

PENGEMBANGAN MEDIA *READ AND PLAY* BERBASIS *GAME* EDUKASI UNTUK PENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA TEKS NARASI IMAJINATIF PESERTA DIDIK KELAS II SDN SAMPANGAN 02

Salasil Haqqillah, Sukarir Nuryanto

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Corresponding Author:

salasilhaqqillah1802@gmail.com

Abstract

Reading skills are one of the most important skills to be mastered by students in all learning activities at school because this reading ability is used as a determinant of their success in carrying out learning activities while at school. The problem observed in class II B SDN Sampangan 02 Semarang is that there are students who read by spelling or are not yet fluent in reading. This occurs because of the lack of learning media that is suitable for the teaching and learning process and educators still use the lecture method in their learning without utilizing interesting or innovative digital media so that students are less motivated to learn to read. The purpose of developing Read and Play media based on educational games is to determine the level of validity and effectiveness of Read and Play media based on educational games in improving reading skills in imaginative narrative texts. Researchers use the R&D (Research And Development) research method with a 4-D development model research design or there are 4 stages, namely Define (definition), Design (design), Development (development), and Dissemination (dissemination). The results of the study showed: (1) the validation sheet of the Read and Play media based on educational games by material validation experts and media validation experts, obtained a percentage from material validation experts of 90% and a percentage from media validation experts of 93%, so the Read and Play media met the criteria of very valid, (2) In the analysis of the effectiveness of the Read and Play media, an average N-Gain was obtained in small-scale trials of 0.70, while in large-scale trials an average N-Gain was obtained of 0.82, which showed that the average N-Gain obtained was effective in the high category. Based on the results of the study, it can be concluded that the Read and Play media based on educational games to improve the ability to read imaginative narrative texts can be used by homeroom teachers of grade II as a media to help students learn to read imaginative narrative texts.

Keywords: educational games, reading ability, imaginative narratives, elementary school.

PENDAHULUAN

PENDAHULUAN

Untuk tercapainya masa depan generasi yang maju, peserta didik di Indonesia memerlukan kegiatan belajar yang mana dari kegiatan belajar ini dapat memungkinkan untuk mengetahui lebih banyak tentang hal-hal yang terjadi di dunia dan juga dapat mengetahui cara mengatasi permasalahan yang terjadi di sekitarnya. Dengan adanya kegiatan belajar juga dapat menghasilkan kemampuan yang dapat membantu untuk berubah menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Belajar merupakan cara untuk meningkatkan kemampuan otak agar lebih cerdas dan dapat berpikir secara kritis sehingga menjadikan kita mudah dalam memecahkan masalah dan

menemukan jawaban yang tepat. Selain itu, belajar juga membantu kita dalam mengembangkan kemampuan dan meningkatkan produktivitas diri melalui informasi baru yang didapatkannya dan menggunakannya untuk meningkatkan keahlian atau kemampuan yang dimiliki.

Dalam dunia pendidikan, penting untuk memahami bahwa belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang memiliki makna berbeda namun saling berkaitan erat. Belajar merujuk pada proses internal yang terjadi dalam diri individu ketika memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru melalui pengalaman. Sementara itu, pembelajaran mengacu pada upaya eksternal yang dilakukan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses belajar tersebut. Menurut Winkel (1991), pembelajaran adalah serangkaian tindakan yang dirancang secara sistematis untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan mempertimbangkan peran kejadian eksternal terhadap rangkaian kegiatan internal yang dialami oleh individu. Pendekatan ini menekankan pentingnya rancangan dan intervensi yang terstruktur dalam proses pendidikan. Sementara itu, Gagné (1997) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan rangkaian peristiwa eksternal yang disusun secara sengaja untuk merangsang dan memfasilitasi proses belajar yang bersifat internal. Dalam pandangan ini, pembelajaran bertindak sebagai stimulus yang diarahkan untuk mengaktifkan proses kognitif peserta didik. Selanjutnya, menurut Sadiman sebagaimana dikutip dalam buku “Teknologi Pembelajaran”, pembelajaran didefinisikan sebagai suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar, atau sebagai kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan peserta didik secara aktif. Pernyataan ini menegaskan peran guru atau pendidik sebagai fasilitator utama dalam menciptakan situasi belajar yang kondusif. Dari ketiga pandangan ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar, terencana, dan sistematis oleh pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pembelajaran melibatkan berbagai strategi, metode, serta media yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara optimal. Secara ringkas, pembelajaran adalah segala bentuk usaha yang dilakukan oleh pendidik agar peserta didik mengalami proses belajar yang bermakna. Konsep ini menempatkan guru sebagai perancang pengalaman belajar, bukan sekadar penyampai informasi, dan menekankan pentingnya pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pembelajaran pada abad ke-21 mengalami transformasi yang signifikan seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Di era ini, pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan materi akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan hidup (*life skills*) yang relevan dengan kebutuhan global, seperti berpikir kritis, komunikasi efektif, kolaborasi, dan kreativitas. Pembelajaran pada abad ke-21 dalam pengimplementasiannya melibatkan penggunaan teknologi secara tepat, terjangkau dan lebih praktis. Menurut Yusuf dan Subaer (2013), pembelajaran di abad ke-21 ditandai dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer, baik dalam bentuk fisik maupun non-fisik, sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam proses memahami materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai wahana interaktif yang memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK), menjadi pendorong utama perubahan dalam sistem pendidikan modern. Dampak era globalisasi yang semakin pesat telah membawa transformasi besar terhadap cara manusia memperoleh dan mengelola pengetahuan. Di lingkungan pendidikan, hal ini terlihat jelas pada pergeseran metode pembelajaran konvensional ke arah pendekatan yang lebih berbasis teknologi dan digitalisasi. Dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi atau biasa disebut dengan IPTEK ini salah satunya berdampak pada aspek pendidikan yaitu mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Pembelajaran menggunakan teknologi di Indonesia dikenalkan secara meluas pada saat terjadinya wabah penyakit *Covid-19* di tahun 2020 yang mengharuskan pembelajaran di sekolah dilakukan secara *daring* karena tidak diperbolehkannya keluar rumah agar tidak terinfeksi virus *Covid-19* tersebut. Oleh sebab itu, peserta didik perlu belajar bagaimana

