

Implementasi Model Pembelajaran Berbasis *Game* Edukatif untuk Mengasah Keterampilan Membaca dan Menulis pada Siswa Sekolah Dasar

Nazwa Herwiandiny Puteri ^{*1}

Melisa Ganditiya Arfah ²

Ichsan Fauzi Rachman ³

^{1,2,3} Universitas Siliwangi

*e-mail: 243403111217@student.unsil.ac.id¹, 243403111219@student.unsil.ac.id²,
ichsanfauzirachman@unsil.ac.id³

Abstrak

Rendahnya keterampilan membaca dan menulis siswa sekolah dasar di Indonesia menjadi tantangan serius dalam dunia pendidikan. Salah satu penyebab utama kondisi ini adalah rendahnya minat siswa terhadap metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil-hasil penelitian terdahulu yang mengimplementasikan model pembelajaran berbasis *game* edukatif dalam mengasah keterampilan membaca dan menulis pada siswa sekolah dasar, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah *literature review* dengan menganalisis berbagai sumber dalam kurun waktu 2019-2025 terkait implementasi model pembelajaran berbasis *game* edukatif. Hasil review menunjukkan bahwa penggunaan media *game* edukatif, baik digital maupun non-digital, dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi dasar. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek pengenalan huruf, penyusunan kata, hingga kemampuan menulis dengan struktur yang benar. Kesimpulannya, model pembelajaran berbasis *game* edukatif merupakan pendekatan inovatif dan fleksibel yang efektif untuk mengatasi rendahnya minat belajar dan untuk mengasah keterampilan membaca dan menulis pada siswa sekolah dasar, dengan syarat implementasinya disesuaikan dengan kondisi infrastruktur masing-masing sekolah.

Kata kunci: *Game* edukatif, model pembelajaran, keterampilan membaca, keterampilan menulis

Abstract

The low reading and writing skills of elementary school students in Indonesia are a serious challenge in the world of education. One of the main causes of this condition is the low interest of students in conventional learning methods. This study aims to analyze the results of previous studies that implement educational game-based learning models in honing reading and writing skills in elementary school students, and to evaluate their effectiveness in the learning process. The method used is a literature review by analyzing various sources in the period 2019-2025 related to the implementation of educational game-based learning models. The results of the review show that the use of educational game media, both digital and non-digital, can increase learning motivation, student involvement, and have a significant impact on improving basic literacy skills. This increase can be seen in aspects of letter recognition, word arrangement, and the ability to write with the correct structure. In conclusion, the educational game-based learning model is an innovative and flexible approach that is effective in overcoming low interest in learning and in honing reading and writing skills in elementary school students, provided that its implementation is adjusted to the infrastructure conditions of each school.

Keywords: Educational games, learning models, reading skills, writing skills

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca dan menulis merupakan bagian penting dari literasi dasar yang harus dikuasai oleh setiap siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar. Kedua keterampilan ini saling berkaitan dan berperan besar dalam mendukung proses belajar, berpikir, serta berkomunikasi secara efektif. Membaca dalam Bahasa Indonesia mencakup kemampuan mengenali huruf dan kata, memahami makna bacaan, serta mampu merespons isi teks dengan baik. Sementara itu, menulis melibatkan kemampuan menuangkan ide, pikiran, dan perasaan ke dalam bentuk tulisan yang jelas dan terstruktur.

Meskipun keterampilan ini sangat mendasar, fakta yang ada menunjukkan bahwa tingkat literasi siswa, khususnya dalam hal membaca dan menulis, masih tergolong rendah. Data mengungkapkan bahwa siswa sekolah dasar masih berada pada tahap awal dalam kemampuan membaca, sebagian baru mampu mengenali huruf, sementara yang lain baru sampai pada tahap membaca kata (Mariamah et al., 2022). Hal ini diperkuat oleh hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada tahun 2019, memperlihatkan bahwasannya Indonesia menempati posisi ke-62 dari 70 negara yang memiliki tingkat literasi (Rizaldi, 2021). Hasil tersebut menunjukkan bahwa rendahnya tingkat literasi, terutama dalam hal kemampuan membaca dan menulis yang masih menjadi persoalan utama, khususnya di kalangan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan temuan dalam (Widyaningrum & Hasanudin, 2019), salah satu penyebab rendahnya kemampuan membaca dan menulis adalah karena banyak siswa usia sekolah dasar lebih cenderung memilih aktivitas bermain daripada aktivitas belajar konvensional. Tingginya minat terhadap aktivitas bermain ini dapat menjadi hambatan dalam proses pengembangan keterampilan literasi dasar. Padahal, kemampuan literasi yang baik merupakan bekal utama bagi siswa kelas 1 hingga 3 Sekolah Dasar, sebagai dasar untuk menghadapi pembelajaran yang lebih kompleks di jenjang berikutnya (Dwinanda, 2022).

