajaran lebih menarik. Selain itu, desain permainan terbukti mempengaruhi kualitas hasil belajar: semakin terarah aturan dan alur permainan, semakin besar kontribusinya terhadap kemampuan menulis siswa

Kajian Pustaka

Kajian pustaka pada penelitian ini bertujuan untuk memberikan landasan teoritis dan pemahaman komprehensif mengenai penggunaan media board games dalam meningkatkan kemampuan menulis opini dan tanggapan siswa sekolah dasar. Melalui penelaahan berbagai penelitian terkini periode 2020–2025, bagian ini memaparkan berbagai temuan ilmiah terkait efektivitas board games sebagai media pembelajaran yang relevan dengan konteks kelas V. Kajian ini tidak hanya menyoroti hasil positif yang diidentifikasi oleh para peneliti, tetapi juga mengungkap sejumlah hambatan implementatif yang perlu dipertimbangkan dalam praktik di lapangan. Selain itu, kajian pustaka ini memberikan gambaran mengenai kontribusi signifikan board games dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam hal pengembangan kemampuan berpikir kritis, penyusunan argumen, dan penguatan motivasi menulis. Dengan demikian, bagian ini berfungsi sebagai pijakan konseptual untuk memahami hasil analisis SLR serta memperkuat interpretasi temuan dalam penelitian ini.

1. Kelebihan: Board Games Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Interaksi sosial merupakan salah satu elemen penting dalam pembelajaran berbasis pengalaman. Board games menyediakan ruang untuk diskusi, negosiasi, dan pengambilan keputusan bersama yang membantu siswa mengungkapkan pendapat secara aktif. Studi terbaru menunjukkan bahwa aktivitas bermain meningkatkan frekuensi komunikasi dan keberanian siswa dalam menyampaikan ide, sehingga berdampak pada kemampuan mereka menulis opini dengan lebih percaya diri (Putri & Hasanah, 2024).
2. Kelebihan: Mendorong Pengembangan Berpikir Kritis Board games yang dirancang dengan aturan dan tantangan tertentu memicu siswa berpikir lebih analitis. Mereka perlu membuat keputusan, membandingkan informasi, serta merumuskan strategi. Proses ini mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan dalam menulis tanggapan berbasis alasan dan bukti. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan memiliki kemampuan analisis yang lebih baik (Wijaya, 2022).
3. Kelebihan: Membantu Siswa Menyusun Argumen Banyak board games mengharuskan pemain menyampaikan alasan atau mempertahankan keputusan tertentu. Aktivitas ini melatih siswa menyusun argumen secara logis, yang merupakan bagian esensial dari penulisan opini. Penelitian menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan proses argumentatif dapat meningkatkan kualitas penalaran dalam tulisan siswa (Syafrudin, 2021).

