

PENERAPAN GAME-BASED LEARNING UNTUK MENGOPTIMALKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR

Ai Rifaani Rijikiah *¹
Dini Suci Rahmawati ²
Ichsan Fauzi Rachman ³

^{1,2,3} Universitas Siliwangi

*e-mail: airifaanirijikiah@gmail.com¹, dinisucirahmawati4@gmail.com², ichsanfauzirachman@unsil.ac.id³

Abstrak

Keterampilan dalam pemahaman membaca merupakan faktor yang perlu dikuasai semua kalangan, terutama siswa. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan meluasnya penggunaan gawai juga berpengaruh pada minat baca siswa yang cenderung semakin menurun sehingga berdampak pada kesulitan untuk fokus dan memahami pembelajaran dengan baik. Studi ini bertujuan untuk mengkaji urgensi perkembangan dalam ranah pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran. Penerapan metode *game-based learning* dinilai memiliki kontribusi yang signifikan khususnya dalam upaya meningkatkan keterampilan pemahaman dan minat baca pada tingkat sekolah dasar. Metode yang diterapkan bersifat kualitatif dengan pendekatan *literature review* yang mencakup dari berbagai artikel atau jurnal yang berkaitan lalu selanjutnya di kumpulkan, di tinjau, di analisis, dievaluasi dan kemudian digabungkan untuk memperoleh data dan informasi. Hasil dari analisis beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode *game based learning* dalam kegiatan pembelajaran tidak semata mata berperan sebagai sarana hiburan melainkan dirancang sebagai sarana edukasi yang dapat memotivasi siswa serta meningkatkan keterampilan kognitif dan pemahaman membaca.

Kata kunci: *Game Based Learning, Minat baca siswa, Pemahaman Membaca, Sekolah Dasar*

Abstract

Reading comprehension skills are factors that need to be mastered by all groups, especially students. Along with the rapid development of technology and the widespread use of gadgets, it also affects students' interest in reading which tends to decrease, which has an impact on the difficulty to focus and understand learning well. This study aims to examine the urgency of development in the realm of education, especially in efforts to improve the quality of the learning process. The application of *game-based learning* method is considered to have a significant contribution, especially in improving comprehension skills and reading interest at the elementary school level. The method applied is qualitative with a literature review approach that includes various articles or journals that are related and then collected, reviewed, analyzed, evaluated and then combined to obtain data and information. The results of the analysis of several studies show that the *game-based learning* method in learning activities does not merely act as a means of entertainment but is designed as an educational tool that can motivate students and improve cognitive skills and reading comprehension.

Keywords: *Game Based Learning, Elementsry School, Reading Comprehension, Student Interest in Reading*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di berbagai aspek kehidupan, terutama pada sektor pendidikan. Pendidikan itu sendiri adalah institusi yang memiliki tujuan utama untuk membentuk kepribadian yang cerdas, berkualitas dan memiliki karakter yang sangat baik. Melalui proses pendidikan, diharapkan para siswa mampu tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik, memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi, serta kompeten dalam bidang yang mereka minati dan tekuni. Pendidikan merupakan sistem yang disusun secara sadar dan sistematis untuk mendorong siswa mengembangkan potensi yang dimiliki, baik dalam aspek akademis maupun keterampilan lain yang berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Anggraeni, Nurhayati, & Kusumaningrum, 2021).

Sejalan dengan kemajuan zaman, berbagai model pembelajaran menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran sudah mulai diterapkan di dunia pendidikan. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat, salah satu diantaranya yaitu membentuk pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Dengan demikian,

pembelajaran tidak hanya menjadi rutinitas yang membosankan, melainkan bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan dan menggugah semangat belajar siswa. Proses Pembelajaran disusun guna menciptakan interaksi yang positif, meningkatkan semangat belajar siswa, dan menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuhnya bakat, minat, kreativitas, serta keterampilan, termasuk perkembangan mental peserta didik secara menyeluruh (Anggraeni, Nurhayati, & Kusumaningrum, 2021).

Namun demikian, di balik segala kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi, muncul pula tantangan baru yang harus dihadapi oleh sektor pendidikan. Saat ini, banyak siswa menunjukkan ketergantungan terhadap teknologi, terutama dalam penggunaan gadget atau perangkat digital. Ketergantungan ini sering menyebabkan masalah, seperti kecenderungan siswa yang lebih memilih bermain game atau menonton YouTube daripada belajar. Akibatnya, banyak siswa yang mengabaikan tanggung jawab utama mereka sebagai pelajar, yaitu belajar dan menimba ilmu. mengakibatkan menurunnya minat baca di kalangan siswa, karena mereka cenderung lebih memilih cara instan dalam memperoleh informasi, tanpa benar-benar memahami isi bacaan secara mendalam (Arrahman dkk., 2024).

Padahal, keterampilan membaca tetap menjadi fondasi utama dalam proses pembelajaran, terutama di era literasi digital yang penuh dengan arus informasi. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperluas wawasan, memperkaya pengetahuan, dan membentuk pola pikir yang kritis serta analitis. Aktivitas membaca tidak hanya sebatas mengenali huruf atau kata, melainkan merupakan proses memahami makna dari simbol-simbol yang diterima oleh indera, dengan tujuan memperoleh informasi yang bermanfaat. Maka dari itu, keterampilan dalam memahami bacaan perlu terus dikembangkan di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat, agar selain menjadi pengguna teknologi, siswa juga menjadi individu yang mampu memfilter informasi dan memaknainya secara bijak (Marliana & Subrata, 2023).