Permasalahan ini perlu mendapat perhatian serius karena membaca dan menulis merupakan fondasi utama bagi keberhasilan pembelajaran di jenjang selanjutnya. Seperti dijelaskan dalam (Mariamah et al., 2022), keterampilan literasi ini berperan penting dalam membantu siswa memahami berbagai mata pelajaran. Jika siswa tidak memiliki kemampuan membaca dan menulis yang cukup baik, mereka akan menghadapi kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga dalam menjalani aktivitas sehari-hari yang membutuhkan pemahaman informasi serta keterampilan berkomunikasi secara tertulis. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penerapan model pembelajaran dipandang sangat krusial dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, khususnya dalam mengasah keterampilan membaca dan menulis pada jenjang sekolah dasar (Fitriyani & Utama, 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat dalam (Nisak & Arifin, 2024) yang menyatakan bahwa keberhasilan suatu pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan memilih metode, model, maupun media yang akan digunakan, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Melihat urgensi rendahnya keterampilan membaca dan menulis di kalangan siswa sekolah dasar, diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa sekolah dasar. Sebagaimana yang diungkapkan dalam (Barokah et al., 2024), salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan adalah dengan menyajikan materi secara menarik dan interaktif, serta memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut (Mariamah et al., 2022) Pembelajaran inovatif adalah suatu proses belajar yang dirancang secara khusus agar berbeda dari metode pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru. Namun pada kenyataannya, penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukatif masih belum dimanfaatkan secara luas oleh para pendidik, sebagian masih menerapkan pembelajaran konvensional dalam kegiatan belajar mengajar.

Salah satu cara yang cukup efektif untuk diterapkan dalam proses belajar adalah dengan memanfaatkan *game* edukatif, karena pendekatan ini bisa membuat suasana belajar jadi lebih menyenangkan sekaligus mendorong partisipasi aktif dari siswa. *Game* edukatif merupakan permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, di mana unsur hiburan dan pendidikan dipadukan. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Melalui *game* edukatif, siswa diajak aktif mengeksplorasi huruf, kata, dan kalimat dengan melihat, mendengar, dan melakukan gerakan secara langsung. Dengan demikian, proses belajar ini membangkitkan minat belajar siswa, yang pada gilirannya dapat berkontribusi positif terhadap pencapaian akademik mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran berbasis *game* edukatif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis pada siswa Sekolah Dasar. Fokus analisis mencakup bagaimana *game* edukatif diterapkan dalam proses pembelajaran, sejauh mana

efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta dampaknya terhadap pencapaian keterampilan literasi dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada para pembaca, terutama para pendidik, dalam mengembangkan potensi untuk merancang model pembelajaran yang menarik berbasis *game* edukatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode *literature review*, yaitu dengan menghimpun, mengolah, serta menganalisis berbagai sumber literatur yang sesuai dengan topik pembahasan, tanpa melibatkan pengumpulan data secara langsung di lapangan. Menurut (Ridwan et al., 2021) Secara umum, *literature review* mencakup pembahasan mengenai teori, temuan penelitian sebelumnya, serta berbagai sumber yang relevan dan mendukung, yang kemudian menjadi dasar bagi penelitian yang akan dilakukan. Tujuan dari kajian ini adalah untuk mengidentifikasi efektivitas model pembelajaran berbasis *game* edukatif untuk mengasah keterampilan membaca dan menulis pada siswa Sekolah Dasar.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil-hasil penelitian terdahulu yang diakses secara daring melalui Google Scholar dan situs web terpercaya. Proses pencarian literatur dilakukan dengan menggunakan kata kunci seperti "model pembelajaran", "game edukatif", "keterampilan membaca", "keterampilan menulis", "siswa sekolah dasar", serta kombinasi yang relevan lainnya. Literatur yang dipilih didasarkan pada tingkat keterbaruan yaitu literatur yang diterbitkan dalam kurun waktu tahun 2019-2025 agar menjamin keterkinian dan relevansi dengan perkembangan pendidikan saat ini.