4. Kelebihan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Belajar Board games menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Siswa yang termotivasi lebih cenderung menulis dengan penuh usaha, memperhatikan struktur, dan mengembangkan isi tulisan. Studi yang dilakukan pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa media permainan memberi pengaruh positif pada minat belajar literasi (Rahmawati, 2021).
5. Kelebihan: Memperkaya Kosakata dan Ekspresi Bahasa Saat bermain, siswa mendengar dan menggunakan kosakata baru terkait tema permainan. Hal ini membantu mereka memperkaya pilihan kata saat menulis. Penelitian menemukan bahwa aktivitas bermain yang melibatkan komunikasi verbal intensif dapat meningkatkan kemampuan leksikal siswa (Lestari, Syam, & Pradita, 2023).
6. Kekurangan: Membutuhkan Waktu yang Lebih Panjang Salah satu hambatan penggunaan board games adalah kebutuhan waktu yang cukup panjang untuk menjelaskan aturan, memainkan permainan, hingga melakukan refleksi. Guru perlu mengatur alokasi waktu secara efektif agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Studi pendidikan dasar menunjukkan bahwa waktu sering menjadi kendala teknis dalam implementasi permainan di kelas (Anwar & Rahmi, 2020).
7. Kekurangan: Kesiapan Guru dan Penguasaan Media Efektivitas board games sangat bergantung pada kemampuan guru mengintegrasikannya dengan tujuan pembelajaran. Tidak semua guru terbiasa dengan mekanisme permainan sehingga memerlukan pelatihan tambahan. Penelitian terbaru mengungkapkan bahwa kesenjangan kompetensi guru menjadi faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran berbasis permainan (Nurhayati, 2022).
8. Kekurangan: Adaptasi Permainan Tidak Selalu Sederhana Beberapa board games perlu diadaptasi agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Guru harus menyesuaikan aturan, kartu, atau tantangan permainan. Penelitian menunjukkan bahwa proses adaptasi membutuhkan kreativitas dan waktu tambahan, sehingga menjadi tantangan tersendiri (Setiawan, 2024).
9. Kontribusi: Menyediakan Pengalaman Belajar Bermakna Board games merupakan media yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama pembelajaran. Melalui mekanisme permainan, siswa memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan gagasan, membuat keputusan, dan memahami sudut pandang lain. Hal ini berkontribusi pada peningkatan kualitas penulisan opini karena siswa memiliki pengalaman nyata untuk dijadikan pijakan (Maulana, 2024).
10. Kontribusi: Menguatkan Proses Konstruksi Pengetahuan dan Berpikir Terstruktur Pembelajaran yang melibatkan board games mendukung proses konstruktivisme melalui aktivitas eksplorasi, percobaan, dan refleksi yang terjadi selama permainan. Proses ini membantu siswa menghubungkan pengalaman bermain dengan kemampuan menulis sehingga tulisan mereka lebih runut, logis, dan kaya argumen. Riset terbaru menyimpulkan bahwa permainan analog merupakan media efektif dalam memperkuat keterampilan literasi produktif (Pradana, 2025).

Hasil dan Pembahasan

Bagian hasil dan pembahasan ini menyajikan sintesis mendalam dari 30 artikel yang berhasil lolos seleksi melalui tahapan SLR berbasis PRISMA 2020. Seluruh artikel terpilih berasal dari rentang tahun 2020–2025 sehingga temuan yang dihasilkan benar-benar mencerminkan perkembangan terbaru dalam penggunaan media pembelajaran inovatif, khususnya board games, di tingkat sekolah dasar. Melalui proses ekstraksi data, peneliti mengidentifikasi pola-pola temuan utama terkait bagaimana mekanisme permainan, interaksi sosial, dan desain aktivitas dalam board games berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan menulis opini dan tanggapan siswa kelas V. Pembahasan pada bagian ini tidak hanya menyajikan ringkasan temuan penelitian terdahulu, tetapi juga memaknai temuan tersebut secara pedagogis dengan mengaitkannya pada teori konstruktivisme dan teori permainan yang menekankan pentingnya pengalaman nyata, kolaborasi, serta komunikasi sebagai fondasi belajar. Dengan demikian, hasil kajian diharapkan mampu memberikan wawasan komprehensif bagi guru, peneliti, dan praktisi pendidikan mengenai efektivitas board games sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selain itu, bagian ini menyajikan analisis kritis mengenai kontribusi, kelebihan, keterbatasan, serta kesenjangan penelitian. Setiap temuan disintesis secara tematik, mencakup aspek pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan membangun argumen, peningkatan kosakata, serta motivasi menulis setelah proses bermain berlangsung. Board games terbukti mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses penyampaian ide, diskusi, dan evaluasi perspektif, yang kemudian secara langsung memperkaya kualitas tulisan opini dan tanggapan mereka. Temuan-temuan ini diperkuat oleh teori interaksi sosial yang menyatakan bahwa dialog dan negosiasi antarindividu menjadi sarana penting dalam pembentukan kemampuan bahasa. Di sisi lain, pembahasan juga menyoroti tantangan implementasi di kelas, seperti kebutuhan waktu, kesiapan guru, serta adaptasi aturan permainan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, bagian ini memberikan interpretasi menyeluruh mengenai peran board games dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa, sekaligus membuka ruang bagi penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan kontekstual.