menggunakan teknologi yang baik dan benar selama pembelajaran *daring* pada saat masa wabah *Covid-19*, selain itu juga untuk kehidupan sehari-hari kedepannya agar dapat memudahkan peserta didik beradaptasi dengan perkembangan IPTEK di Indonesia. Selain itu, para pendidik juga diajak untuk mengajar yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir inventif, berkomunikasi efektif, dan dapat mengajar melalui media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat media yang perlu digunakan. Secara harafiah, kata media berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *medius* yang artinya adalah perantara. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sangat membantu dalam proses pembelajaran karena akan menstimulasi penguasaan pengetahuan yang tidak hanya melalui pendengaran tetapi juga melalui penglihatan atau bahkan keduanya juga dapat dilibatkan. Kochar (2008) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu membuat pengetahuan yang disampaikan menjadi lebih nyata. Lebih lanjut, Kochar menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi dalam membantu membentuk pengalaman belajar yang nyata dan bermakna bagi peserta didik. Ketika materi pelajaran dikemas dan disampaikan melalui berbagai bentuk media seperti gambar, video, animasi, simulasi, atau alat peraga lainnya, peserta didik dapat lebih mudah mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya. Dalam pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) pada setiap kurikulumnya sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar dan dengan media tersebut akan mudah dalam mengkonkretkan konsep ataupun fakta abstrak. Jika guru hanya menyampaikan materi secara verbal tanpa bantuan dari media pembelajaran akan sangat sulit mengharapakan peserta didik mengkonkretkan konsep maupun fakta dari materi yang diterima.

Di tengah pesatnya kemajuan digital, teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai pelengkap, melainkan telah menjadi komponen utama yang mendukung transformasi pembelajaran menjadi lebih interaktif, adaptif, dan efisien. Dengan bantuan teknologi seperti aplikasi e-learning, video pembelajaran, simulasi virtual, dan platform digital interaktif, peserta didik dapat belajar secara mandiri, fleksibel, dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Lebih dari itu, kehadiran teknologi juga memberikan kemudahan bagi pendidik dalam merancang, menyusun, dan menyampaikan materi pembelajaran. Materi yang dahulu disusun secara manual kini dapat dikembangkan dengan lebih praktis melalui berbagai perangkat lunak dan sumber digital yang tersedia secara luas. Teknologi juga memungkinkan pendidik untuk melakukan asesmen pembelajaran secara lebih cepat dan akurat, serta memberikan umpan balik secara real-time. Selain mendukung efisiensi, teknologi juga memperluas akses terhadap sumber belajar yang lebih kaya dan bervariasi, sehingga peserta didik tidak hanya bergantung pada buku teks, tetapi juga dapat menggali informasi dari sumber global. Hal ini selaras dengan tuntutan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan literasi digital, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi.

Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena selain sebagai alat komunikasi, bahasa juga berfungsi sebagai alat berpikir yang logis dan sistematis. Penguasaan bahasa yang baik tidak hanya mendukung kemampuan berkomunikasi, tetapi juga menjadi dasar dalam membentuk cara berpikir peserta didik secara kritis dan runtut. Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa Indonesia menjadi sarana utama untuk menyampaikan ide, mengembangkan pemahaman, serta menjalin interaksi sosial. Menurut Firmansyah (2015), bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan sejak jenjang pendidikan dasar, karena dianggap sebagai keterampilan dasar yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia akademik. Di tingkat sekolah dasar, kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan secara terpadu dan disesuaikan dengan perkembangan karakteristik usia anak. Pendekatan ini didasarkan pada prinsip bahwa peserta didik usia dini memandang dunia melalui pengalaman konkret, imajinasi, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, proses pembelajaran bahasa harus disusun dengan memperhatikan dunia anak serta cara berpikir mereka, agar materi yang disampaikan dapat diterima secara efektif dan menyenangkan. Dengan

demikian, bahasa Indonesia bukan sekadar mata pelajaran, melainkan wahana untuk mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan literasi, serta karakter peserta didik. Pengajaran bahasa yang baik dan sesuai perkembangan usia akan memberikan landasan kuat bagi pembentukan kecakapan akademik dan sosial peserta didik di masa depan. Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dipisah ke dalam dua ranah yaitu pembelajaran kelas rendah yang terdiri dari kelas 1 hingga kelas 3 dan kelas tinggi yang terdiri dari kelas 4 hingga kelas 6 yang tentunya memiliki tujuan pengajaran yang berbeda. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tentunya tidak terlepas dari hambatan pemahaman masing-masing peserta didik. Biasanya pada kelas rendah terdapat beberapa kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam memenuhi 4 keterampilan yaitu keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan menyimak, dan keterampilan berbicara.