Kriteria seleksi literatur didasarkan pada kesesuaian topik dengan fokus penelitian, kualitas sumber, serta keterkaitan langsung dengan pengaruh model pembelajaran terhadap keterampilan membaca dan menulis siswa. Literatur yang memenuhi kriteria kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) untuk mengidentifikasi tema-tema utama, seperti model pembelajaran yang digunakan, bentuk implementasi *game* edukatif, serta pengaruhnya terhadap keterampilan membaca dan menulis siswa.

Analisis yang dilakukan memberikan pemahaman secara komprehensif tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran berbasis *game* edukatif di lingkungan Sekolah Dasar. Keterbatasan kajian ini terletak pada ketergantungan terhadap data sekunder serta terbatasnya akses terhadap beberapa publikasi tertutup, sehingga hasil yang diperoleh bersifat konseptual. Meski demikian, kajian ini memberikan kontribusi penting sebagai dasar teoritis bagi penelitian lanjutan maupun pengembangan praktik pembelajaran di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran berbasis *game* edukatif adalah suatu metode yang memanfaatkan permainan sebagai alat bantu dalam proses belajar. *Game* ini dapat dikembangkan melalui berbagai media pembelajaran, baik yang bersifat digital seperti aplikasi, maupun non digital seperti permainan papan, kartu, atau media konvensional lainnya. Penggunaan media tersebut, khususnya yang bersifat interaktif, yang memungkinkan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, khususnya untuk mengasah keterampilan membaca dan menulis mereka (Fitriyani & Utama, 2019).

Pada bagian ini menyajikan ringkasan dari sejumlah hasil penelitian yang telah mengimplementasikan model pembelajaran berbasis *game* edukatif di tingkat sekolah dasar. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana efektivitas *game* edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa hasil penelitian berikut menggambarkan berbagai upaya dalam mengembangkan keterampilan membaca dan menulis pada siswa sekolah dasar melalui penerapan *game* edukatif, dengan media yang disesuaikan berdasarkan kondisi dan kebutuhan pembelajaran di lapangan.

Tabel 1. Implementasi Model Pembelajaran Berbasis *Game* Edukatif pada siswa Sekolah Dasar (Media Digital)

No	Peneliti & Sumber Jurnal	Media <i>Game</i> Edukatif	Hasil Penelitian
1	(Fauziah & Hidayat, 2022) <i>Jurnal Basicedu</i>	Aplikasi pembelajaran berbasis Android seperti “Ayo Belajar Membaca” dan “Marbel Membaca” dirancang dengan sentuhan yang ramah dan interaktif, menghadirkan huruf, kata, hingga kalimat melalui animasi dan audio yang menarik. Pendekatan ini membantu siswa belajar membaca dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan. Mereka diajak mengenali huruf, membedakan bunyi vokal dan konsonan, serta belajar mengeja secara bertahap, tanpa tekanan. Melalui kombinasi visual dan suara yang bersahabat, siswa tidak hanya memahami bacaan, tetapi juga mulai mengenali struktur kata dan mengembangkan kemampuan literasi mereka dengan percaya diri dan mandiri.	Penggunaan aplikasi “Ayo Belajar Membaca” dan “Marbel Membaca” memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD. Aplikasi “Ayo Belajar Membaca” menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 5,17 (<i>pretest</i>) menjadi 7,10 (<i>posttest</i>) dengan selisih 1,93 dan persentase peningkatan sebesar 37,33%. Sementara aplikasi “Marbel Membaca” mengalami peningkatan dari 5,17 menjadi 6,73 dengan selisih 1,56 dan persentase peningkatan sebesar 30,17%. Hasil ini mengindikasikan bahwa kedua media <i>game</i> edukatif tersebut efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan membaca siswa, dengan “Ayo Belajar Membaca” sebagai media yang lebih unggul dalam efektivitas dan daya tarik visual bagi siswa.
2	(Azzahrah & Rustini, 2023) <i>Journal on Education</i>	Aplikasi digital berbasis <i>game</i> bernama Gemar (<i>Game Membaca Lancar</i>). Aplikasi ini dirancang untuk siswa kelas 2 SD dan memuat berbagai latihan membaca dan menulis dalam bentuk permainan interaktif, seperti mencocokkan kata dengan gambar, menyusun kalimat, dan menebak kata berdasarkan suara. Desainnya mengedepankan animasi warna-warni, tantangan progresif, dan sistem <i>reward</i> untuk meningkatkan motivasi siswa. Guru juga dapat memantau kemajuan siswa melalui laporan otomatis dari aplikasi.	Penggunaan aplikasi Gemar secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas 2. Terjadi peningkatan hasil belajar pada aspek mengenali huruf, mengeja kata, memahami kalimat, serta menulis dengan ejaan yang tepat. Selain itu, siswa menunjukkan sikap lebih antusias dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Aplikasi ini terbukti efektif sebagai media alternatif pengajaran Bahasa Indonesia yang modern dan adaptif terhadap perkembangan teknologi anak-anak masa kini.
3	(Nurhayati et al., 2025) <i>Journal of Primary Education</i>	<i>Wordwall</i> , yaitu sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menciptakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan kata, roda keberuntungan, dan	<i>Wordwall</i> terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia secara signifikan, ditunjukkan dengan kenaikan skor rata-rata siswa dari 62,5 menjadi 82,3, atau mengalami peningkatan sebesar 31,68%. Secara rinci,