Mendapatkan informasi dari bacaan membutuhkan pengajaran yang bermakna dalam lingkungan sekolah. Proses belajar membaca di sekolah sebaiknya berfokus pada pemahaman isi, penangkapan makna, serta kemampuan mengekspresikan ide dalam bentuk tulisan. Salah satu bentuk pembelajaran membaca yang penting dikuasai siswa di abad ke-21 adalah kemampuan memahami bacaan secara mendalam, karena hal ini menjadi kunci dalam memperoleh pengetahuan yang bermakna. Membaca pada dasarnya bukan hanya sekadar melihat teks, tetapi melatih siswa untuk lebih fokus dalam memahami isi dan pesan yang terkandung dalam bacaan. Pemahaman yang tepat akan teks membantu siswa menyikapi informasi berdasarkan fakta-fakta yang sebenarnya. Fakta-fakta dalam bacaan pun menjadi dasar berpikir awal bagi siswa sekolah dasar dalam membangun wawasan mereka (Marliana & Subrata, 2023).

Pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi sangat penting, termasuk bagi siswa sekolah dasar, untuk membantu mereka memahami bacaan secara menyeluruh. Dengan memiliki keterampilan membaca yang mendalam, seseorang bisa menjadi pembaca yang lebih kritis dan cermat dalam menganalisis informasi, mampu mengevaluasi isi bacaan dengan lebih baik serta memperluas pengetahuannya. Proses ini menuntut keterlibatan aktif dan dialog antara pembaca, teks, dan penulis pada tingkat yang berbeda dengan menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi agar proses memahami bacaan bisa berlangsung secara efektif dan mendukung perkembangan anak secara optimal—baik dari sisi kognitif, emosional, maupun keterampilan gerak (Marliana & Subrata, 2023).

Oleh karena itu, keterampilan pemahaman membaca sangat penting untuk diterapkan agar siswa bisa mengembangkan aspek kognitif dan emosional mereka. Seorang pembaca yang kritis mampu melampaui makna harfiah dengan mempertanyakan fungsi dan tujuan dari suatu bacaan. Terlebih lagi, di era pendidikan saat ini, pemahaman membaca menjadi hal yang sangat penting. Siswa-siswa sekolah dasar perlu diajarkan bagaimana cara membaca yang efektif dan dapat memahami isi bacaan, sehingga mereka mampu menilai dan mempertanyakan informasi yang diterima secara kritis dalam proses belajar mengajar (Marliana & Subrata, 2023).

Meskipun demikian, mayoritas guru sekolah dasar pada jenjang kelas tinggi masih menerapkan metode pembelajaran membaca secara tradisional dan kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu,

setiap siswa memiliki kemampuan membaca pemahaman dan perkembangan dalam menggali informasi yang beragam. Oleh karena itu, tahapan pemahaman membaca oleh siswa perlu dipelajari dengan pendekatan yang bervariasi. Proses pembelajaran pemahaman membaca perlu dirancang secara hati-hati agar setiap siswa memperoleh pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan individual mereka. Dalam membangun pemahaman makna, pendidik harus mengenali kebutuhan siswa, memilih bacaan yang sesuai dengan tingkat kesiapan mereka, dan secara bertahap meningkatkan kompleksitas bacaan tersebut. (Marliana & Subrata, 2023).

Faktanya, masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami isi atau makna dari bacaan, juga terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikhtisarkan informasi pada suatu bacaan. Keadaan ini berpengaruh terhadap rendahnya tingkat pemahaman membaca siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, diharapkan guru dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa dapat lebih berkonsentrasi selama proses belajar. Namun demikian, perlu dipastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. (Marliana & Subrata, 2023). Dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang, usaha untuk memperbaiki serta memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin krusial.

Guru diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan zaman. Kemajuan teknologi yang sangat cepat mendorong para guru untuk meninggalkan metode pembelajaran konvensional dan beralih ke penggunaan media digital. Selain itu, peserta didik juga dituntut untuk menjadi lebih mandiri, berpikir secara kritis, memiliki kemampuan komunikasi, mampu memanfaatkan teknologi, serta dapat bekerja sama secara kolaboratif dengan orang lain. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui tampilan multimedia yang menarik dari segi visual maupun audio. Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan, salah satunya adalah mampu menghadirkan proses belajar yang lebih inovatif dan interaktif. Pendekatan pembelajaran yang menggunakan unsur permainan memiliki dampak yang lebih besar pada motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Meskipun game identik dengan hiburan, game juga dapat dirancang untuk memiliki nilai atau fungsi edukatif dan mendukung proses pembelajaran. Salah satu wujud penerapan permainan yang berfungsi sebagai media edukatif adalah penggunaannya dalam proses pembelajaran, seperti untuk meningkatkan kemampuan membaca, berhitung, serta mengembangkan berbagai keterampilan lainnya. Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa permainan edukatif dapat secara efektif mendukung anak-anak dalam memahami konsep membaca, menambah perbendaharaan kata, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap isi bacaan. Pendekatan *Game Based Learning* (GBL) dapat didefinisikan sebagai strategi pembelajaran yang mengkombinasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar mengajar (Arrahman dkk., 2024). *Game Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital yang didesain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dengan cara bermain. Selain menggunakan metode *Game Based Learning* (GBL) dalam proses pembelajaran, diperlukan media yang mendukung dan membantu dalam penerapan metode *Game Based Learning* (GBL). Pendidikan pada zaman sekarang, dirancang untuk berkreasi sekreatif mungkin dengan mengintegrasikan berbagai media pembelajaran untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, siswa lebih tertarik belajar sambil bermain yang berhubungan dengan dunia digital (Wibawa dkk., 2022).