Keterampilan membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang paling esensial dan harus dikuasai oleh peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran di sekolah. Keterampilan ini tidak hanya berperan sebagai sarana untuk memperoleh informasi, tetapi juga menjadi landasan utama dalam memahami berbagai materi pelajaran di seluruh mata pelajaran. Dengan kata lain, kemampuan membaca menjadi penentu keberhasilan peserta didik dalam mengikuti dan menyelesaikan aktivitas belajarnya di lingkungan pendidikan formal. Menurut Burns, membaca merupakan aktivitas yang vital dalam masyarakat terpelajar, karena menjadi langkah awal dari seluruh proses belajar individu. Artinya, tanpa kemampuan membaca yang baik, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menyerap pengetahuan, berpikir kritis, dan mengembangkan wawasan. Lebih lanjut, pandangan Burns ini menegaskan bahwa pengajaran membaca perlu mendapat perhatian serius, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Hal ini disebabkan karena jenjang sekolah dasar merupakan tahap awal pembentukan kebiasaan belajar dan pengembangan keterampilan dasar literasi. Apabila peserta didik tidak dibekali dengan kemampuan membaca yang memadai sejak dini, maka mereka akan kesulitan mengikuti pelajaran pada jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran membaca ini supaya menjadi perhatian secara khusus bagi pendidik terhadap peserta didik yang dilakukan sejak peserta didik berada di kelas permulaan yaitu di kelas I dan II SD (Hilda Hadian et al., 2018), artinya pendidik mendapat tanggung jawab yang cukup besar akan keberhasilan kemampuan membaca peserta didik pada kelas tersebut.

Berdasarkan hasil observasi langsung dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di kelas II B SD Negeri Sampangan 02, Kecamatan Gajah Mungkur, Kabupaten Semarang, diperoleh data bahwa dari 27 peserta didik yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 13 anak perempuan, terdapat sejumlah siswa yang belum mampu membaca dengan lancar. Beberapa peserta didik masih terlihat membaca dengan cara mengeja, yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca mereka belum berkembang secara optimal. Permasalahan ini tidak terlepas dari kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan tanpa dukungan media pembelajaran digital yang interaktif. Akibatnya, peserta didik tampak kurang termotivasi dan cenderung pasif dalam kegiatan belajar, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang menuntut keterampilan membaca. Lebih lanjut, dari hasil wawancara dengan guru wali kelas II B, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih bergantung pada buku paket, dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Hal ini disebabkan oleh minimnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan dan menggunakan media digital sebagai alat bantu pembelajaran. Padahal, media digital dapat memberikan stimulus visual dan auditori yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran turut menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan membaca peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya intervensi melalui pengembangan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah

dasar, guna mendukung pencapaian kompetensi literasi membaca secara lebih efektif dan menyenangkan.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran digital interaktif yang diberi nama *Read and Play*. Media ini berbentuk game edukatif yang mengintegrasikan kegiatan membaca dengan unsur permainan yang menarik, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Setiap cerita dalam media ini dirancang disertai dengan permainan, dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca peserta didik secara menyenangkan dan bermakna. Media *Read and Play* memanfaatkan prinsip pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang telah terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Menurut Salsabila et al. (2020) dan Asari et al. (2021), pembelajaran yang dilakukan sambil bermain dapat membangun suasana belajar yang aktif serta mendukung pengembangan kognitif dan afektif peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media *Read and Play* diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan membaca peserta didik sekaligus menumbuhkan minat baca melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik usia mereka. Media ini juga berpotensi mendukung transformasi pembelajaran di sekolah dasar menuju model pembelajaran yang lebih digital, kreatif, dan berpusat pada peserta didik.

Tujuan dari pengembangan media *Read and Play* yang berbasis *game* edukasi ini yaitu untuk mengetahui tingkat kevalidan dan keefektifan media *Read and Play* berbasis *game* edukasi dalam meningkatkan kemampuan membaca pada teks narasi imajinatif. Pengembangan media *Read and Play* berbasis *game* edukasi ini juga akan memberikan manfaat yaitu hasil penelitian berupa produk *game* edukasi *Read and Play* dapat memberikan sumbangan media untuk pengembangan kemampuan membaca pada peserta didik kelas II di SDN Sampangan 02 dan diharapkan mampu menumbuhkan minat baca pada peserta didik kelas II.

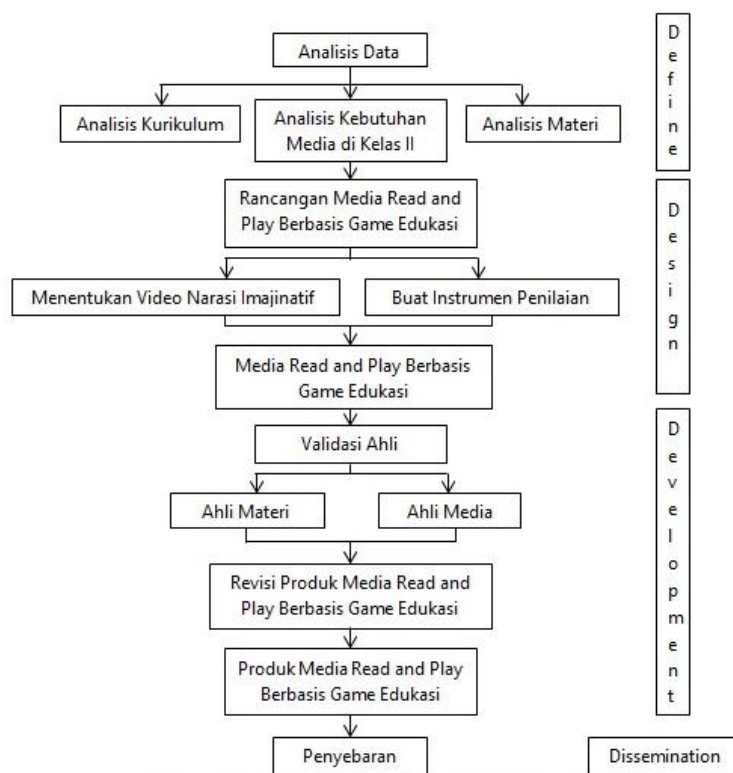
Dari uraian tersebut, ada beberapa pengembangan *game* edukasi yang dapat dijadikan penelitian untuk meningkatkan keterampilan membaca. Penelitian yang dilakukan oleh Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, Izza Eka Ningrum, dan Mochammad Miftachul Huda dengan judul “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar” dengan tujuan meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar kelas 1 sebab siswa sekolah dasar dituntut memiliki keterampilan membaca yang baik. Persamaan pada penelitian ini adalah keduanya melakukan penelitian di SD dan tujuan dari penelitian ini juga untuk meningkatkan kemampuan membaca pada peserta didik SD. Untuk perbedaannya adalah pada media digital yang digunakan yaitu *game* edukasi yang dikembangkan oleh Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, Izza Eka Ningrum, dan Mochammad Miftachul Huda berupa *Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal* sedangkan pengembangan media yang akan dilakukan oleh peneliti berupa media *Read and Play Berbasis Game Edukasi*. Selanjutnya, penelitian lain yang menggunakan pengembangan *game* edukasi yaitu penelitian yang dibuat oleh Huda Mardhotillah dan Rakimahwati dengan judul “Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini” tujuannya adalah peneliti ingin membuat sebuah inovasi produk berupa *game* interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak sebab di lapangan terjadi masalah berupa kurangnya kemampuan anak dalam kegiatan membaca, terlihat anak yang masih kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf, menyebutkan huruf awal yang terlihat, dan menghubungkan gambar dengan kata. Aplikasi ini bisa dijalankan pada aplikasi android, notebook, dan PC. Persamaan pada penelitian ini adalah memiliki tujuan penelitian yang sama yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca. Untuk perbedaan kedua penelitian ini adalah objek yang digunakan, pada penelitian tersebut objek yang digunakan yaitu pada jenjang Taman Kanak-kanak sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan objek peserta didik di jenjang SD Negeri Sampangan 02 kelas 2, dan isi dari *game* interaktif yang dibuat oleh