		anagram. <i>Wordwall</i> dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui tampilan visual yang menarik dan fitur gamifikasi seperti skor serta umpan balik langsung. Media ini juga mampu menyesuaikan dengan beragam gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.	peningkatan tertinggi terdapat pada aspek penguasaan kosakata (36,7%), disusul oleh pemahaman teks (29,23%), dan keterampilan menulis (23,81%). Selain peningkatan nilai, 87% siswa mengaku lebih menikmati pembelajaran menggunakan <i>Wordwall</i> , dan 90% merasa lebih termotivasi berkat fitur permainan dan sistem skor yang mendorong semangat belajar. <i>Wordwall</i> terbukti tidak hanya mendukung aspek kognitif siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.
--	--	--	---

Dalam konteks era digital, ketika anak-anak terbiasa berinteraksi dengan teknologi sejak dini, penggunaan media digital dalam pembelajaran menjadi solusi yang tepat dan strategis. Menurut (Rahma et al., 2024) Media digital telah mengalami perkembangan yang pesat. Kehadirannya membawa berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, dengan pendekatan digital yang dinilai lebih praktis, fleksibel, serta tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Penerapan media digital interaktif dalam pembelajaran pun menunjukkan hasil yang signifikan. Tiga studi diatas, dalam rentang tahun 2022 hingga 2025 membuktikan bahwa aplikasi seperti Ayo Belajar Membaca, Marbel Membaca, Gemar, dan *Wordwall* mampu meningkatkan keterampilan membaca dan menulis pada siswa sekolah dasar. Media ini berkontribusi pada perkembangan literasi awal, termasuk membaca permulaan, ejaan, penguasaan kosakata, hingga penyusunan kalimat yang tepat.

Keberhasilan implementasi *game* edukatif tersebut dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang memadukan unsur visual menarik, audio interaktif, animasi dinamis, dan sistem *reward* yang meningkatkan partisipasi aktif siswa. Pendekatan ini tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Tabel 2. Implementasi Model Pembelajaran Berbasis *Game* Edukatif pada siswa Sekolah Dasar (Media Non-Digital)

No	Peneliti & Sumber Jurnal	Media <i>Game</i> Edukatif	Hasil Penelitian
1	(Dewantari et al., 2024) Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Permainan <i>Scrabble</i> , yaitu media pembelajaran berbentuk papan permainan yang terdiri dari kepingan huruf untuk menyusun kata. Dalam penggunaannya, guru membagi siswa ke dalam kelompok, memberikan pertanyaan, lalu siswa diminta menyusun jawaban berupa kata menggunakan potongan huruf <i>Scrabble</i> . Proses ini mendorong siswa untuk mengenal bentuk huruf, menyusun kata, dan memahami makna kosakata	Penggunaan media <i>Scrabble</i> memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan membaca dan menulis permulaan siswa kelas 1 MI Tarbiyatul Ulum. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terbantu dalam mengenali huruf serta menyusun kata dengan benar. Dalam keterampilan membaca, siswa mengalami peningkatan kemampuan mengenali huruf dan menyusun kata berdasarkan petunjuk guru. Dalam keterampilan