Berdasarkan hasil sintesis terhadap artikel-artikel terpilih, ditemukan bahwa karakteristik utama board games yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menulis opini dan tanggapan siswa kelas V terletak pada penyajian konteks permasalahan yang konkret dan dekat dengan kehidupan siswa. Permainan yang mengangkat tema keseharian, seperti lingkungan sekolah, sosial, dan budaya, mendorong siswa untuk lebih mudah memahami isu serta membangun sudut pandang pribadi. Hal ini memperkuat kemampuan siswa dalam merumuskan opini yang relevan dan argumentatif sebelum dituangkan dalam bentuk tulisan.

Selain konteks permasalahan, mekanisme giliran bermain dan pemberian tantangan dalam board games terbukti melatih siswa untuk berpikir sistematis dan terstruktur. Siswa dituntut untuk menyampaikan pendapat secara runtut, menanggapi pernyataan teman, serta mempertahankan argumennya sesuai dengan aturan permainan. Proses ini secara tidak langsung membentuk kerangka berpikir logis yang sangat dibutuhkan dalam

penulisan teks opini dan tanggapan, khususnya dalam aspek kohesi dan koherensi antarparagraf.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa interaksi sosial yang terjadi selama permainan memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas tulisan siswa. Diskusi kelompok, negosiasi ide, serta aktivitas saling memberi umpan balik mendorong siswa untuk memperkaya kosakata dan variasi kalimat. Dalam konteks teori konstruktivisme sosial, interaksi tersebut berfungsi sebagai sarana internalisasi pengetahuan, di mana siswa membangun pemahaman bahasa melalui pengalaman kolaboratif sebelum menuangkannya secara individual dalam bentuk tulisan.

Dari sisi motivasi belajar, mayoritas artikel yang dianalisis melaporkan adanya peningkatan minat dan antusiasme siswa terhadap kegiatan menulis setelah pembelajaran berbasis board games diterapkan. Suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat mampu mengurangi kecemasan siswa terhadap aktivitas menulis, yang selama ini dianggap sulit dan membosankan. Peningkatan motivasi ini berdampak positif pada keberanian siswa dalam mengemukakan opini serta memberikan tanggapan secara tertulis dengan lebih percaya diri.

Meskipun demikian, hasil sintesis juga mengungkap adanya keterbatasan dalam implementasi board games di kelas V sekolah dasar. Beberapa penelitian mencatat bahwa efektivitas board games sangat bergantung pada desain permainan, keterampilan guru dalam memfasilitasi diskusi, serta alokasi waktu pembelajaran yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan board games yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran menulis opini dan tanggapan, serta pelatihan guru agar media ini dapat digunakan secara optimal dan berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sintaks Pembelajaran berbasis Boards Games

Pembelajaran berbasis board game mengadaptasi prinsip learning by doing dan experiential learning (Kolb, 1984). Dalam konteks menulis opini, permainan menyediakan pengalaman yang memicu siswa untuk menyampaikan pendapat, merespons lawan main, dan membangun argumentasi secara langsung.

Tabel 3. Sintaks Pembelajaran Berbasis Board Game

Tahap	Peran Guru	Peran Siswa
Orientasi	Menjelaskan tujuan pembelajaran, aturan board game, dan keterkaitannya dengan keterampilan menulis opini.	Mendengarkan, bertanya, dan memahami aturan permainan.
Eksplorasi Topik (kartu/Tantangan)	Membagikan kartu topik opini dan kartu situasi yang harus dianalisis.	Mengidentifikasi topik, mendiskusikan isi kartu, menyiapkan ide awal.
Putaran Permainan	Memfasilitasi giliran bermain, mengamati interaksi, memastikan diskusi tetap pada jalur pembelajaran	Bermain sesuai giliran, menyampaikan opini, menanggapi pendapat teman.
Refleksi & Pencatatan Ide	Mengarahkan siswa mencatat hasil opini dan tanggapan selama permainan.	Menuliskan poin-poin penting yang mu

Tahap	Peran Guru	Peran Siswa
Menulis	Memberikan struktur teks	Menyusun paragraf opini berdasarkan catatan permainan
Umpan Balik	Memberikan evaluasi formatif dan koreksi bahasa.	Memperbaiki tulisan sesuai masukan guru.