Pembelajaran berbasis permainan ini menggunakan metode pengajaran yang menjadikan siswa lebih aktif dengan memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang menerapkan GBL lebih meningkatkan kemampuan pemahaman, pengetahuan serta mengevaluasi mengenai materi siswa (Arrahman dkk., 2024). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tetapi juga dapat memotivasi karena media yang digunakan berupa permainan yang mengandung misi tertentu atau

permasalahan disajikan dalam bentuk permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa game edukasi memiliki kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Penerapan metode game-based learning (GBL) diharapkan dapat mendukung pengembangan keterampilan kognitif peserta didik. Hal ini berguna untuk meringankan proses kerja guru maupun orang tua dalam menumbuhkan minat baca serta memperkuat pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan (GBL) juga diharapkan mampu memberikan dorongan motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat dalam belajar, sehingga keterampilan mereka dalam memahami bacaan dapat berkembang (Anggraeni, Nurhayati, & Kusumaningrum, 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur review, yang dilakukan melalui penelaahan dan analisis mendalam terhadap penerapan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dalam meningkatkan keterampilan pemahaman membaca pada siswa sekolah dasar.

Menurut Sugiyono (2020), pendekatan penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk menelaah suatu objek dalam kondisi alamiah, dimana peneliti bertindak sebagai instrumen kunci dalam pengumpulan dan analisis data. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, yaitu perpaduan dari beragam metode. Pengolahan data dilaksanakan secara induktif, di mana hasil dari penelitian kualitatif lebih menitikberatkan pada pemaknaan daripada pada upaya generalisasi. Kemudian mengenai karakteristik penelitian kualitatif menurut Woods (1999) yaitu karakteristik utama dari penelitian kualitatif terlihat dalam konteks alamiah, dengan menekankan pada pencarian makna, sudut pandang, serta pemahaman. memberikan penekanan pada proses serta perhatian terhadap analisis yang bersifat induktif, serta pengembangan teori yang berlandaskan pada data (grounded theory).

Selain itu, tinjauan pustaka atau literatur review merupakan pendekatan dalam penelitian yang melibatkan proses pencarian, penelaahan, analisis, evaluasi, hingga penyusunan sintesis informasi secara terstruktur dari berbagai referensi sebelumnya (Okoli & Schabram; Ring, Ritchie, mandava & Jepson 2011). Menurut Okoli & Schabram, 2010 tujuan dari literature review ada 3 yaitu, yang pertama memberikan latar belakang teoritis untuk implementasi penelitian, yang kedua meneliti luasnya temuan penelitian yang ada berhubungan dengan objek yang diteliti dan yang terakhir menjawab beberapa pertanyaan efektif dengan interpretasi mengenai penemuan terdahulu. Kemudian adapun tahapan- tahapan dalam penulisan literature review yang dapat dibagi menjadi lima tahapan menurut Polit & Hungler dalam Carnwell (2001), yaitu yang pertama menetapkan cakupan topik, yang kedua menentukan referensi yang relevan, kemudian mengevaluasi serta mengintegrasikan informasi yang diperoleh, dilanjutkan dengan merangkum data, dan pada tahap akhir menerapkan hasil kajian pustaka ke dalam penelitian yang sedang dilakukan.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui internet, dengan mengakses dan menelaah berbagai artikel ilmiah serta jurnal yang memiliki keterkaitan dengan tema yang diteliti. Data-data yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis, diringkas, dan selanjutnya dijelaskan secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis dari beberapa artikel terpilih, ditemukan bahwa penggunaan Game Based Learning (GBL) memiliki dampak positif terhadap peningkatan membaca pemahaman anak Sekolah Dasar. Pembelajaran dengan menerapkan metode Game Based Learning (GBL) dengan menggunakan media pembelajaran seperti Wordwall, Kahoot, Permainan Bahasa, Marbel Fauna memiliki dampak yang signifikan dalam mendukung keterampilan membaca pemahaman bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, Game Based Learning (GBL) juga dapat meningkatkan keterampilan membaca, motivasi membaca, serta keterlibatan anak dalam proses belajar membaca.