		baru secara aktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan visual dan interaktif, permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan menarik bagi siswa kelas 1, sekaligus meningkatkan motivasi dan kemandirian dalam membaca dan menulis permulaan.	menulis, siswa menunjukkan kemauan untuk menulis meskipun masih terdapat beberapa kesalahan seperti penggunaan huruf kapital dan kerapian tulisan. Secara keseluruhan, media <i>Scrabble</i> terbukti mampu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan pemahaman kosakata, dan mendorong interaksi positif antara siswa dan guru dalam proses belajar.
2	(Nisak & Arifin, 2024) Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan	Permainan menyusun kata menggunakan kartu gambar. <i>Game</i> ini terdiri dari kartu-kartu yang menampilkan gambar dan potongan kata, yang dirancang agar siswa dapat menggolongkan kata yang mempunyai hubungan kompleks atau menyusun struktur kalimat yang benar. Sehingga mereka secara aktif belajar membaca dan menulis sambil bermain. Permainan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman kosakata, meningkatkan konsentrasi, dan meningkatkan motivasi belajar yang menyenangkan. Dengan pendekatan visual dan interaktif, <i>game</i> ini juga mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam proses pembelajaran.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan menyusun kata dengan kartu gambar memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi dan kemandirian siswa kelas II SD. Rata-rata nilai literasi siswa meningkat dari 82,00 (<i>pretest</i>) menjadi 90,33 (<i>posttest</i>), Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media permainan tersebut efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik untuk mengasah keterampilan membaca dan menulis.
3	(Rasyid & Ayuningsih, 2025) Jurnal Pendidikan Dasar Islam	Model pembelajaran <i>Make a Match</i> , yaitu permainan edukatif berbasis kartu yang mengharuskan siswa mencocokkan pasangan kartu soal dan jawaban dalam waktu tertentu. Model ini bersifat interaktif dan visual, di mana siswa terlibat langsung dalam kegiatan mencari pasangan kartu, sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Aktivitas ini tidak hanya melatih pemahaman terhadap bacaan, tetapi juga meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, dan partisipasi aktif siswa.	Penerapan model <i>Make a Match</i> terbukti membawa dampak positif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di SD Negeri Gandikan. Sebelum metode ini diterapkan, tingkat ketuntasan belajar baru mencapai 57%. Namun, setelah dilakukan pembelajaran dengan pendekatan ini, hasilnya meningkat menjadi 70% pada siklus I dan terus naik hingga 82% pada siklus II. Rata-rata nilai siswa pun ikut naik, dari 5,5 menjadi 7,9. Lebih dari sekadar angka, siswa tampak lebih bersemangat dan terlibat aktif selama proses belajar. Mereka merasa pembelajaran menjadi

		lebih menyenangkan, tidak monoton, dan membuat mereka lebih percaya diri untuk mencoba.
--	--	---

Di tengah pesatnya perkembangan media digital dalam dunia pendidikan, tidak semua satuan pendidikan memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi dan koneksi internet. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri, khususnya bagi sekolah dasar yang berada di daerah dengan infrastruktur digital yang terbatas. Dalam konteks tersebut, media *game* edukatif non-digital hadir sebagai solusi alternatif yang tidak hanya relevan, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Meskipun tidak berbasis teknologi digital, hasil tiga penelitian menunjukkan bahwa media *game* edukatif non-digital seperti *Make a Match*, permainan kartu gambar, dan *scrabble* mampu memberikan dampak positif yang signifikan dalam mengasah keterampilan membaca dan menulis siswa sekolah dasar. Keterlibatan siswa dalam proses mencocokkan kartu, menggolongkan kata, dan menyusun kalimat secara terstruktur tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat motivasi serta kemandirian mereka dalam belajar. Didukung dengan desain yang interaktif, visual yang menarik, dan suasana yang menyenangkan, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan bermakna, meskipun tanpa dukungan teknologi canggih.

