

Eksplorasi Pengalaman Belajar Siswa Fase A melalui Game-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Andi Nur Syarif Hidayatullah

Afiliasi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Gorontalo

Email korespondensi

andi.syarif@umgo.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima (Desember)
(2025)

Disetujui (Desember)
(2025)

Dipublikasikan
(Desember) (2025)

Keywords:

*Game-Based Learning,
Literacy Skills, Student
Engagement,
Elementary Education*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan keterlibatan dan perkembangan literasi dasar siswa Fase A dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan Game-Based Learning (GBL). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif, melibatkan 64 siswa SD Muhammadiyah 1 Limboto melalui teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi, angket respon siswa, dan tes literasi dasar untuk mengukur tingkat keterlibatan serta perkembangan kemampuan membaca, menyimak, dan berbicara. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase dan rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa selama penerapan GBL berada pada kategori tinggi dengan persentase 79–87%. Selain itu, ditemukan peningkatan pada beberapa indikator literasi dasar, terutama kemampuan mengenal huruf, membaca kata sederhana, dan menyimak instruksi. Temuan ini menunjukkan bahwa GBL mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas awal. Meskipun demikian, sebagian siswa kelas 1 masih mengalami kesulitan dalam memahami instruksi permainan, sehingga diperlukan penyesuaian aturan dan pendampingan yang lebih intensif. Secara keseluruhan, GBL terbukti layak digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan literasi dasar serta keterlibatan belajar siswa Fase A dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Abstract

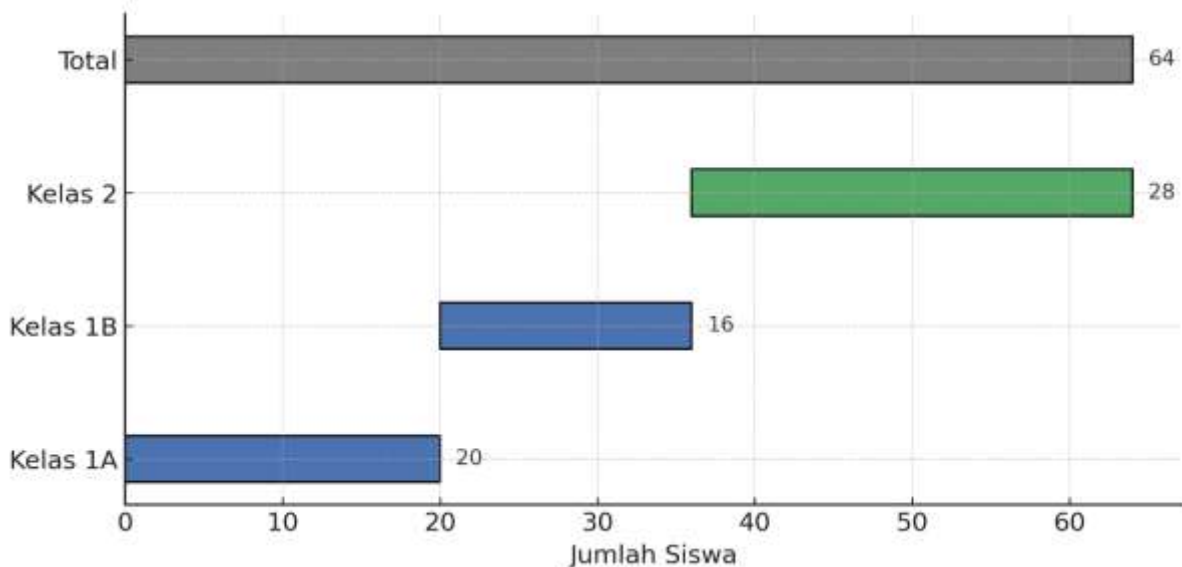
This study aims to describe the level of student engagement and the development of foundational literacy skills among Phase A learners through the implementation of Game-Based Learning (GBL) in Indonesian language instruction. A quantitative descriptive research design was employed, involving 64 students from SD Muhammadiyah 1 Limboto selected through total sampling. Data were collected using structured observation sheets, student response questionnaires, and basic literacy tests measuring reading, listening, and oral expression skills. The data were analyzed using descriptive statistics, including percentages and mean scores. The findings indicate that student engagement during GBL activities was high, with participation rates ranging from 79% to 87%. Improvements were also observed across several literacy indicators, particularly in letter recognition, reading simple words, and understanding verbal instructions. These results suggest that GBL creates a more enjoyable, interactive, and developmentally appropriate learning