Penerapan Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran membaca pemahaman terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Beberapa studi

menunjukkan kemampuan membaca pemahaman siswa dengan menerapkan metode game based learning mengalami peningkatan. Metode pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mudah untuk di ingat, serta siswa meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk terus belajar memahami isi bacaan. Dengan pembelajaran interaktif melalui media Wordwall, siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, yang berkontribusi langsung pada peningkatan keterampilan memahami teks. Selain itu, Penerapan game based learning juga membuat siswa menjadi lebih fokus dan kondusif (Azhar, Nurmahanani, & Rosmana, 2024). Pada penelitian yang dilakukan oleh Ahmad, Rachman, Istiqomah, Putri, dan Johari (2023) menunjukkan bahwa penerapan model Game-Based Learning (GBL) berbantuan media WordWall ditujukan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Dalam konteks tersebut, siswa memiliki gaya belajar yang beragam, meskipun sebagian besar cenderung dominan pada gaya belajar kinestetik. Jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuis tebak kata yang tersedia pada aplikasi WordWall, yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di tingkat sekolah dasar. Hasil dari penerapan model pembelajaran tersebut menunjukkan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran di kelas. Siswa mengalami perubahan positif yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan membaca peserta didik yang kemudian diikuti dengan keaktifan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Antusiasme siswa terlihat dari keterlibatan mereka dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kuis WordWall, yang mampu memicu motivasi belajar dan ketertarikan terhadap materi. Bahkan, beberapa siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya dan mengutarakan hal-hal yang belum dipahami, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan membaca pemahaman mereka. Selain itu, penggunaan model Game-Based Learning (GBL) dengan media WordWall ini juga berkontribusi dalam mengubah pendekatan pembelajaran dari yang sebelumnya berpusat pada guru (teacher-centered learning) menjadi berpusat pada siswa (student-centered learning). Pergeseran paradigma ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara langsung dalam proses belajar. Teori ini menekankan pada pembelajaran efektif yang memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan penilaian serta interpretasi terhadap pengalaman belajar yang mereka alami sendiri (Winata & Setiawan, 2019).

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berupa game edukasi dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot dalam keterampilan pemahaman membaca pada siswa sekolah dasar sangat efektif. Hal ini dibuktikan melalui hasil tes membaca siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar memiliki keterampilan membaca yang menjanjikan. Mereka mampu memahami isi bacaan, membuat ringkasan, dan menjawab pertanyaan dengan baik. Selain itu, mereka juga menunjukkan kemampuan membaca dengan intonasi yang tepat, yang menunjukkan bahwa mereka sudah mulai memahami nuansa bahasa. Penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot terbukti sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa secara signifikan. Game Kahoot ini dilengkapi dengan berbagai fitur yang sangat menarik dan interaktif yang menyenangkan bagi siswa. Selama permainan berlangsung, siswa bisa melihat skor mereka di layar perangkat mereka, dan peringkat mereka akan diperbarui setelah setiap pertanyaan. Hasil akhir permainan akan ditampilkan pada akhir sesi dimana terdapat nama yang masuk dalam peringkat 3 besar akan muncul di layar. Dengan cara ini, siswa menjadi lebih antusias, termotivasi, dan semangat dalam belajar guna meningkatkan kemampuan memahami isi bacaan. Para siswa juga terdorong untuk berkompetensi secara sehat demi menampilkan skor terbaik yang mereka capai (Sartika, 2023).

Menurut Putri (2020) game edukasi dengan menggunakan metode permainan Bahasa dalam pembelajaran terbukti menunjukkan peningkatan yang baik dalam mengoptimalkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Dengan ketepatan kosa kata, struktur bahasa, dan ekspresi dalam membacakan cerita mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memahami isi kalimat secara menyeluruh dan mendalam. Metode permainan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca dan memahami isi bacaan, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan inferensial dan evaluatif. Penelitian oleh Raya, Pasiri, &

Haslinda (2023) mengungkapkan bahwa Teknik permainan Bahasa mengandung unsur kesenangan dan hiburan yang secara tidak langsung melatih keterampilan berbahasa siswa serta mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dengan menerapkan teknik permainan bahasa dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, minat membaca dan pemahaman bacaan siswa meningkat karena teknik permainan bahasa memiliki cara yang menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan.

Sementara itu, pengembangan game edukasi Marbel Fauna dapat Menjadi sarana belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa sekolah dasar. Marbel Fauna merupakan game edukasi berbentuk aplikasi berbasis Android yang di dalamnya memuat berbagai materi pembelajaran, latihan soal, ilustrasi gambar, serta animasi interaktif yang menarik. Game edukasi Marbel Fauna memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat baca siswa, serta membantu menumbuhkan ketekunan mereka dalam memahami isi suatu bacaan secara mendalam. Dengan adanya game edukasi, proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan jauh dari kesan membosankan yang seringkali dirasakan dalam metode pembelajaran konvensional. Siswa pun menjadi lebih antusias, semangat, dan giat dalam belajar, terutama dalam memahami isi bacaan yang terdapat dalam materi pembelajaran dan dalam memecahkan permasalahan yang disajikan melalui soal-soal latihan. Oleh karena itu, penggunaan game edukasi seperti Marbel Fauna dapat menjadi salah satu opsi media pembelajaran yang inovatif dan relevan di era digital saat ini (Nugroho & Ma'Arif, 2022).