Huda Mardhotillah dan Rakimahwati juga tentunya berbeda dengan game edukasi Read and Play yang akan peneliti buat.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti memakai metode penelitian *R&D (Research And Development)*. Sesuai dengan namanya, metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode untuk mengembangkan produk. Menurut Sugiyono (2016: 407) Metode penelitian *R&D* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Puslitjaknov (2008: 15) model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Pada penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk media *game* edukasi yang bernama *Read and Play* dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca teks narasi imajinatif peserta didik kelas II B SDN Sampangan 02 Kota Semarang dengan peserta didik yang berjumlah 25 orang. Penelitian ini nantinya menggunakan metode penelitian *R&D* dengan desain penelitian model pengembangan 4-D atau memiliki 4 tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Dissemination* (diseminasi). Tujuan peneliti mengambil model pengembangan 4-D karena model ini memberikan struktur yang jelas untuk pengembangan produk mulai dari identifikasi masalah hingga penyebaran produk dan modul ini dapat disesuaikan dengan berbagai jenis produk atau perangkat pembelajaran. Adapun langkah-langkah pengembangan model 4-D sebagai berikut.

Gambar 1. Model Pengembangan S. Thiagarajan



Sumber: Sugiyono, 2019

Tahap awal dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap pendefinisian (*define*), yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan kebutuhan pembelajaran serta mengumpulkan informasi awal yang relevan guna merancang media pembelajaran yang akan

dikembangkan. Dalam tahap ini dilakukan beberapa bentuk analisis, yaitu: analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, serta analisis karakteristik peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan guru wali kelas II B SD Negeri Sampangan 02 dan observasi langsung dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh temuan bahwa terdapat beberapa permasalahan utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada aspek keterampilan membaca, yaitu: (1) peserta didik masih mengalami kesulitan membaca dengan lancar, (2) banyak peserta didik yang masih membaca dengan cara mengeja, (3) sebagian peserta didik kesulitan memahami isi kalimat atau soal dalam teks bacaan. Permasalahan-permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan membaca secara menyenangkan dan efektif.

b. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SD Negeri Sampangan 02 adalah Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada penguatan kompetensi literasi dan pengembangan karakter. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas II, materi bacaan berbentuk cerita merupakan bagian utama dalam kegiatan belajar, yang bertujuan untuk melatih kemampuan membaca dan pemahaman peserta didik terhadap teks.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peneliti juga melakukan analisis karakteristik peserta didik melalui wawancara dan observasi, untuk memahami kondisi aktual siswa yang menjadi subjek penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik kelas II B sangat beragam. Terdapat peserta didik yang sudah lancar membaca, namun juga terdapat siswa yang masih mengeja dengan lambat. Selain itu, terdapat siswa yang cepat memahami materi, namun ada pula yang membutuhkan penjelasan berulang. Keragaman kemampuan ini menuntut adanya media pembelajaran yang adaptif dan menarik, agar semua peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

d. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan mengidentifikasi konten yang sesuai untuk digunakan dalam pengembangan media. Di dalam buku siswa bahasa Indonesia kelas II, hampir seluruh materi melibatkan teks cerita, yang bertujuan untuk melatih keterampilan membaca peserta didik. Namun demikian, masih terdapat peserta didik yang kesulitan memahami bacaan tersebut, sehingga dibutuhkan media yang dapat membantu mereka berlatih membaca dengan lebih intensif dan interaktif.

Berdasarkan hasil keseluruhan analisis di atas, peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi bernama *Read and Play*. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik meningkatkan keterampilan membaca melalui pendekatan bermain sambil belajar, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Adapun jenis teks yang digunakan dalam media ini adalah teks narasi imajinatif, sesuai dengan materi ajar dalam kurikulum yang berlaku di kelas II.

Tahap kedua yaitu perencanaan (*design*), pada tahap ini merupakan tahap pemilihan media ini yaitu peneliti melakukan pemilihan media serta melakukan perancangan pada media yang akan dibuat sesuai dengan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Peneliti memilih teks narasi imajinatif sebagai bahan bacaan yang akan digunakan dalam media yang akan dikembangkan. Pemilihan spesifikasi pembuatan media yang akan dihasilkan yaitu media *Read and Play* berbasis game edukasi dengan mencari video cerita narasi imajinatif yang cocok untuk menjadi acuan dalam membuat produk yang mana video tersebut diambil dari aplikasi *YouTube*. Dalam pembuatan game ini, diperhatikan beberapa kriteria kelayakan, yaitu isi, bahasa, dan kesederhanaan media pembelajaran.

Tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan (*development*), mencakup dua kegiatan utama: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik validasi untuk menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan. Sebelum media pembelajaran diuji cobakan kepada peserta didik, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh para ahli guna mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam produk. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan bahwa isi dan penyajian media telah sesuai dengan standar kualitas pembelajaran. Apabila hasil validasi menyatakan bahwa media pembelajaran layak digunakan, maka produk dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu *developmental testing*. *Developmental testing* adalah proses uji coba produk secara langsung pada subjek sasaran, dengan tujuan untuk mengamati efektivitas dan keterpakaian media di lingkungan nyata. Uji coba dilakukan dalam dua skala, yakni: (1) uji coba skala kecil yang melibatkan 2 peserta didik kelas II B yang memiliki keterampilan membaca rendah, dan (2) uji coba skala besar yang melibatkan 25 peserta didik kelas II B. Data dari tahap ini digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran sebelum diterapkan secara lebih luas. Kemudian, dalam kegiatan uji coba skala kecil dan skala besar peserta didik menjawab soal *pre-test* dan *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media *Read and Play* berbasis *game* edukasi dalam meningkatkan kemampuan membaca teks narasi imajinatif pada peserta didik kelas II yang dilihat dari hasil nilai *pre-test* ke *post-test* mengalami peningkatan atau tidak. Langkah terakhir pada tahap ketiga ini adalah penilaian dalam uji coba media pada skala kecil maupun skala besar menggunakan angket respon peserta didik terhadap media *Read and Play* berbasis *game* edukasi.

Tahap keempat yaitu tahap penyebaran (*dessemination*) dengan dilakukannya sosialisasi terhadap pendidik dan peserta didik di SDN Sampangan 02 tentang prosedur penggunaan media *Read and Play* berbasis *game* edukasi melalui peneliti membuat artikel yang dimuat didalam jurnal.

Untuk teknik analisis data mengenai penilaian ahli validasi yang terdiri dari validasi ahli materi dan validasi ahli media dilakukan dengan perhitungan memberi tanda checklist (✓) pada salah satu kolom skala penilaian dengan interval penilaian skor 4 sangat baik, skor 3 baik, skor 2 cukup baik, dan skor 1 kurang baik. Selain memberi tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian, terdapat kolom kritik dan saran yang nantinya bisa diisi apa saja yang perlu diperbaiki sebagai bentuk evaluasi terhadap materi dan media yang telah dibuat. Selanjutnya dari hasil skor yang diperoleh dihitung melalui rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh

SM : skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Nilai yang telah diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria presentase penilaian yaitu 76%-100% sangat layak, 51%-75% layak, 26%-50% cukup layak, dan 0%-25% kurang layak.

Untuk teknik analisis data mengenai penilaian hasil *pre-test* dan *post-test* melalui Uji *N-Gain Score* untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Read and Play* dengan cara menghitung selisih nilai *post-test* dengan nilai *pre-test*. Rumus Uji *N-Gain Score* yaitu

$$N-Gain = \frac{Skor\ Post-test - Skor\ Pre-test}{Skor\ Ideal - Skor\ Pre-test}$$

Kemudian hasil dari hitung Uji *N-Gain* ditentukan kategori dari nilai *N-Gain* dengan kriteria penilaian $g > 0,7$ tinggi, $0,3 \leq g \leq 0,7$ sedang, dan $g < 0,3$ rendah. Dan hasil dari hitung Uji *N-Gain* juga ditentukan kategori efektifitas *N-Gain* dengan kriteria presentase yaitu $< 40\%$ tidak efektif, $40\%-55\%$ kurang efektif, $56\%-75\%$ cukup efektif, dan $> 76\%$ efektif.

Untuk teknik analisis data mengenai penilaian hasil angket respons peserta didik terhadap media *Read and Play* berbasis *game* edukasi dilakukan sama dengan perhitungan pada penilaian ahli validasi yaitu dengan memberi tanda checklist (✓) pada salah satu kolom skala penilaian dengan interval penilaian skor 4 sangat baik, skor 3 baik, skor 2 cukup baik, dan skor 1 kurang baik. Selain memberi tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian, terdapat kolom saran yang nantinya bisa diisi apa saja yang perlu diperbaiki sebagai bentuk evaluasi terhadap media yang telah dibuat.

Selanjutnya dari hasil skor yang diperoleh dihitung melalui rumus:

$$NP = \frac{s}{N} \times 100$$

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

s : skor mentah yang diperoleh

N : skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Nilai yang telah diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria presentase penilaian yaitu $76\%-100\%$ sangat layak, $51\%-75\%$ layak, $26\%-50\%$ cukup layak, dan $0\%-25\%$ kurang layak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah peserta didik yang belum terampil dalam membaca. Salah satu penyebab utama adalah kegiatan membaca yang monoton dan cenderung membosankan, sehingga menurunkan minat dan semangat belajar peserta didik. Selain itu, guru kelas II B juga belum menemukan media pembelajaran yang tepat dan mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran membaca. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Read and Play* berbasis *game* edukasi sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Media ini dirancang untuk mengintegrasikan unsur bermain dan belajar, sehingga dapat menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik dalam kegiatan membaca. Dengan menggunakan media *Read and Play*, diharapkan peserta didik dapat menikmati proses belajar membaca secara interaktif dan menyenangkan. Materi yang digunakan dalam pengembangan media ini mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada aspek memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang teks narasi imajinatif. Pemilihan materi ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya mampu membaca secara teknis, tetapi juga memahami isi dan makna dari teks yang dibaca secara menyeluruh.