Tabel 3. Implementasi Model Pembelajaran Berbasis *Game* Edukatif pada siswa Sekolah Dasar (Media Digital dan Non-Digital)

No	Peneliti & Sumber Jurnal	Media <i>Game</i> Edukatif	Hasil Penelitian
1	(Muhammad, 2022) Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran	Media <i>game</i> edukatif “Catung” yang diterapkan di SD Negeri 1 Muruh merupakan inovasi pembelajaran. <i>Game</i> ini dirancang untuk membangun kebiasaan membaca, menulis, dan berhitung secara menyenangkan dengan pendekatan yang bervariasi. Media yang digunakan meliputi buku bacaan bergambar, buku cerita, alat peraga angka dan huruf, serta tablet yang berisi aplikasi <i>game</i> edukatif. Dalam pelaksanaannya, <i>Game</i> Catung diintegrasikan ke dalam pembelajaran dengan metode-metode seperti resitasi, <i>cooperative script</i> , demonstrasi, <i>discovery learning</i> , dan <i>problem based learning</i> . Selain itu, model pembelajaran yang digunakan antara lain CIRC, <i>Group Investigation</i> , <i>Examples Non-Examples</i> , dan <i>Talking Stick</i> , dengan pemanfaatan media cetak maupun fisik seperti grafik, tabel, balok numerasi, dan benda nyata kontekstual.	Penerapan inovasi <i>Game</i> Catung memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa di SD Negeri 1 Muruh. Melalui penggunaan <i>game</i> ini, siswa terlihat lebih aktif, kreatif, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran dengan <i>Game</i> Catung dilaksanakan setiap hari melalui kegiatan awal dan akhir pelajaran, serta penggunaan tablet seminggu sekali yang menambah semangat siswa karena pendekatannya bersifat interaktif dan berbasis teknologi. Guru juga terbantu dalam menyampaikan materi melalui berbagai media dan strategi yang menarik perhatian siswa. Secara umum, pelaksanaan <i>Game</i> Catung berhasil meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca, menulis, dan berhitung, serta menumbuhkan kebiasaan belajar yang positif di lingkungan sekolah.

2	(Rahmawwati & Rusnilawati, 2024) Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran	Smart Pop Up Book, yaitu media pembelajaran berbasis buku tiga dimensi (3D) yang dilengkapi dengan fitur digital berupa <i>barcode</i> gim. Media Smart Pop Up Book merupakan bentuk kombinasi antara media pembelajaran digital dan non-digital. Dari sisi non-digital, media ini berupa buku tiga dimensi (3D) fisik yang menampilkan gambar, teks, dan ilustrasi <i>pop-up</i> yang menarik secara visual. Siswa dapat langsung memegang, membuka, dan membaca buku tersebut seperti buku cerita biasa, namun dengan desain yang lebih hidup dan interaktif. Sedangkan dari sisi digital, buku ini dilengkapi dengan <i>barcode</i> atau <i>QR code</i> yang dapat dipindai menggunakan tablet atau <i>smartphone</i> . Saat dipindai, <i>barcode</i> tersebut akan mengarahkan siswa ke <i>game</i> edukatif digital yang berkaitan dengan materi dalam buku. Permainan ini dirancang untuk membantu siswa belajar membaca dan menulis dengan cara yang lebih menyenangkan dan penuh interaksi. Dengan menggabungkan pengalaman membaca secara langsung dan dukungan teknologi digital, Smart Pop Up Book menghadirkan proses belajar yang lebih hidup dan menyeluruh. Siswa tidak hanya diajak memahami bacaan, tetapi juga diberi ruang untuk mengeksplorasi materi dengan cara yang lebih bermakna dan menarik.	Penggunaan model <i>Discovery Learning</i> yang didukung media Smart Pop Up Book terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa. Di kelas eksperimen, rata-rata nilai <i>post-test</i> mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan <i>pre-test</i> , dengan nilai <i>N-Gain</i> sebesar 0,803 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif mencari dan memahami materi secara mandiri berhasil membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan menulis. Sebaliknya, di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ekspositori dan media buku pintar, peningkatannya lebih rendah, dengan nilai <i>N-Gain</i> sebesar 0,333 yang masuk kategori sedang. Proses belajar di kelas eksperimen terasa lebih menarik karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan menemukan informasi dan mengembangkan ide-ide mereka. Media yang interaktif juga membuat suasana belajar lebih hidup, mendorong antusiasme serta motivasi siswa untuk menulis, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.
---	---	--	---