Dari sisi kemampuan literasi membaca, Game Based Learning sangat efektif dalam meningkatkan minat membaca siswa. Penelitian menunjukkan bahwa game edukasi berbasis aplikasi mobile sangat efektif untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Dibuktikan dengan kenaikan yang mencolok melalui pretest dan posttest yang mencerminkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca siswa. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan hasil belajar siswa yang lebih baik, tetapi juga menggambarkan keterlibatan siswa yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. 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 yang baik dalam kemampuan mengenali dan memahami kosakata serta merangkai kalimat yang lebih baik. Hal ini disebabkan oleh fitur interaktif yang terdapat dalam game yang membantu siswa untuk memahami konteks kata dalam cerita. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat ingatan siswa terhadap kosa kata baru tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa 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 berkelanjutan. Dengan adanya game edukasi berbasis aplikasi mobile ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru untuk menciptakan dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif dan menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan dengan metode pembelajaran yang begitu-begitu saja. Penting bagi guru untuk terus mengeksplorasi berbagai pendekatan pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih semangat, 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. Penggunaan game edukasi berbasis aplikasi mobile menunjukkan bahwa interaksi yang tinggi dengan konten pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan pemahan siswa terhadap materi yang diajarkan disekolah, terutama dalam hal membaca dan memahami isi suatu bacaan (Putriwanti dkk., 2025).

Dari sisi motivasi, penerapan Game-based learning (GBL) telah terbukti memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa melalui berbagai cara. Salah satunya ialah peningkatan keterlibatan siswa. Game Based Learning (GBL) menggunakan metode permainan seperti tantangan, level, dan penghargaan yang membuat pengalaman dalam belajar lebih menarik dan interaktif. Game Base Learning (GBL) ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan tetapi juga merangsang rasa keingintahuan siswa dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Studi menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis game biasanya lebih fokus dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas

yang mereka dapatkan. Latihan-latihan membuat lingkungan belajar yang mendalam, sehingga siswa lebih giat dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas belajar tanpa bantuan. Tidak hanya itu, prestasi siswa juga dihargai melalui sistem level atau poin permainan, yang semakin menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik minat siswa terus giat belajar dan meningkatkan kemampuan mereka dalam belajar. Game yang dirancang dengan baik dapat menciptakan pengalaman yang memuaskan dan menantang bagi siswa, sehingga mereka merasa termotivasi untuk terus belajar dan mengatasi tantangan yang dihadapi. Hal ini berbeda dari pendekatan tradisional yang sangat pasif dan membosankan sehingga tidak menarik perhatian siswa dalam jangka waktu yang lama (Prananda dkk., 2024); (Putriwanti dkk., 2025). Media pembelajaran dengan menggunakan game edukasi meningkatkan motivasi belajar membaca pada siswa sekolah dasar. Media pembelajaran game edukasi ini dapat memudahkan siswa dalam belajar membaca melalui sebuah permainan. Alih-alih terasa bosan, game edukasi yang interaktif dapat membuat siswa merasa senang dan terhibur saat belajar. Selain itu, penyesuaian materi dalam game edukasi dengan capaian dan tujuan pembelajaran merupakan faktor penting dalam memastikan efektivitas game edukasi dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran (Setiarini, Margunayasa, & Rati, 2024).

Berdasarkan hasil temuan di lapangan oleh Yunita Miftahul Jannah, Yuniawatika & Alif Mudiono (2020) mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan minat yang besar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa yang dengan inisiatif sendiri membuka dan membaca buku pelajaran saat menunggu giliran bermain. Tindakan tersebut menunjukkan adanya dorongan intrinsik untuk membaca. Kebiasaan membaca tanpa harus diperintah oleh guru mencerminkan bahwa pendekatan Game Based Learning (GBL) mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, termasuk dalam mengembangkan keterampilan pemahaman membaca mereka. Membaca merupakan proses yang dapat ditumbuhkan melalui teknik-teknik tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, membaca dilakukan siswa sebagai persiapan untuk memenangkan permainan, sehingga menunjukkan bahwa motivasi kompetitif yang ditawarkan oleh metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) dapat digunakan untuk menumbuhkan minat baca mereka. Temuan lain juga memperlihatkan bahwa dalam kegiatan evaluasi, siswa berusaha membaca semua soal secara menyeluruh, termasuk siswa dengan kemampuan rendah. Meskipun sebagian dari mereka masih bergantung pada jawaban teman, usaha mereka untuk membaca soal tetap menunjukkan peningkatan dalam frekuensi membaca. Minat baca seseorang dapat dilihat dari frekuensi dan jumlah bacaan yang dilahap. Maka, dapat disimpulkan bahwa pendekatan Game Based Learning (GBL) turut berkontribusi dalam meningkatkan frekuensi membaca siswa, bahkan bagi mereka yang sebelumnya kurang percaya diri terhadap pemahaman membaca mereka menjadi mulai mendorong dirinya sendiri untuk mengembangkan pemahaman bacaan mereka. Dengan penerapan game edukasi ini tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga secara tidak langsung mengoptimalkan keterampilan pemahaman membaca melalui peningkatan motivasi, minat, dan frekuensi membaca.