Dalam mengembangkan media *Read and Play* berbasis *game* edukasi ini langkah awal yang perlu dikerjakan adalah tahap desain produk. Pada tahap desain produk ini peneliti perlu mencari sumber bacaan terlebih dahulu. Peneliti mengambil video teks narasi imajinatif yang ada di aplikasi *YouTube* dengan judul “Kisah Singa dan Tikus” yang diambil di akun *YouTube Studycle Kids* dengan durasi 3.28 menit. Kemudian membuat desain media dengan mencari *background* yang menarik dan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau materi. Hasil desain tersebut dimasukan pada aplikasi membuat *game* yaitu *Active Presenter*.

Dalam pengembangan media pembelajaran *Read and Play*, peneliti menggunakan aplikasi *Active Presenter* yang dibuat dalam format layar *landscape* dengan resolusi 1920 x 1080 piksel, yang sesuai dengan tampilan optimal perangkat digital. *Game* ini menampilkan

pertanyaan-pertanyaan yang dikemas dalam alur permainan, dengan karakter yang bergerak mengikuti jalur tertentu. Tampilan visual yang dinamis ini bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Secara keseluruhan, media *Read and Play* ini terdiri atas 24 halaman, yang mencakup beberapa komponen utama, yaitu: halaman pembuka berupa cover atau judul, petunjuk penggunaan, menu utama, serta empat jenis *game* berbeda yang masing-masing diawali dengan cerita narasi imajinatif sebagai pengantar materi. Cerita ini dirancang untuk menstimulasi imajinasi peserta didik sekaligus mengaitkan pembelajaran membaca dengan konteks yang menarik dan bermakna. Media *Read and Play* dikembangkan dalam bentuk aplikasi interaktif yang dapat diakses melalui perangkat Android, sehingga memudahkan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Desain tampilan aplikasi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik jenjang kelas rendah, dengan memperhatikan pemilihan warna, gambar, jenis dan ukuran huruf, serta elemen visual lainnya agar tampil menarik, komunikatif, dan ramah anak.

Media *Read and Play* berbasis *game* edukasi yang telah selesai dirancang kemudian divalidasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan isi dan tampilan media dengan memperoleh hasil presentase skor penilaian ahli validasi materi dan media sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Oleh Dua Validator

No	Butir Penilaian	Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	54	60	90%	Sangat layak
2.	Ahli Media	56	60	93%	Sangat layak

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, penilaian dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media ini telah mencapai tingkat validitas yang tinggi, sehingga dapat dikategorikan sebagai "sangat layak" untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran dan dengan hasil validasi tersebut, media *Read and Play* dinyatakan siap untuk digunakan pada tahap uji coba lapangan (*developmental testing*).

Produk akhir dari media *Read and Play* berbasis *game* edukasi ini memiliki fitur dan komponen sebagai berikut:

Gambar 1. Tampilan Awal



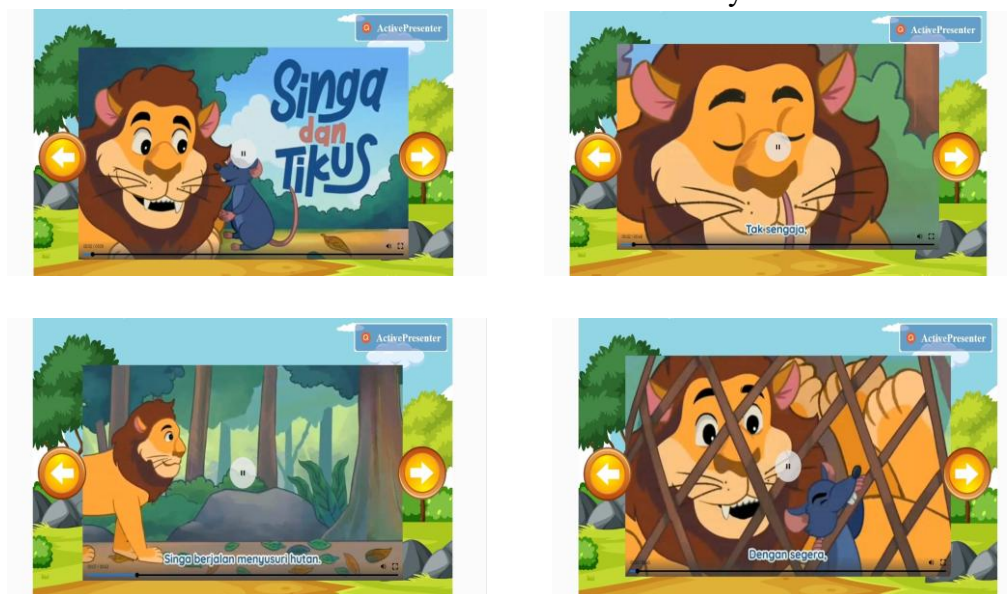
Gambar 2. Petunjuk



Gambar 3. Daftar Menu



Gambar 4. Cerita Media Read and Play



Gambar 5. Permainan



Produk media Read and Play diimplementasikan dengan melakukan kegiatan uji coba lapangan pada sasaran subjek skala kecil yang diambil dari 2 peserta didik yang kurang mampu dalam membaca dan skala besar dengan jumlah 25 peserta didik kelas II B. Peserta didik terlebih dahulu mengerjakan soal *pret-test* yang berjumlah 15 soal. Kemudian mulai memasuki pembelajaran yaitu peserta didik mengenal materi teks narasi imajinatif dengan bantuan media *PPT* dan peserta didik belajar membaca sambil bermain dengan memainkan media *Read and Play*. Untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan dalam hasil belajar membaca pada peserta didik dengan menggunakan media *Read and Play*, peserta didik mengerjakan soal *post-test* dengan jumlah dan isi soal yang sama seperti soal *pre-test*. Hasil nilai *pre-test* dan *post-test* pada skala kecil dan skala besar dihitung melalui rumus uji *Uji-N Gain Score*, sebagai berikut.