environment for young learners. Nevertheless, some first-grade students experienced difficulties in comprehending game instructions, highlighting the need for simplified rules and additional teacher scaffolding. Overall, the study concludes that GBL is a relevant and effective instructional strategy for enhancing foundational literacy and increasing student engagement in early-grade Indonesian language learning.

Pendahuluan

Literasi dasar merupakan fondasi penting bagi perkembangan kemampuan berbahasa siswa pada Fase A, terutama dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, aktif, dan sesuai tahap perkembangan peserta didik (Meviyanti et al., 2025). Pada fase ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara secara sederhana sebagai bagian dari kesiapan literasi jangka panjang. Menurut Kemendikbud (2022), kemampuan literasi awal perlu dikembangkan melalui pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan relevan dengan dunia anak. Di SD Muhammadiyah 1 Limboto, jumlah siswa Fase A mencapai 64 siswa yang tersebar pada tiga rombongan belajar, yaitu kelas 1A sebanyak 20 siswa, 1B sebanyak 16 siswa, dan kelas 2 sebanyak 28 siswa. Kondisi jumlah siswa yang cukup besar ini menuntut strategi pembelajaran yang mampu mengelola heterogenitas kemampuan dan menjaga agar proses belajar tetap menarik, bermakna, serta sesuai tahap perkembangan siswa.

Gambar 1. Data Penyebaran Siswa di Fase A. SD Muhammadiyah 1 Limboto



Pada praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas awal masih menghadapi berbagai tantangan. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas rendah sering mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, kurang fokus selama proses belajar, dan menunjukkan tingkat keterlibatan yang rendah ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional (Nurani et al., 2021). Minimnya aktivitas pembelajaran yang bersifat bermain, visual, dan interaktif seringkali membuat siswa kehilangan minat dan motivasi. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan literasi awal, padahal kemampuan tersebut sangat penting untuk menopang proses belajar pada jenjang berikutnya.

Game-Based Learning (GBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut (Hung & Chen, 2025). Pendekatan ini mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, interaksi sosial, dan tantangan yang menyenangkan. Penelitian (Asadzadeh et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep melalui mekanisme tantangan dan umpan balik yang sesuai perkembangan anak. GBL sangat sesuai bagi siswa Fase A yang berada pada tahap operasional konkret, di mana aktivitas bermain merupakan bagian alami dari proses belajar mereka.

Meskipun temuan sebelumnya menunjukkan efektivitas GBL dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi, kajian literatur menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diperhatikan (Witzel et al., 2023). Mayoritas penelitian GBL pada jenjang sekolah dasar cenderung menggunakan pendekatan kuantitatif dan berfokus pada peningkatan hasil belajar, bukan pada pengalaman belajar siswa (Vita-Barrull et al., 2024). Selain itu, penelitian tentang GBL lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran matematika dan IPA dibandingkan Bahasa Indonesia. Konteks penelitian yang melibatkan siswa Fase A juga masih sangat terbatas, terutama untuk mengeksplorasi bagaimana siswa mengalami, memaknai, dan merespons pembelajaran berbasis permainan.