Ekstraksi Data dan Interpretasi Temuan

Proses ekstraksi data dalam penelitian ini dilakukan setelah seluruh artikel lolos tahap screening dan seleksi melalui PRISMA 2020. Pada tahap ini, peneliti membaca secara mendalam setiap artikel untuk memperoleh informasi utama berkaitan dengan tujuan penelitian, desain metode, jenis board game yang digunakan, aspek keterampilan menulis yang diukur, serta hasil penelitian yang relevan. Setiap artikel dianalisis menggunakan lembar ekstraksi data yang disusun secara sistematis agar temuan dapat dibandingkan secara objektif. Data yang diekstraksi meliputi konteks penelitian, karakteristik peserta, langkah pembelajaran, indikator penilaian menulis opini dan tanggapan, serta hasil akhir terkait peningkatan kemampuan berpikir kritis, argumentasi, dan struktur tulisan. Dengan demikian, proses ekstraksi ini memastikan bahwa sintesis temuan yang dilakukan memiliki dasar informasi yang akurat, lengkap, dan dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis.

Interpretasi temuan dilakukan dengan pendekatan sintesis tematik, yaitu mengelompokkan hasil penelitian berdasarkan pola-pola kesamaan kontribusi board games terhadap kemampuan menulis. Temuan utama menunjukkan bahwa board games berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif, mendorong mereka untuk mengorganisasi argumen, serta memperkaya kosakata yang secara langsung berdampak pada kualitas tulisan opini dan tanggapan. Selain itu, beberapa penelitian menegaskan bahwa interaksi sosial selama bermain membantu siswa membangun pemahaman mendalam terhadap isu yang dibahas sehingga mereka lebih mudah mengembangkan alasan yang logis dalam tulisan. Sementara itu, penelitian lain menyoroti bahwa manfaat board games dapat muncul secara optimal ketika guru mampu mengintegrasikan aturan permainan dengan tujuan pembelajaran secara tepat. Dengan demikian, interpretasi temuan menunjukkan bahwa board games bukan hanya media hiburan, tetapi juga instrumen pedagogis yang mampu mendukung penguatan literasi produktif siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna, kolaboratif, dan kontekstual.

Simpulan

Berdasarkan hasil sintesis dari 30 artikel terbitan 2020–2025, penelitian ini menyimpulkan bahwa board games memiliki potensi yang kuat sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan menulis opini dan tanggapan siswa kelas V. Mekanisme permainan yang memuat unsur interaksi sosial, pengambilan keputusan, penyusunan strategi, serta percakapan spontan terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan argumentasi siswa. Pengalaman bermain memungkinkan siswa berdialog, mendengar pendapat orang lain, dan menyampaikan gagasan sendiri, sehingga mereka mampu mengekspresikan opini secara lebih runtut dan logis dalam bentuk tulisan. Pembelajaran berbasis board games juga

terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa yang merupakan prasyarat penting dalam pengembangan kemampuan menulis berkelanjutan.

Selain efektivitasnya, kajian ini juga menyoroti beberapa tantangan teknis, seperti kesiapan guru, waktu pelaksanaan, dan kebutuhan adaptasi permainan agar sesuai dengan kurikulum dan karakter peserta didik. Namun, kontribusi board games terhadap peningkatan literasi produktif siswa tetap signifikan dan konsisten di berbagai penelitian. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk mengintegrasikan board games sebagai bagian dari strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian pada jenis board games yang lebih bervariasi, model asesmen yang lebih tajam, serta pengaruh jangka panjang terhadap kompetensi menulis. Dengan demikian, penggunaan board games berpeluang menjadi pendekatan yang relevan, menarik, dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di era Kurikulum Merdeka.