Tabel 2. Perhitungan N Gain Score Skala Kecil

PERHITUNGAN N-GAIN SCORE						
No	Post test	Pre test	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1	93	73	20	27	0,74	74,07
2	86	60	26	40	0,65	65,00
Mean	89,5	66,5	23	33,5	0,70	69,54

Tabel 3. Perhitungan N Gain Score Skala Besar

PERHITUNGAN N-GAIN SCORE						
No	Post Test	Pre Test	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1	93	66	27	34	0,79	79,41
2	100	86	14	14	1,00	100,00
3	86	66	20	34	0,59	58,82
4	100	53	47	47	1,00	100,00
5	93	66	27	34	0,79	79,41
6	93	60	33	40	0,83	82,50
7	100	80	20	20	1,00	100,00
8	93	80	13	20	0,65	65,00
9	93	66	27	34	0,79	79,41
10	86	53	33	47	0,70	70,21
11	93	53	40	47	0,85	85,11
12	93	73	20	27	0,74	74,07
13	93	60	33	40	0,83	82,50
14	86	73	13	27	0,48	48,15
15	100	73	27	27	1,00	100,00
16	86	60	26	40	0,65	65,00
17	100	80	20	20	1,00	100,00
18	100	73	27	27	1,00	100,00
19	86	53	33	47	0,70	70,21
20	93	86	7	14	0,50	50,00
21	100	73	27	27	1,00	100,00
22	100	86	14	14	1,00	100,00
23	100	80	20	20	1,00	100,00
24	100	86	14	14	1,00	100,00
25	86	66	20	34	0,59	58,82
Mean	94,12	70,04	24,08	29,96	0,82	81,95

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa efektifitas *N-Gain Score* pada uji coba skala kecil menunjukan cukup efektif dan efektifitas *N-Gain Score* pada uji coba skala besar menunjukan efektif. Sedangkan, untuk kategori *N-Gain Score* pada uji coba skala kecil menunjukan sedang dan kategori *N-Gain Score* pada uji coba skala besar menunjukan tinggi.

Terakhir, peserta didik mengisi lembar angket respon terhadap media pengembangan *Read and Play* berbasis *game* edukasi dengan jumlah pertanyaan angket sebanyak 7 pertanyaan. Hasil dari lembar angket respon yang telah diisi oleh peserta didik, dihitung presentase skor perolehan dan presentase rata-rata tabulasi angket sebagai berikut.

Tabel 4. Presentase Skor Perolehan dan Presentase Rata-rata Tabulasi Angket Skala Kecil

Responden	Nomor Item Soal/Skor Hasil Angket							Jumlah S	Skor Maks N	%	% Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7				
1	4	4	4	3	4	4	4	27	28	96,43	96,43
2	3	4	4	4	4	4	4	27	28	96,43	
Jumlah (S)	7	8	8	7	8	8	8	54			
Skor Maks (N)	8	8	8	8	8	8	8				
%	87,5	100	100	87,5	100	100	100				
% Rata-rata	96,43										

Tabel 5. Presentase Skor Perolehan dan Presentase Rata-rata Tabulasi Angket Skala Kecil

Responden	Nomor Item Soal/Skor Hasil Angket							Jumlah S	Skor Maks N	%	% Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7				
1	3	4	4	3	4	4	4	26	28	92,86	89,57
2	3	2	4	4	4	4	2	23	28	82,14	
3	4	3	4	3	4	4	4	26	28	92,86	
4	4	4	4	4	4	4	4	28	28	100,00	
5	4	3	4	3	4	4	3	25	28	89,29	
6	4	4	3	2	3	3	2	21	28	75,00	
7	4	3	2	3	4	4	4	24	28	85,71	
8	4	3	3	4	4	4	4	26	28	92,86	
9	4	3	4	3	4	3	4	25	28	89,29	
10	3	4	4	3	4	4	3	25	28	89,29	
11	3	4	4	3	4	4	3	25	28	89,29	
12	4	3	3	4	4	4	4	26	28	92,86	
13	4	4	3	4	4	4	4	27	28	96,43	
14	3	4	4	3	4	4	4	26	28	92,86	
15	3	3	3	3	3	3	3	21	28	75,00	
16	4	3	4	4	4	3	3	25	28	89,29	
17	4	3	4	4	3	3	3	24	28	85,71	
18	3	3	2	3	3	3	3	20	28	71,43	
19	4	3	3	4	4	4	3	25	28	89,29	
20	3	4	3	4	4	4	4	26	28	92,86	
21	4	4	4	4	4	4	4	28	28	100,00	

22	4	3	4	3	4	4	4	26	28	92,86	
23	4	4	3	4	3	3	4	25	28	89,29	
24	3	4	4	4	4	4	4	27	28	96,43	
25	4	4	3	4	4	4	4	27	28	96,43	
Jumlah (S)	91	86	87	87	95	93	88	627			
Skor Maks (N)	10	10	10	10	10	10	100				
%	91	86	87	87	95	93	88				
% Rata-rata	89,57										

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa kriteria presentase penilaian media *Read and Play* berbasis *game* edukasi dari tabel presentase skor perolehan dan presentase rata-rata tabulasi angket dari skala kecil dan skala besar menunjukan sangat layak.

Kevalidan Media *Read and Play* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Narasi Imajinatif

Berdasarkan hasil lembar validasi media *Read and Play* berbasis *game* edukasi, diperoleh skor validasi yang sangat tinggi dari kedua validator. Penilaian dari ahli materi menghasilkan presentase sebesar 90%, sedangkan penilaian dari ahli media menunjukkan presentase sebesar 93%. Berdasarkan kategori penilaian, kedua nilai tersebut termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Read and Play* berbasis *game* edukasi telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi isi materi maupun tampilan media. Validasi ini menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik, khususnya di kelas II Sekolah Dasar.