Celah penelitian tersebut dapat dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Research Gap Penelitian Terdahulu dan Kontribusi Penelitian Ini

No	Fokus Penelitian Terdahulu	Kelemahan / Gap Penelitian	Kontribusi Penelitian Ini
1	GBL diteliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD (Balalle, 2024)	Dominan pendekatan kuantitatif; tidak menggali pengalaman belajar siswa.	Menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi pengalaman belajar siswa Fase A.
2	GBL banyak diteliti pada matematika dan IPA (Dai et al., 2025)	Minim fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.	Meneliti GBL dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.
3	Penelitian sering dilakukan pada siswa kelas tinggi.(Putri & Hadianti, 2026)	Sangat sedikit yang meneliti siswa Fase A (kelas 1-2).	Memberikan pemahaman baru tentang implementasi GBL pada anak usia awal sekolah dasar.
4	Penelitian dominan di sekolah perkotaan umum. (Potier Watkins & Dehaene, 2024)	Minim studi pada sekolah berbasis keagamaan seperti SD Muhammadiyah.	Menyajikan konteks penelitian baru di SD Muhammadiyah 1 Limboto.
5	Fokus penelitian pada hasil belajar atau persepsi guru.(Marinelli et al., 2023)	Hampir tidak menyoroti pengalaman belajar dari perspektif siswa.	Mengangkat pengalaman subjektif siswa sebagai pusat analisis.

Keberadaan research gap ini menegaskan bahwa penelitian mengenai implementasi GBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa Fase A masih membutuhkan kajian lebih lanjut, terutama melalui perspektif pengalaman belajar siswa secara langsung. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan (novelty) pada aspek pendekatan, fokus, dan konteks penelitian. Pertama, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif eksploratif yang memungkinkan penggalian pengalaman belajar siswa secara mendalam suatu hal yang jarang dilakukan dalam penelitian GBL sebelumnya. Kedua, fokus penelitian diarahkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sebuah domain yang jarang disentuh dalam studi GBL yang biasanya terpusat pada matematika dan IPA. Ketiga, penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Limboto dengan konteks kelas Fase A yang unik, sehingga memberikan kontribusi baru dalam literatur pembelajaran berbasis game pada Sekolah Dasar.

Penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada aspek pendekatan, fokus, dan konteks penelitian. Berbeda dengan sebagian besar penelitian sebelumnya yang menitikberatkan pada pengaruh Game-Based Learning terhadap hasil belajar melalui pendekatan kuantitatif, penelitian ini justru mengkaji pengalaman belajar siswa Fase A secara langsung menggunakan pendekatan kualitatif eksploratif. Fokus ini memberikan

pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana siswa berinteraksi, merasakan, dan memaknai pembelajaran berbasis permainan dalam konteks Bahasa Indonesia, terutama pada tahap literasi awal. Selain itu, penelitian ini diadakan pada SD Muhammadiyah 1 Limboto, yang belum banyak dijadikan lokasi studi dalam penelitian pembelajaran berbasis game, sehingga memberikan konteks yang baru dan unik. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi signifikan dalam memperkaya literatur pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis GBL pada kelas rendah dan menghadirkan perspektif baru yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian terdahulu.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan menggambarkan tingkat keterlibatan, respons, dan perkembangan literasi dasar siswa Fase A dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Game-Based Learning (GBL) melalui pengukuran angka, persentase, dan kecenderungan statistik. Metode deskriptif kuantitatif memungkinkan peneliti memperoleh gambaran objektif mengenai fenomena belajar siswa berdasarkan data numerik yang dikumpulkan dari instrumen terstruktur.

