

Game Edukasi Berbasis Aplikasi Mobile untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar

Putriwanti¹, Kasmawati², Muhammad Nazimuddin Al Kamil³, Pratiwi Samad⁴

^{1,2,3}Universitas Tadulako ⁴Universitas Pohnpei

putriwanti127@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan game edukasi berbasis aplikasi mobile dalam meningkatkan literasi membaca siswa di sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan motivasi membaca siswa yang memerlukan pendekatan pembelajaran inovatif. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas IV yaitu IVA dan IVB yang dibagi menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen menggunakan game edukasi berbasis aplikasi mobile dalam kegiatan pembelajaran membaca, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan literasi membaca siswa di kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Penggunaan game edukasi berbasis aplikasi mobile terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan minat siswa terhadap pembelajaran membaca. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital melalui game edukasi dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan literasi siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: literasi membaca; game edukasi; aplikasi mobile; sekolah dasar; kuasi-eksperimen

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of mobile application-based educational games in enhancing reading literacy among elementary school students. The background of this research highlights the low interest and motivation in reading among students, which necessitates an innovative learning approach. This study employs a quasi-experimental method with a pretest-posttest design. The subjects involved are fourth-grade students from IVA and IVB, divided into a control group and an experimental group. The experimental group engaged with mobile application-based educational games during reading instruction, while the control group utilized conventional teaching methods. The results indicate a significant improvement in the reading literacy skills of the experimental group compared to the control group. The use of mobile application-based educational games has proven effective in boosting students' motivation and interest in reading. These findings suggest that the integration of digital technology through educational games can serve as an effective alternative learning strategy to enhance literacy among elementary school students.

Keywords: *Reading literacy; Educational games; Mobile applications; Elementary school; Quasi-experiment*

PENDAHULUAN

Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa di sekolah dasar menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan, khususnya di Indonesia. Literasi membaca adalah fondasi yang krusial bagi perkembangan akademik siswa, memengaruhi kemampuan mereka untuk belajar di semua mata Pelajaran (Saputri, et al., 2024). Kemampuan ini tidak hanya terbatas pada kemampuan teknis membaca, tetapi juga mencakup pemahaman, analisis, dan kritis terhadap informasi yang dibaca. Sayangnya, banyak siswa yang belum menguasai keterampilan ini, yang pada gilirannya menghambat proses belajar mereka. Hal ini menciptakan tantangan yang signifikan bagi guru dan orang tua dalam mengatasi permasalahan ini.

Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya literasi membaca adalah kurangnya kebiasaan membaca yang baik di kalangan siswa. Belvar et al. (2024), dalam penelitiannya mengatakan bahwa dalam banyak kasus, anak-anak lebih terpapar pada media digital dan hiburan yang bersifat instan, sehingga mereka tidak terbiasa dengan aktivitas membaca buku. Ketidakberdayaan ini sering kali diperparah oleh kurangnya akses terhadap buku yang menarik dan sesuai dengan minat mereka. Sekolah-sekolah di daerah terpencil, misalnya, sering kali tidak memiliki perpustakaan yang memadai, membuat siswa kesulitan untuk menemukan bahan bacaan yang dapat memicu rasa ingin tahu mereka. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kebiasaan membaca dengan menyediakan akses yang lebih baik ke sumber-sumber bacaan yang berkualitas.

Selain itu, motivasi juga memainkan peran penting dalam pengembangan literasi membaca. Banyak siswa yang merasa membaca adalah tugas yang membosankan dan tidak menarik, sehingga mereka kurang bersemangat untuk melakukannya. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu mengadopsi pendekatan yang lebih menarik dan interaktif dalam pengajaran membaca. Penggunaan teknik pembelajaran yang kreatif, seperti membaca cerita secara bersama-sama, diskusi kelompok, dan penggunaan teknologi, dapat membantu membuat kegiatan membaca menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses

pembelajaran dan merasa lebih bertanggung jawab atas kemampuan literasi mereka.

Melihat permasalahan ini, kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat sangat diperlukan untuk menciptakan solusi yang efektif. Orang tua perlu dilibatkan dalam upaya mendukung literasi membaca di rumah dengan membiasakan anak-anak mereka untuk membaca secara rutin. Orang tua menjadi sosok guru yang mampu memotivasi anak di rumah dalam memberikan kegiatan anak dirumah, orangtua memiliki peran sebagai pendidik yang utama (Annas, et al., 2024). Masyarakat juga bisa berperan melalui program-program membaca yang melibatkan anak-anak dan orang dewasa, seperti klub buku atau kegiatan literasi. Dengan sinergi yang kuat antara berbagai pihak, diharapkan kemampuan literasi membaca siswa di Indonesia dapat meningkat, membuka jalan bagi perkembangan akademik yang lebih baik dan masa depan yang lebih cerah bagi generasi mendatang.