Keefektifan Media *Read and Play* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Narasi Imajinatif

Berdasarkan analisis keefektifan media *Read and Play* berbasis *game* edukasi dilakukan melalui penghitungan nilai rata-rata *N-Gain* pada dua tahap uji coba, yaitu skala kecil dan skala besar menunjukan bahwa hasil uji coba skala kecil menunjukkan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,70, sedangkan pada uji coba skala besar diperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,82. Kedua nilai tersebut menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan membaca peserta didik setelah menggunakan media *Read and Play*. Mengacu pada kriteria interpretasi *N-Gain* menurut Wahab et al. (2021), nilai *N-Gain* berada pada kategori tinggi, yang berarti bahwa media pembelajaran *Read and Play* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca teks narasi imajinatif.

KESIMPULAN

Hasil kevalidan media *Read and Play* berbasis *game* edukasi dalam meningkatkan kemampuan membaca teks narasi imajinatif di kelas II B SDN Sampangan 02 memenuhi kriteria sangat valid yaitu mendapatkan mendapatkan presentase dari ahli validasi materi 90% dan presentase ahli validasi media 93%. Dan hasil keefektifan media *Read and Play* berbasis *game* edukasi dalam meningkatkan kemampuan membaca teks narasi imajinatif di kelas II B SDN Sampangan 02 memenuhi kriteria efektif dengan kategori tinggi sesuai perhitungan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,82.

Berdasarkan kesimpulan tersebut diharapkan bahwa media *Read and Play* berbasis *game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan membaca teks narasi imajinatif sudah bisa dimanfaatkan oleh guru wali kelas II sebagai media bantu peserta didik dalam belajar membaca pada teks narasi

imajinatif karena media ini berbentuk aplikasi android yang mudah untuk diaplikasikan sesuai petunjuk yang sudah tertulis di bagian awal media *game Read and Play* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, M. N., Khasanah, L. A. I. U., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 780–789. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4144>
- Al, P., Hidayatullah, A., Widana, W., Ketut, I., & Adnyana, S. (2022). Pengembangan Media JESSTAR Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema 9 Kelas VI SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 10(1), 74–87. <https://doi.org/10.22219/jp2sd>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Binti Mirnawati, L., & Hamidah, F. (n.d.). PROSES PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DENGAN MENGGUNAKAN MIND MAPPING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS NARASI DI SD. *PROCEEDING Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*.
- Dwanda Putra, L., Zhinta, S., & Pratama, A. (2023). PEMANFATAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENGATASI MASALAH PEMBELAJARAN. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8). <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/issue/archive>
- Fani Muliawanti, S., Rizqia Amalia, A., Nurasiah, I., Hayati, E., & Muhammadiyah Sukabumi, U. (2022). ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 2442–2470. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2605>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Komariyah, S., Negeri, S., & Trenggalek, D.-. (2018). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MEMBACA TEKS NARATIVE DENGAN MELALUI PERMAINAN “RUMMY CARDS.” *Education Journal : Journal Educational Research and Development*.
- Lestari, S. (2018). PERAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Edureligia*, 2(2), 2549–4821. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- Ni'mah, S. (2016). *SITI NI'MAH_12103241014*.
- Nurina Kurniasari Rahmawati, O., Purwa Kusuma, A., Hamdani, H., & Kusuma Negara Jakarta, S. (2023). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL. *JPM Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(1). <http://bajangjournal.com/index.php/JPM>
- Nusantara, A., Sukasih, S., & Sukardi, S. (2023). Pengembangan Media Edubuddy Menggunakan Ren'py untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Vokasi Raflesia*, 3(2), 52–71. <https://doi.org/10.53494/jpvr.v3i2.266>
- Olyvia, L., Rohana, S., Intiana, H., & Istiningsih, S. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE SYLLABLES LETTER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR HADI SAKTI. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(02), 2548–6950.

- Pendidikan Bahasa dan Seni, J., & Dewi Hapsari, E. (2019). Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *AKSARA Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 20(1), 10–24. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/aksara>
- Penelitian, J., Pendidikan, A., Baca Di Kelas, M., Rostanti, S. D., Afifah, N., Rosidin, O., Yuliana, R., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). E D U K A S I. *EDUKASI Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 14(2), 2579–4965. <http://journal.ummgl.ac.id/nju/index.php/edukasi>
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2685–5615.
- Rahmawati, P. N., Sulaiman, & Siswoyo, A. A. (2918). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SCRABBLE BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK MATERI MENULIS KARANGAN SEDERHANA BAHASA INDONESIA KELAS III SDN BETITING. *Widyagogik*, 6(1).
- Rarastika, N. (2022). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum (PSSH) , 1, 2830-361X.
- Sahib, M., Syahrudin, S., & Saleh, M. S. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA. *EUREKA MEDIA AKSARA*, 225.
- Yanti, E., Utari, M., Putra, S., Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis, M., VIII Hilir, K., Tambang, A., & Imam Bonjol Padang, U. (2024). Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Tarbiyah Al Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 14(1), 2086–8065.
- Yulia Sari, S., Dwi Indah Purnama, M., STS Jambi, U., Mambaul Ulum Jambi, S., & MAARIF Jambi, S. (2021). ALTERNATIVE PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI ACTIVE PRESENTER UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN DARING ALTERNATIVES FOR MAKING LEARNING MEDIA THROUGH ACTIVEPRESENTER APPLICATIONS TO INCREASE STUDENT ACTIVITY IN ONLINE LEARNING. *SEMINASTIKA 2021*, 2655–0881. <https://doi.org/10.47002/seminastika.v3i1.299>
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 3(01), 2477–5126.