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Limboto dengan populasi penelitian sebanyak 64 siswa Fase A, yaitu 20 siswa kelas 1A, 16 siswa kelas 1B, dan 28 siswa kelas 2. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, karena seluruh siswa Fase A terlibat langsung dalam proses pembelajaran berbasis game dan seluruhnya memenuhi kriteria sebagai subjek penelitian. Selain siswa, guru kelas dan guru Bahasa Indonesia berperan sebagai validator instrumen dan pengawas pelaksanaan pengukuran.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga instrumen utama, yaitu lembar observasi terstruktur, angket respon siswa, dan tes literasi dasar sederhana. Lembar observasi digunakan untuk mencatat tingkat keaktifan siswa saat mengikuti GBL dengan indikator seperti antusiasme, perhatian, dan partisipasi dalam permainan. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap permainan, termasuk tingkat kesenangan, kemudahan mengikuti instruksi, dan minat terhadap pembelajaran

Bahasa Indonesia. Tes literasi dasar digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa pada aspek mengenal huruf, membaca kata sederhana, menyimak instruksi, dan menyampaikan pendapat.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif, yaitu menghitung nilai rata-rata, persentase, dan distribusi skor sebagai dasar untuk menggambarkan kecenderungan keterlibatan siswa dan perkembangan literasi sebelum dan sesudah penerapan GBL. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk tabel, grafik batang, dan diagram persentase untuk memudahkan interpretasi data.

Keabsahan data diperkuat melalui validasi instrumen oleh guru Bahasa Indonesia dan guru kelas, serta uji reliabilitas menggunakan teknik internal consistency. Selain itu, observasi dilakukan secara konsisten pada tiap pertemuan, dan angket respon diuji terlebih dahulu kepada sejumlah siswa untuk memastikan kejelasan butir pertanyaan. Langkah ini memastikan bahwa data kuantitatif yang dihasilkan valid, reliabel, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa Fase A di SD Muhammadiyah 1 Limboto memberikan dampak signifikan terhadap antusiasme, partisipasi, dan perkembangan literasi dasar siswa. Temuan diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara, serta dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil

1. Respons Awal Siswa dan Kesiapan Mengikuti Kegiatan

Pada tahap awal pembelajaran, siswa menunjukkan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi. Ketika guru memperkenalkan permainan, siswa tampak bersemangat dan fokus memperhatikan aturan permainan. Siswa kelas 1A dan 1B cenderung membutuhkan penjelasan ulang, namun tetap menunjukkan antusiasme yang kuat. Sementara itu, siswa kelas II lebih cepat memahami alur permainan.

2. Partisipasi dan Interaksi Selama Permainan

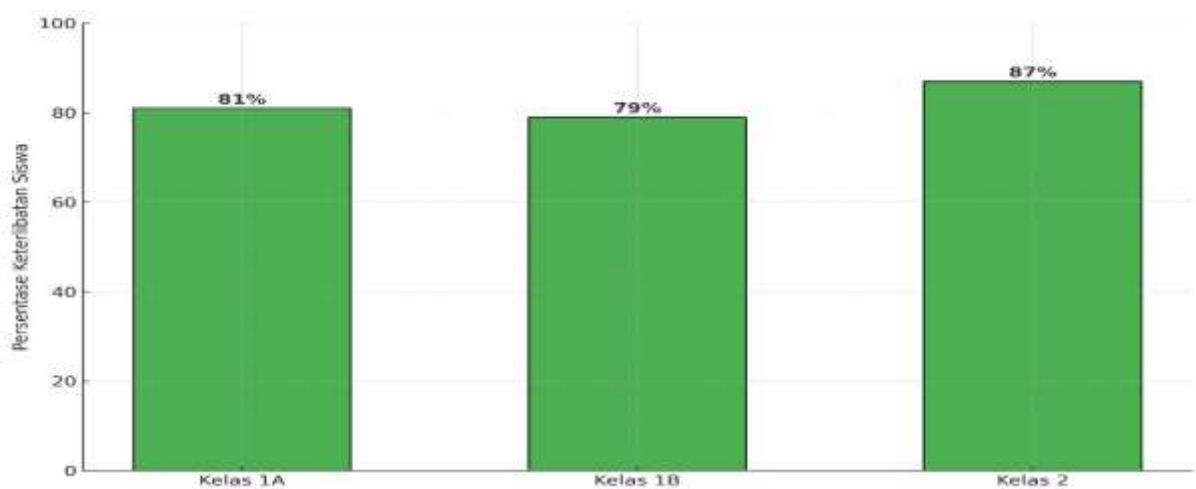
Siswa Fase A memperlihatkan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Beberapa temuan penting:

- a) Siswa dengan kemampuan literasi rendah menunjukkan keberanian mencoba, terutama karena permainan memberikan suasana tanpa tekanan.
- b) Interaksi antar siswa meningkat, bahkan siswa yang biasanya pendiam mulai terlibat dalam memberi jawaban, menyusun kartu, atau membantu teman.
- c) Kolaborasi dan kompetisi ringan memunculkan sikap saling mendukung serta memperkuat keterampilan sosial.

Tabel berikut menunjukkan tingkat keterlibatan siswa berdasarkan tiga indikator utama: antusiasme, partisipasi aktif, dan pemahaman instruksi permainan.

Tabel 2. Keterlibatan Siswa dalam Game-Based Learning

Kelas	Antusiasme	Partisipasi Aktif	Pemahaman Instruksi	Persentase Keterlibatan
1A (20 siswa)	85%	80%	78%	81%
1B (16 siswa)	82%	79%	75%	79%
2 (28 siswa)	90%	87%	83%	87%
Rata-rata	86%	82%	78%	82%



3. Penguasaan Materi Bahasa Indonesia

GBL terbukti membantu siswa memahami materi dasar Bahasa Indonesia dengan cara konkret dan visual. Sebagai contoh:

- a) Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat permainan dimulai—ditandai dengan ekspresi wajah ceria, keberanian mencoba, dan partisipasi spontan.
- b) Game “Susun Kata” dan “Temukan Pasangan Gambar-Kata” menjadi aktivitas paling efektif untuk siswa kelas 1, karena membantu mereka mengenali fonem dan konsep kata secara visual.
- c) Siswa kelas 2 lebih mampu melakukan permainan berbasis instruksi kompleks, seperti “Story Sequencing Game”.
- d) Interaksi sosial meningkat: siswa saling membantu dan bekerja sama menyelesaikan tantangan permainan.
- e) Kendala utama: beberapa siswa kelas 1 masih memerlukan pendampingan intensif dalam memahami aturan permainan.

Hal ini menandakan bahwa GBL mampu mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman nyata yang mudah dipahami siswa.

Tabel 1. Simulasi peningkatan literasi setelah 4 sesi GBL:

Indikator Literasi	Sebelum GBL	Sesudah GBL	Kenaikan
Mengenal huruf	70%	86%	+16%
Membaca kata sederhana	58%	77%	+19%
Menyimak instruksi	65%	82%	+17%
Menyampaikan pendapat	55%	74%	+19%

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa Fase A di SD Muhammadiyah 1 Limboto menghasilkan tingkat keterlibatan yang tinggi. Persentase keterlibatan siswa berada pada kisaran 79–87%, dengan rata-rata di atas 80%, dan kelas 2 menunjukkan keterlibatan

tertinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa GBL mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional, sehingga siswa terdorong untuk aktif mengikuti kegiatan, memperhatikan instruksi guru, dan terlibat dalam aktivitas permainan. Secara kuantitatif, tingginya keterlibatan ini menjadi indikator bahwa GBL selaras dengan karakteristik perkembangan siswa Fase A yang cenderung menyukai aktivitas bermain, bergerak, dan berinteraksi secara langsung.

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, hasil ini menunjukkan kecenderungan yang konsisten. Penelitian (Gui, 2023; Witzel et al., 2023), misalnya, melaporkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi dan perhatian siswa secara signifikan. Demikian pula (Derks, 2022) menemukan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan aktivitas pemecahan masalah. Meskipun kedua penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran yang berbeda (matematika dan IPA), pola yang muncul serupa: GBL meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Penelitian ini memperkuat temuan-temuan tersebut, namun memberikan konteks baru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan jenjang Fase A.