Berdasarkan analisis terhadap beberapa artikel yang membahas metode Digital Game Based Learning (DGBL) menunjukkan bahwa GBL merupakan bentuk teknologi pembelajaran berbasis permainan digital yang digunakan sebagai saran pendukung dalam proses belajar-mengajar. Metode ini menggunakan aplikasi yang dapat diakses melalui smartphone. Digital Game Based Learning menggabungkan unsur pendidikan dengan elemen permainan yang bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Model pengembangan DGBL umumnya mencakup lima tahapan utama yang perlu diselesaikan secara berurutan, yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, jaminan kualitas, serta implementasi dan evaluasi. Efektivitas metode ini sangat bergantung pada keberhasilan dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Secara umum, pembelajaran berbasis game memiliki keunggulan tertentu dibandingkan metode pembelajaran tradisional, terutama dalam hal interaktivitas dan keterlibatan emosional peserta didik.

Adapun tahapan implementasi metode Digital Game Based Learning (DGBL) adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Sesi DGBL dan Pemilihan Game yang Relevan: Tahap awal ini melibatkan penentuan materi yang akan disampaikan serta pemilihan game digital yang sesuai dengan topik pembelajaran. Guru atau fasilitator juga perlu menyiapkan perangkat dan melakukan pengecekan teknis sebelum kegiatan dimulai.
2. Pemaparan Konsep Materi Pembelajaran: Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan terlebih dahulu konsep atau inti materi yang akan dipelajari. Penjelasan ini membantu peserta didik memahami konteks pembelajaran sehingga dapat bermain secara lebih terarah.
3. Sesi Bermain Game Edukasi: Pada tahap ini, siswa mulai memainkan game yang telah disiapkan. Guru berperan aktif dalam mengamati proses bermain, memberikan bantuan apabila ada siswa yang mengalami kesulitan, serta memastikan suasana pembelajaran tetap kondusif dan menyenangkan.
4. Refleksi dan Perumusan Pengetahuan: Setelah sesi bermain selesai, siswa diminta untuk merangkum pengetahuan atau wawasan baru yang mereka peroleh melalui permainan tersebut. Tahap ini penting untuk memperkuat pemahaman materi.
5. Evaluasi Akhir: Tahap terakhir adalah evaluasi menyeluruh terhadap pelaksanaan sesi DGBL, baik dari sisi penyampaian materi, efektivitas media yang digunakan, maupun respon siswa. Hasil evaluasi dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan di sesi berikutnya.

Setiap proses pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing yang harus untuk diperhatikan secara seksama. Begitupun dengan penerapan metode Game Based Learning (GBL). Perbedaan ini sering kali dipengaruhi oleh bermacam-macam karakteristik dari masing-masing model pembelajaran yang digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Anggraini dkk. (2021) yang mengatakan bahwa adanya perbedaan di antara metode pembelajaran, yang bisa memberikan dampak secara langsung terhadap kelebihan dan kekurangan di setiap model. Pembelajaran berbasis game memiliki beberapa kelebihan yang patut diapresiasi. Pertama, menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik yang menginspirasi serta melibatkan setiap siswa. Kedua, melalui bermain game, siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca, memperluas pemahaman terhadap beragam gagasan, dan melatih kemampuan berpikir kritis. Game based learning juga dapat berfungsi sebagai pendekatan alternatif yang bersifat terapeutik untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan, dapat memicu semangat siswa untuk aktif, menggunakan akal, dan bersikap sportif. Selain itu, melalui kegiatan bermain, siswa tidak hanya memperoleh hiburan, metode ini juga membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat terhadap materi pembelajaran. permainan juga mendorong tumbuhnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara mandiri, meningkatkan keterampilan sosial melalui interaksi, serta mengembangkan sisi kreativitas mereka. Game based learning ini memiliki kelebihan yaitu mendorong interaksi siswa secara langsung, membantu pemahaman membaca, menumbuhkan semangat belajar, mrnciptakan lingkungan belajar yang membangun, mempererat hubungan sosial di antara siswa.

Namun, meskipun memiliki banyak keunggulan, pendekatan game-based learning juga menyimpan beberapa kelemahan. Dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, pendekatan ini biasanya memerlukan waktu adaptasi yang lebih panjang, sehingga bisa menjadi kendala apabila jadwal dalam kurikulum cukup padat. Selain itu, suasana kelas yang terlalu ramai saat bermain dapat menimbulkan kebisingan yang dapat mengganggu konsentrasi serta merusak kualitas lingkungan belajar (Islam ddk., 2024).

Selain itu, penerapan Game Based Learning juga terdapat beberapa tantangan yang harus dihadapi:

1. Keterbatasan Infrastruktur Teknologi
Walaupun Game-Based Learning (GBL) terbukti bisa meningkatkan minat dan semangat belajar siswa khususnya dalam membaca, penerapannya tidak selalu mudah, terutama dalam keterbatasan infrastruktur. Salah satu tantangan utama dalam penerapan game-based learning (GBL) di tingkat sekolah dasar adalah terbatasnya infrastruktur teknologi yang

tersedia. Tidak semua sekolah, terutama yang berada di daerah terpencil atau pedesaan, memiliki fasilitas teknologi yang memadai seperti komputer, tablet, atau akses internet yang stabil. Kondisi ini tentu menjadi kendala serius karena media game edukatif sangat bergantung pada perangkat digital dan juga koneksi internet yang stabil. Ketika sekolah tidak memiliki sarana pendukung, maka penerapan GBL akan sulit dilakukan secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan infrastruktur merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan sebelum mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis game di lingkungan sekolah (Rambe, Parapat, Hadinata, & Hasratuddin, 2024).