Gambaran umum angka melek huruf pelajar di Indonesia saat ini adalah sesuatu yang patut diperhatikan (Yoku, et al., 2023). Menurut data yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, tingkat melek huruf pelajar di Indonesia masih jauh dari memuaskan. Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya tingkat melek huruf, seperti akses pendidikan yang terbatas, kurangnya fasilitas belajar yang memadai, dan kurangnya motivasi dari pihak terkait.

Selain itu, peran aktif dari orang tua, masyarakat, serta pihak-pihak terkait juga sangat diperlukan dalam memberikan motivasi dan dukungan kepada pelajar. Dengan upaya bersama, diharapkan tingkat melek huruf pelajar di Indonesia dapat meningkat secara signifikan dalam waktu yang relatif singkat (Putri, et al., 2020). Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Dengan berinteraksi secara langsung dan menunjukkan minat terhadap pembelajaran anak, mereka dapat membangun kepercayaan diri dan semangat belajar. Selain itu, masyarakat juga memiliki tanggung jawab untuk menciptakan budaya literasi yang positif (Zahara, et al., 2023). Misalnya, dengan mengadakan program-program membaca atau diskusi buku yang melibatkan pelajar, masyarakat bisa membantu

memperluas wawasan dan pengetahuan mereka. Dukungan dari pihak-pihak terkait, seperti pemerintah dan lembaga pendidikan, juga tak kalah penting. Program-program yang diselenggarakan oleh pemerintah, seperti pelatihan untuk guru dan penyediaan akses ke sumber daya pendidikan, dapat meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah. Selain itu, kemitraan antara sekolah dan organisasi non-pemerintah dapat membawa inovasi dalam metode pembelajaran. Dengan bekerja sama, semua pihak dapat menciptakan strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan literasi pelajar, sehingga diharapkan target peningkatan melek huruf dapat tercapai dengan lebih cepat dan efisien.

Salah satu pendekatan yang menjanjikan dalam meningkatkan literasi pelajar adalah pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Dengan berkembangnya akses internet dan perangkat digital, pelajar dapat mengakses berbagai sumber belajar secara luas dan variatif. Misalnya, aplikasi pembelajaran interaktif dan platform edukasi online dapat memfasilitasi cara belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Selain itu, teknologi memungkinkan pelajar untuk belajar secara mandiri, memberikan mereka kebebasan untuk mengeksplorasi topik-topik yang diminati. Dengan integrasi teknologi dalam pendidikan, harapan untuk meningkatkan tingkat melek huruf di Indonesia semakin terbuka lebar, memberikan peluang bagi generasi muda untuk mencapai potensi penuh mereka.

Game edukasi berbasis aplikasi mobile telah terbukti memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat baca siswa. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Hanifah, 2024). Namun, penelitian yang fokus pada penggunaan game edukasi khusus untuk literasi membaca masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan game edukasi berbasis aplikasi mobile dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif solusi dalam pembelajaran literasi yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest kelompok kontrol (Sumitro & Rizky, 2024). Subjek penelitian melibatkan siswa kelas IV di SD Qur'ani Al Ikhlah Rappang. Dimana Kelas IVA sebagai Kelompok Kesprimen dan Kelas IVB sebagai kelompok Kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan game edukasi berbasis aplikasi mobile dalam pembelajaran literasi membaca, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Data dikumpulkan melalui tes literasi membaca yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan literasi membaca berupa angket. Angket ini merupakan pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab (Hikmawati, 2017). Analisis data dilakukan menggunakan statistik Inferensial yaitu uji normalitas data menggunakan Uji Shapiro-Wilk karena sampel yang digunakan dalam jumlah yang kecil. Adapun yang dibandingkan pada uji hipotetesis ini adalah skor pre-test dan post-test antara kelompok Eksprimen dan kelompok Kontrol. Prosedur pelaksanaan penelitian dimulai dengan tahap sosialisasi, pelaksanaan pretest, pemberian perlakuan selama 6 minggu, dan diakhiri dengan pelaksanaan posttest serta analisis data. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest untuk mengukur kemampuan literasi awal siswa, kemudian posttest setelah intervensi dilakukan. Data dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi membaca siswa di kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan dalam hal:

1. Perbandingan Motivasi Belajar siswa dengan Penggunaan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Mobile dengan Metode Konvensional

Penggunaan permainan edukatif berbasis aplikasi seluler di kelas meningkatkan motivasi siswa. Elemen interaktif dari permainan edukatif, seperti hadiah, tantangan, dan elemen yang merangsang secara visual dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memikat. Elemen interaktif dari permainan edukatif, seperti hadiah, tantangan, dan elemen yang merangsang visual, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memikat. Latihan-latihan membuat lingkungan belajar yang mendalam, membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas belajar tanpa bantuan. Siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas belajar tanpa bantuan. Tidak hanya itu saja, prestasi siswa juga dihargai melalui sistem level atau poin permainan, yang semakin menciptakan insentif yang menarik untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan mereka dalam belajar, juga diberi penghargaan melalui sistem level atau poin permainan yang semakin menciptakan insentif yang menarik untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan mereka dalam belajar. Hal ini berbeda dari pendekatan tradisional yang sangat pasif sehingga tidak menarik perhatian siswa dalam jangka waktu yang lama.

2. Kemampuan Literasi Membaca

Sebelum melakukan penelitian, kedua kelas melakukan uji pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, pada penelitian ini kelas eksperimen (Kelas IVA) diberi perlakuan menggunakan game edukasi berbasis aplikasi mobile, sedangkan kelas control (Kelas IVB) diberi perlakuan menggunakan media konvensional. Kemudian siswa diberikan posttest untuk mengetahui kemampuan menulis siswa setelah diberi perlakuan menggunakan game edukasi berbasis aplikasi mobile dan media konvensional. Posttest diberikan kepada siswa untuk mengetahui aspek pemahaman kata dan kalimat menjadi lebih aktif belajar menggunakan media game edukasi. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Data hasil uji normalitas pada pretest posttest dapat dilihat pada tabel 2 dan 3 dibawah ini:

Tabel 1 Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Tests of Normality

| Kelas | | Shapiro-Wilk | | |
|-------|-----------------------|--------------|----|------|
| | | Statistic | df | Sig. |
| Hasil | Pretest A (Eksprimen) | .927 | 25 | .076 |
| | Postets A (Eksprimen) | .925 | 25 | .068 |
| | Pretest B (Kontrol) | .922 | 25 | .056 |
| | Postest B (Kontrol) | .925 | 25 | .066 |

Berdasarkan table 1 dapat disimpulkan bahwa data pretest posttest terdistribusi normal dengan Sig. > 0.05. Setelah kedua data dikatakan normal, selanjutnya melakukan uji homogenitas. Data hasil uji homogenitas pada pretest posttest dapat dilihat pada table 2 dan 3 dibawah ini.

Tabel 2 Uji Homogenitas Pretest

Test of Homogeneity of Variance

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|-------|---|---------------------|-----|--------|------|
| Hasil | Based on Mean | 3.209 | 1 | 48 | .080 |
| | Based on Median | 1.466 | 1 | 48 | .232 |
| | Based on Median and with adjusted df | 1.466 | 1 | 35.365 | .234 |
| | Based on trimmed mean | 2.889 | 1 | 48 | .096 |

Tabel 3 Uji Homogenitas Posttest

Test of Homogeneity of Variance

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|-------|---|---------------------|-----|--------|------|
| Hasil | Based on Mean | .002 | 1 | 48 | .968 |
| | Based on Median | .004 | 1 | 48 | .950 |
| | Based on Median and with adjusted df | .004 | 1 | 46.645 | .950 |
| | Based on trimmed mean | .001 | 1 | 48 | .974 |

Berdasarkan table 2 dan 3 dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest terdistribusi homogeny dengan nilai Sig.> 0.05. Setelah kedua data dikatakan normal dan homogeny, maka dapat dilakukan uji hipotesis dan N-gain untuk mengetahui apakah ada peningkatan keteampilan menulis siswa setelag

menggunakan game edukasi berbasis aplikasi mobile. Hasil tersebut dapat dilihat pada table 4 dan 5 di bawah ini.