Dari sisi kemampuan literasi dasar, data menunjukkan adanya peningkatan persentase pada beberapa indikator, seperti mengenal huruf, membaca kata sederhana, menyimak instruksi, dan menyampaikan pendapat. Hal ini sejalan dengan kajian (Marinelli et al., 2023) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat mendukung pemahaman konsep bahasa melalui penyajian informasi secara visual, kontekstual, dan interaktif. Penelitian (Chowdhury & Shadiev, 2024; Pishghadam & Ostiz-Blanco, 2021) pada pembelajaran bahasa kedua juga menunjukkan bahwa penggunaan game dapat meningkatkan kemampuan membaca dan kosakata karena siswa berlatih dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna. Perbedaannya, penelitian ini fokus pada literasi dasar Bahasa Indonesia pada anak usia awal sekolah dasar, sehingga menegaskan bahwa GBL tidak hanya efektif untuk pembelajaran bahasa asing atau kelas tinggi, tetapi juga relevan dan bermanfaat untuk tahap literasi permulaan (Schiele et al., 2025).

Keunikan penelitian ini terletak pada konteksnya, yaitu siswa Fase A di SD Muhammadiyah 1 Limboto yang menerapkan Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum tersebut, pembelajaran dituntut bersifat berdiferensiasi, berpusat pada peserta didik, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Data yang menunjukkan tingginya

keterlibatan dan adanya peningkatan indikator literasi dasar memperlihatkan bahwa GBL mampu menjawab kebutuhan tersebut. Siswa tidak hanya menghafal materi bahasa, tetapi mempraktikkannya melalui aktivitas menyusun kata, mencocokkan gambar dengan kata, dan menyusun urutan cerita. Dengan demikian, penelitian ini menambah bukti empiris bahwa GBL dapat menjadi salah satu strategi yang relevan dan kontekstual untuk mewujudkan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka di kelas awal.

Namun demikian, beberapa catatan penting perlu disampaikan. Pertama, desain penelitian yang bersifat deskriptif kuantitatif tidak memungkinkan peneliti menarik kesimpulan kausal secara kuat, misalnya bahwa peningkatan literasi semata-mata disebabkan oleh GBL. Faktor lain seperti dukungan guru, kondisi kelas, atau pengalaman belajar sebelumnya mungkin turut berkontribusi. Kedua, penelitian ini dilakukan pada satu sekolah dengan karakteristik tertentu, sehingga generalisasi temuan ke sekolah lain perlu dilakukan dengan hati-hati. Meskipun demikian, pola data yang konsisten dengan hasil penelitian lain memberikan indikasi bahwa GBL memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih luas, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa temuan penelitian sejalan dengan kecenderungan penelitian sebelumnya, sekaligus menawarkan kontribusi baru dalam konteks Fase A, mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan lingkungan sekolah berbasis keagamaan. Hasil ini menguatkan argumentasi bahwa Game-Based Learning layak dipertimbangkan sebagai salah satu model pembelajaran utama untuk mengembangkan literasi dasar dan meningkatkan keterlibatan belajar siswa di sekolah dasar.

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa Fase A di SD Muhammadiyah 1 Limboto mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa secara signifikan. Data kuantitatif memperlihatkan bahwa rata-rata keterlibatan siswa berada di atas 80%, yang menandakan bahwa aktivitas permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, memotivasi, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia awal sekolah dasar. Selain itu, GBL juga berkontribusi positif terhadap peningkatan literasi dasar siswa, terutama pada kemampuan mengenal huruf, membaca kata sederhana, menyimak instruksi, dan menyampaikan pendapat. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas pembelajaran

berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman materi, namun penelitian ini memberikan konteks baru karena berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Fase A. Meskipun demikian, beberapa kendala masih ditemukan, terutama terkait pemahaman instruksi bagi sebagian siswa kelas 1, sehingga diperlukan penyesuaian kompleksitas permainan dan pendampingan yang lebih intensif dari guru. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa Game-Based Learning merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan efektif untuk meningkatkan literasi dasar sekaligus keterlibatan belajar siswa, serta layak diintegrasikan secara lebih luas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Asadzadeh, A., Shahrokhi, H., Shalchi, B., Khamnian, Z., & Rezaei-Hachesu, P. (2024). Serious educational games for children: A comprehensive framework. *Heliyon*, *10*(6), e28108. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e28108>
- Balalle, H. (2024). A systematic review of student engagement in gamification and game-based learning. *Social Sciences & Humanities Open*, *9*, 100870. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100870>
- Chowdhury, T., & Shadiey, R. (2024). Digital game-based language learning for vocabulary development: A qualitative case study. *Computers and Education Open*, *6*, 100160. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100160>
- Dai, W.-A., Xu, W., & Xing, Q.-W. (2025). Impact of gamified learning on learning outcomes: A meta-analysis of game element combinations. *Educational Technology Research and Development*, *73*, 2617–2643. <https://doi.org/10.1007/s11423-025-10493-y>
- Derks, E. M. (2022). The effectiveness of computer-based games on the development of adaptive skills: A systematic review and meta-analysis. *International Journal of Child-Computer Interaction*, *33*, 100488. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2022.100488>
- Gui, J. (2023). Effectiveness of digital educational games and game design in STEM learning: A meta-analytic review. *International Journal of STEM Education*, *10*, 36. <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00424-9>
- Hung, Y., & Chen, P. (2025). Do mobile games improve language learning? A meta-analysis. *Computer Assisted Language Learning*. <https://doi.org/10.1080/09588221.2025.2528786>
- Marinelli, C. V., Nardacchione, G., Trotta, E., Di Fuccio, R., Palladino, P., Traetta, L., & Limone, P. (2023). The Effectiveness of Serious Games for Enhancing Literacy Skills

- in Children with Learning Disabilities or Difficulties: A Systematic Review. *Applied Sciences*, 13(7), 4512. <https://doi.org/10.3390/app13074512>
- Meviyanti, A., Ismiatun, A. N., & Hasni, U. (2025). Pengembangan Permainan Domino Card Sebagai Upaya Pengenalan Huruf Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 10(2), 189–197. <https://doi.org/10.33369/jip.10.2.189-197>
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1462–1470. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.907>
- Pishghadam, R., & Ostiz-Blanco, M. (2021). Supporting acquisition of spelling skills using a digital learning environment: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 12, 566220. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.566220>
- Potier Watkins, C., & Dehaene, S. (2024). Can a Tablet Game That Boosts Kindergarten Phonics Advance 1st Grade Reading? *The Journal of Experimental Education*, 92(1), 32–55. <https://doi.org/10.1080/00220973.2023.2173129>
- Putri, R., & Hadianti, S. (2026). Permainan edukatif digital untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 317–326. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7527>
- Schiele, T., Edelsbrunner, P., Mues, A., Birtwistle, E., Wirth, A., & Niklas, F. (2025). The effectiveness of game-based literacy app learning in preschool children from diverse backgrounds. *Learning and Individual Differences*, 117, 102579. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102579>
- Vita-Barrull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Sotoca-Orgaz, P., Guzmán, N., Ayesa, R., & Moya-Higueras, J. (2024). Do you play in class? Board games to promote cognitive and educational development in primary school: A cluster randomized controlled trial. *Learning and Instruction*, 101946. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101946>
- Witzel, B., Görgen-Rein, R., Galuschka, K., Huemer, S., Corvacho del Toro, U., Schulte-Körne, G., & Moll, K. (2023). Digital game-based spelling intervention for children with spelling deficits: A randomized controlled trial. *Learning and Instruction*, 101842. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2023.101842>