2. Tantangan dalam Kreativitas Guru

Salah satu tantangan terbesar dalam penerapan GBL selain pada infrastruktur teknologi ada pada aspek sumber daya manusia, khususnya terkait kreativitas guru. Banyak guru yang belum mendapatkan pelatihan yang memadai mengenai cara mengintegrasikan game edukatif ke dalam pembelajaran. Maka dari itu, guru harus bisa terus kreatif dalam merancang permainan yang menarik, sesuai dengan materi pelajaran, dan cocok dengan karakter siswa di kelasnya. Hal ini penting karena setiap kelas pasti memiliki dinamika dan kebutuhan yang berbeda-beda. Jika game yang dibuat tidak relevan atau kurang menarik, maka tujuan pembelajaran pun bisa tidak tercapai. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan atau workshop bagi guru agar mereka bisa lebih terampil dalam mendesain game edukatif.

3. Permasalahan Kurikulum

Permasalahan lainnya yang ditemukan yaitu berkaitan dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah terkesan masih bersifat kaku dan kurang fleksibel, sehingga menyulitkan guru untuk menerapkan metode pembelajaran inovatif seperti game-based learning (GBL). Kurangnya ruang gerak dalam kurikulum membuat penerapan GBL tidak bisa dilakukan secara maksimal, meskipun metode ini dinilai mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa, khususnya dalam membaca. Oleh karena itu, diperlukan adanya evaluasi lebih lanjut terhadap kurikulum yang ada agar bisa lebih menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa masa kini. Salah satu solusi yang dapat dipertimbangkan adalah dengan melakukan pembaruan atau penyesuaian kurikulum, misalnya dengan mengintegrasikan GBL ke dalam materi pembelajaran tertentu, atau memberikan kebebasan lebih kepada guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai. Dengan begitu, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Metode Digital Game Based Learning (DGBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan elemen edukatif dan permainan digital untuk meningkatkan antusiasme serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. DGBL terbukti lebih interaktif dan menarik dibandingkan metode tradisional, dengan tahapan implementasi tersebut dapat dipastikan game edukasi mampu meningkatkan keterampilan pemahaman membaca pada siswa. Keberhasilan metode ini sangat bergantung pada pemilihan game yang tepat dan peran aktif guru dalam membimbing proses pembelajaran (Anggraini, Nurhayati, & Kusumaningrum, 2021).

Pembelajaran dengan menggunakan Game Based-Learning (GBL) telah terbukti berpotensi besar untuk mengembangkan kreativitas, pemikiran kritis, dan keterlibatan siswa. Pendekatan game edukasi dalam Game Based-Learning GBL yang didukung teknologi digital membuat pengalaman belajar lebih berkesan dan berbasis eksplorasi, siswa tidak hanya mendapatkan informasi secara pasif, tetapi juga menganalisis, menerapkan, dan mendiskusikan materi-materi yang telah dipelajari. Data yang dihasilkan dari permainan dapat digunakan untuk mengidentifikasi pola belajar siswa, mengevaluasi metode pengajaran yang efektif, dan menyesuaikan tantangan sesuai dengan kemampuan berpikir masing-masing siswa. Oleh sebab itu, efektivitas pembelajaran game edukasi bergantung pada desain skenario yang realistis, pemanfaatan teknologi secara optimal, serta keterampilan guru dalam mengolah pembelajaran berbasis permainan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Namun, meskipun memiliki potensi yang cukup besar dalam meningkatkan pembelajaran yang efektif, keberhasilannya bergantung pada dukungan infrastruktur, kesiapan guru, serta akses teknologi yang memadai. Solusi yang dapat diambil mencakup memberikan pelatihan-pelatihan intensif

bagi guru dalam menguasai macam-macam metode pembelajaran, investasi dalam infrastruktur digital, serta pengembangan strategi game edukasi yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing sekolah. Dengan pendekatan yang lebih inklusif dan adaptif, game edukasi dapat menjadi alat yang tidak hanya memotivasi belajar siswa, tetapi juga meningkatkan kemampuan abad ke-21 seperti kreativitas, pemecahan masalah, dan kolaborasi dalam lingkungan belajar yang lebih dinamis dan inovatif (Indra, Sujadi, & Putra, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil literatur review yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan Game Based Learning (GBL) memiliki dampak yang besar dalam mengoptimalkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Game edukasi berupa kuis atau latihan soal seperti WordWall, Kahoot, dan Marbel Fauna yang memiliki fitur-fitur yang menarik dan interaktif yang menyenangkan siswa. Semangat siswa terlihat dari keterlibatan mereka dalam menjawab soal-soal pada kuis yang dapat memicu motivasi belajar dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran. Tidak hanya itu, para siswa menjadi lebih berani dalam mengajukan pertanyaan apabila ada beberapa materi pembelajaran yang belum mereka pahami. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan yang cukup baik terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa. Selain itu, penggunaan permainan bahasa dalam metode pembelajaran memiliki efektivitas terhadap keterampilan membaca dan memahami isi suatu bacaan. Tak hanya itu, metode ini juga mampu mengembangkan inferensial dan evaluatif siswa.