Tabel 4. Uji t Kelas Eksprimen

| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|-----------------------------|-------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Sebelum diberikan perlakuan | 73.52 | 25 | 6.603 | 1.321 |
| | Setelah diberikan perlakuan | 91.04 | 25 | 3.169 | .634 |

Tabel 5. Uji t Kelas Kontrol

| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|-----------------------------|-------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Sebelum diberikan perlakuan | 75.84 | 25 | 4.384 | .877 |
| | Setelah diberikan perlakuan | 77.24 | 25 | 2.833 | .567 |

Berdasarkan data pada Tabel 4 dan Tabel 5, dapat disimpulkan H^0 ditolak dan H^1 diterima. Dimana H^0 ditolak yang menyatakan bahwa "tidak ada perbedaan signifikan antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan", sedangkan H^1 diterima yang menyatakan bahwa "terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan", khususnya pada kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, terdapat peningkatan yang signifikan dari nilai rata-rata sebelum perlakuan (73,52) menjadi nilai rata-rata setelah perlakuan (91,04). Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil yang diperoleh.

Sebaliknya, pada kelas kontrol, peningkatan nilai rata-rata dari 75,84 sebelum perlakuan menjadi 77,24 setelah perlakuan tidak menunjukkan perubahan yang signifikan. Hal ini mendukung H^0 dan H^1 pada kelas eksperimen, tetapi tidak pada kelas kontrol. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan terbukti efektif pada kelas eksperimen namun tidak memberikan pengaruh signifikan pada kelas kontrol.

Secara keseluruhan pada kelas eksperimen, data menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan, dari 73,52 sebelum perlakuan menjadi 91,04 setelah perlakuan. Kenaikan yang mencolok ini mencerminkan bahwa strategi pengajaran yang diterapkan telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan hasil belajar yang lebih baik, tetapi juga menggambarkan keterlibatan siswa yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Perlakuan yang diterapkan di kelas eksperimen, seperti penggunaan metode interaktif atau penggunaan media digital, tampaknya telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Di sisi lain, analisis hasil di kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata hanya meningkat sedikit dari 75,84 sebelum perlakuan menjadi 77,24 setelah perlakuan. Peningkatan yang tidak signifikan ini mendukung H_0 , yang menunjukkan bahwa tidak ada perubahan yang berarti dalam hasil belajar siswa di kelas kontrol. Hal ini mungkin mengindikasikan bahwa metode pengajaran yang diterapkan di kelas kontrol tidak cukup efektif untuk mendorong peningkatan keterampilan literasi membaca. Perbedaan ini antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menegaskan perlunya evaluasi yang lebih mendalam terhadap strategi pengajaran yang diterapkan di kedua kelompok.

Dengan hasil yang diperoleh, jelas bahwa perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen terbukti efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Temuan ini dapat menjadi acuan bagi pendidik untuk merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Penting bagi guru untuk terus mengeksplorasi berbagai pendekatan pengajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran mereka. Hal ini tidak hanya akan berdampak pada hasil akademik, tetapi juga dapat membentuk minat baca yang lebih kuat di kalangan siswa.

Penelitian ini menyoroti pentingnya evaluasi dan penerapan metode pengajaran yang tepat dalam meningkatkan literasi siswa. Perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol memberikan indikasi yang jelas bahwa perubahan dalam strategi pengajaran dapat menghasilkan dampak yang besar. Oleh karena itu, diharapkan temuan ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut dan pengembangan praktik pendidikan

yang lebih baik di masa depan, sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan di Indonesia

Peningkatan kemampuan literasi membaca siswa terlihat jelas dari hasil posttest, terutama dalam aspek pemahaman kata dan kalimat. Siswa yang belajar melalui game edukasi berbasis aplikasi mobile menunjukkan perkembangan signifikan dalam kemampuan mengenali dan memahami kosakata serta merangkai kalimat dengan lebih baik. Hal ini disebabkan oleh fitur interaktif dalam game yang membantu siswa memahami konteks kata dalam cerita atau skenario yang menarik. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat ingatan siswa terhadap kata-kata baru tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami dan menganalisis kalimat secara menyeluruh. Dengan pendekatan ini, proses belajar membaca menjadi lebih menyenangkan dan efektif, memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan literasi secara alami dan berkelanjutan.

Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital, khususnya melalui game edukasi berbasis aplikasi mobile, dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan literasi membaca pada siswa sekolah dasar (Nasution & Anggara, 2024; Octavianna, et al., 2024). Game edukasi menyediakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca dengan cara yang lebih menyenangkan. Penelitian lain yang juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Yusrina (2022) oleh yang menjelaskan bahwa game edukasi dapat membantu mengembangkan keterampilan keaksaraan awal dan mengenal menulis secara menarik untuk anak. Selain itu, penelitian menurut Savitriana and Anjarwati (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menggunakan game education terbukti lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Penggunaan game edukasi berbasis aplikasi mobile memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Nursyaida & Samad, 2024; Samad & Munir, 2022), sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rais et al. (2018), yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain

itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menarik dapat mempengaruhi pencapaian akademik siswa (Nursyaida & Samad, 2024). Penggunaan game edukasi memungkinkan siswa untuk belajar membaca dengan cara yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa interaksi yang tinggi dengan konten pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan, terutama dalam hal membaca dan memahami teks.

SIMPULAN

Penggunaan game edukasi berbasis aplikasi mobile memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa di kelas eksperimen (Kelas IVA) dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional di kelas kontrol (Kelas IVB). Hasil pretest dan posttest mengindikasikan peningkatan kemampuan yang lebih signifikan pada siswa yang menggunakan game edukasi, terlihat dari peningkatan rata-rata nilai dari 73,52 menjadi 91,04 pada kelas eksperimen, sementara kelas kontrol hanya mengalami peningkatan kecil dari 75,84 menjadi 77,24. Sebelum uji hipotesis dilakukan, uji normalitas dan homogenitas memastikan bahwa data terdistribusi normal dan homogen, sehingga uji hipotesis dapat dilanjutkan.

Peningkatan kemampuan literasi terlihat jelas pada siswa yang belajar dengan game edukasi, terutama dalam aspek pemahaman kata dan kalimat, yang menunjukkan perkembangan signifikan. Fitur interaktif dalam game edukasi membantu siswa memahami kosakata dan kalimat dalam konteks yang menarik dan relevan, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan

REFERENSI

- Annas, A. N., Baguna, I., Kobandaha, F., Abdjul, S. P., Yusuf, I. A. M., & Asipu, S. (2024). Tantangan dan Solusi Orang Tua dalam Membangun Kecakapan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(3), 242-253.
- Belvar, A. N., Lestari, R. V. A., Diba, F. F., & ZA, M. F. (2024). Problematika keterampilan membaca pada generasi Z. *Arima: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 195-204.
- Hikmawati, F. (2017). Metodologi Penelitian, Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Hanifah, D. N. R. (2024). *Pengaruh Penerapan Metode Digital Storytelling Dan Penguasaan Diksi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Di Kabupaten Banyumas* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Nasution, A. A., & Anggara, R. R. (2024). Pendidikan Dan Bahasa: Efektivitas Kemampuan Multibahasa Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4(1), 31-42.
- Nursyaida, N., & Samad, P. (2024). Development of an Interactive HOTS Gamified e-Module for Prospective Elementary School Teachers at the University Level. *Journal Emerging Technologies in Education*, 2(4), 298-309.
- Octavianna, Y., Nainggolan, C. F., Tampubolon, E. D., Silaban, F., & Simbolon, T. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk peningkatan kreativitas dan keterampilan digital siswa di SMKS Dharma Karya Beringin, Deli Serdang. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(3), 2966-2975.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh media pembelajaran dan motivasi diri terhadap keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649.
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa di Lingkungan Sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46-52.
- Samad, P., & Munir, F. S. (2022). The utilizing of mentimeter platform in enhancing the EFL students' English skills in digital era. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 1645-1650.
- Saputri, R. E., Sauhana, N., & Fajriyanti, A. N. (2024). Analisis Dampak Lingkungan Kelas terhadap Proses Belajar Membaca Kosakata pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10-10.
- Savitriana, H., & Anjarwati, P. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar: A Systematic Literature Review. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 1(01), 41-55.
- Sumitro, E. A., & Rizqi, H. (2024). Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Atas: Studi Eksperimen Metode Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 768-776.
- Yoku, S. E. K., Hergianasari, P., & Suwartiningsih, S. (2023). Strategi Pembangunan Bidang Pendidikan Pada Wilayah Perbatasan RI-PNG di

Distrik Muara Tami Kota Jayapura Tahun 2019-2020. *Administratus*, 7(2), 54-70.

Yusrina, S. H. (2021). *Analisis Empat Aplikasi Game Edukasi Untuk Mengenalkan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 4-6 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Zahara, S. F., Deliany, S., Muliatik, S., Arianto, A., & Harahap, A. S. (2023). Sosialisasi Membangun Budaya Literasi Denga Jurnal Membaca Harian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi*, 2(2), 22-27.