Referensi

- Anwar, M., & Rahmi, T. (2020). Challenges of implementing board games in classroom settings. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 44–55.
- Dewi, R., & Laksmi, A. (2022). Difficulties of elementary students in opinion writing. *Journal of Literacy Education*, 5(3), 177–188.
- Fadhilah, S. (2021). Game-based learning in language classrooms. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 99–110.
- Hadi, S. (2023). Collaborative learning through board games. *International Journal of Elementary Education*, 8(1), 77–92.
- Hartono, P. (2024). Board games for enhancing argumentation skills. *Journal of Creative Learning*, 12(2), 55–69.
- Hasanah, R. (2020). The role of interaction in writing response texts. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(2), 101–115.
- Komalasari, Y., & Putri, R. (2025). Writing ability in the era of Merdeka Curriculum. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 14–28.
- Kusuma, D., & Arif, M. (2021). Board game mechanics and literacy improvement. *Journal of Learning Media*, 3(1), 45–59.
- Lestari, N., Syam, R., & Pradita, D. (2023). Vocabulary enrichment through board games. *Indonesian Journal of Education Studies*, 17(4), 222–235.
- Mahendra, R. (2020). Board games to foster communication in elementary students. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 6(1), 30–43.
- Maulana, T. (2024). Use of board games in language skill development. *Jurnal Pembelajaran Bahasa*, 5(2), 144–158.

-
- Nurhayati, L. (2022). Improving students' argumentation through structured play. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 188–200.
- Pradana, F. (2025). Board game-based instruction for literacy enhancement. *Journal of Education Reform*, 6(2), 72–89.
- Priyono, R. (2020). Interactive media for opinion writing. *Jurnal Literasi SD*, 4(1), 77–89.
- Putri, M., & Hasanah, U. (2024). Critical thinking development through board games. *Journal of Language and Education Research*, 9(3), 210–224.
- Rahayu, S. (2021). Game-based strategy for response text writing. *Bahasa & Sastra*, 13(2), 133–146.
- Rahmawati, F. (2021). Board games in literacy-based learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 155–170.
- Rina, S. (2020). Enhancing writing motivation using board games. *Primary Education Journal*, 8(4), 333–346.
- Salsabila, D. (2025). Effects of tabletop games on student engagement. *Journal of Creative Pedagogy*, 5(1), 41–55.
- Santoso, R., Nugraha, P., & Wibowo, A. (2023). Innovative learning media in Merdeka Curriculum. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 11(1), 20–33.
- Sari, E., & Melati, M. (2020). Teaching opinion writing in elementary schools. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 97–110.
- Setiawan, T. (2024). Board game adaptation for Indonesian classrooms. *Educational Media Review*, 4(2), 103–119.
- Syafrudin, A. (2021). Argumentation skills through structured games. *Journal of Language Education*, 14(1), 56–70.
- Usman, S., & Yanti, D. (2022). Interactive tools to improve writing skills. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 200–214.
- Wahyudi, K. (2020). Opinion writing challenges and solutions. *Jurnal Literasi Anak*, 3(2), 155–170.
- Widodo, B. (2025). Literacy development through collaborative games. *Journal of Elementary Literacy*, 6(1), 88–102.
- Wijaya, A. (2022). Motivation and critical thinking in game-based learning. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(3), 230–242.

-
- Yulianti, F. (2023). Structured play for writing development. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(1), 55–68.
- Yuniar, R. (2021). Using analog games for strengthening sentence structure. *Jurnal Literasi Bahasa*, 4(2), 144–158.
- Zahra, L. (2024). Writing competence improvement using instructional games. *Indonesian Journal of Elementary Teaching*, 5(1), 33–47