Pendekatan ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berbasis eksplorasi, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga menganalisis, menerapkan, meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta frekuensi membaca siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Selain itu, Game Based Learning (GBL) juga mendukung pergeseran pendekatan pembelajaran dari yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga mendorong partisipasi aktif dan pengembangan kemampuan literasi secara holistik.

Selain memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif siswa, pendekatan Game Based Learning juga berkontribusi pada peningkatan aspek afektif dan sosial dalam proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi selama permainan, baik secara individu maupun kelompok, dapat membangun kerja sama, komunikasi, serta empati antar siswa. Kegiatan bermain sambil belajar menciptakan nuansa kelas yang lebih inklusif dan kolaboratif, sehingga siswa merasa lebih nyaman, berani, dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta maupun mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum mereka pahami. Dengan demikian, GBL tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, tetapi juga membentuk karakter individu yang aktif, komunikatif, dan memiliki keterampilan sosial yang baik. Pendekatan ini pada akhirnya menjadi strategi pembelajaran yang menyeluruh dan relevan untuk diterapkan di era pembelajaran modern yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik.

Meskipun pembelajaran menggunakan metode Game Based Learning (GBL) memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan membaca pemahaman pada siswa, keberhasilannya juga harus didukung dengan cara dukungan infrastruktur, kesiapan guru, serta akses teknologi yang memadai. Dengan begitu, penerapan Game Based Learning (GBL) dapat berjalan secara optimal dan efektif, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Rachman, D. A., Istiqomah, R., Putri, F. R., & Johari, Z. A. F. (2024). Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi WordWall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 2 SD. *Cendikia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 161–169.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidik an Indonesia*, 2(11), 1885-1896.

- Arrahman, T., Suriansyah, A., Harsono, A. M. D., Pratiwi, D. A. & Agusta, A. R. (2024). Game Based Learning (GBL) Terintegrasi Teknologi Dalam Peningkatan Minat baca Siswa di SDN Kampung Baru. *Joyful Learning Journal*, 13(4), 83-90.
- Azhar, M. N., Nurmahanani, I., & Rosmana, P. S. (2024). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 918-925.
- Ermono, E. A. Y., & Perdana, P. I. (2022). Penguatan Literasi Digital Pada Siswa SD Melalui Implementasi Game Based Learning (GBL). *Jurnal Pedagogia*, 2(2), 54-60.
- Indra, S., Sujadi, E., & Purta, H. P. (2025). Evaluasi Dampak Game Based Learning dalam Era Pendidikan Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Kependidikan*, 17(1), 1-21.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ideas Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628.
- Jannah, Y. M., Yuniawatika, & Mudiono, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Game Based Learning Materi Pengukuran Dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca dan Menghargai Prestasi. *Jurnal Gantang*, 7(1), 37-45.
- Marlina, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1274-1283.
- Naashir, F. A., Hindun. (2024). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 17 Jakarta. *Jurnal Literasi Pendidikan Indonesia*, 3(1), 45-52.
- Nugroho, A. W., & Ma'Arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6686-6694.
- Oktaviyany, V., Rasinus, & Handoyo, I. A. (2025). Peran Game Edukasi dalam Meningkatkan Literasi Membaca pada Anak Sekolah Dasar. *Journal Scientific of Mandalika (jsm)*, 6(5), 1422-1430.
- Prananda, G. dkk. (2024). Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388-401.
- Putri, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Membaca Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Game's. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 5(1), 153-158.
- Putriwanti., Kasmawati, Kamil, M. N. A., & Samad, P. (2025). Game Edukasi Berbasis Aplikasi Mobile untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogika*, 16(1), 12-24.
- Rahayu, T., Syafril, S., Wekke, I. S., & Erlinda, R. (2019). Teknik Menulis Review Literatur dalam Sebuah Artikel Ilmiah. *ResearchGate*.
- Rambe, A., Parapat, H. F., Hadinata, R., & Hasratuddin. (2024). Utilization of game-based media to improve students' activity in elementary school learning. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(3).
- Raya, A., Pasiri, Y., & Haslinda. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar melalui Teknik Permainan Bahasa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(4), 155-162.
- Safarudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian kualitatif : *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 1317-1326.
- Sartika, C. D. (2023). Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Media Pembelajaran Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas 4 Di SDN egeri 1 Moyoketen Tulungagung. *Jotika Journal in Education*, 3 (1), 1-15.
- Setiarini, N. P. D., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2024). Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 435-443.
- Wawuru, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 385-394.
- Wibawa, A. C. P., et al. (2021). Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)* 3 (1), 17-22.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(2), 112-120.

- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 124–134.
- W. Wulandari, & A.T. Widiansyah (2023). Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 3(2), 45–52.