Sebagaimana, pada tabel diatas media *game* edukatif kombinasi yang menggabungkan unsur digital dan non-digital terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Berdasarkan dua penelitian, media seperti *Game* Catung dan Smart Pop Up Book mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Penggunaan *Game* Catung yang terintegrasi dengan berbagai metode aktif seperti *discovery learning* dan *cooperative script*, serta pemanfaatan media digital seperti tablet, dapat meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung siswa. Seperti yang dijelaskan

oleh (Muhammad, 2022), "*Game* edukatif ini mampu membangkitkan semangat belajar siswa karena mereka merasa tertantang dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran."

Sementara itu, Smart Pop Up Book juga efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa melalui perpaduan buku 3D fisik dan permainan digital yang diakses melalui *barcode*. (Rahmawati & Rusnilawati, 2024) menyatakan bahwa "penggunaan media Smart Pop Up Book memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa, dengan perolehan *N-Gain* sebesar 0,803 yang termasuk dalam kategori tinggi."

Secara keseluruhan, media edukatif campuran tidak hanya memperkuat motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital, khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi secara menyenangkan dan efektif.

Menurut (Afriani & Nisa, 2024) menyampaikan bahwa *game* edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hangat dan menggugah rasa ingin tahu siswa. Dengan melibatkan mereka dalam berbagai aktivitas seperti tantangan, teka-teki, dan simulasi, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga merasakan keterhubungan yang lebih mendalam dengan materi. Melalui interaksi ini, mereka terdorong untuk berpikir, merasakan, dan berpartisipasi secara aktif. Proses belajar pun menjadi lebih hidup, karena siswa merasa dihargai dan dilibatkan sepenuhnya, bukan sekadar menjadi penonton dalam kelas.

Lebih dari sekadar meningkatkan minat belajar, berbagai studi menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *game* edukatif juga memberikan pengaruh yang signifikan dalam mengasah keterampilan membaca dan menulis. Seperti yang diteliti oleh (Azzahrah & Rustini, 2023) penggunaan *game* edukatif melalui aplikasi "GEMAR" (*Game* Edukatif Membaca dan Menulis Anak) memberikan dampak positif terhadap perkembangan literasi siswa. Dalam studi tersebut, ditemukan bahwa siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan menyusun kata mengalami peningkatan kemampuan hingga 40% setelah diterapkan pembelajaran berbasis aplikasi tersebut. Selain itu, peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat belajar, serta mulai mampu mengingat huruf, menyusun kata, bahkan membuat kalimat sederhana secara mandiri. Penelitian serupa namun dengan basis *game* non-digital yang dilakukan oleh (Nisak & Arifin, 2024) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dalam penelitiannya, mereka mengembangkan *game* kartu gambar suku kata untuk siswa kelas I SD. Hasilnya menunjukkan bahwa *game* ini mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena merasa tertarik dan tertantang menyelesaikan permainan.

Selain itu, media *game* edukatif kombinasi yang menggabungkan unsur digital dan non-digital juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Berdasarkan penelitian oleh (Rahmawati & Rusnilawati, 2024) model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Smart Pop Up Book dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, meningkatkan suasana belajar dan memudahkan siswa belajar. Smart Pop Up Book yang memadukan buku fisik 3D dan elemen permainan digital berbasis *barcode*, menunjukkan hasil positif terhadap peningkatan nilai *post-test* siswa. Media campuran ini tidak hanya memperkuat motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Dari hasil analisis sejumlah penelitian, meskipun *game* edukatif memiliki potensi yang besar, efektivitasnya tidak selalu sama. Media non-digital lebih mudah diimplementasikan di sekolah dengan keterbatasan akses digital, menjadi alternatif yang realistis dan tetap efektif. Sementara itu, media berbasis digital menjadi pilihan yang unggul dalam menghadirkan pembelajaran yang kaya akan elemen visual, audio, dan interaktivitas, terutama di lingkungan yang telah mendukung integrasi teknologi. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran berbasis *game* edukatif perlu disesuaikan dengan kesiapan infrastruktur teknologi, tingkat penguasaan teknologi oleh guru dan siswa, serta karakter dan gaya belajar peserta didik.

Meskipun sebagian besar penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi melalui *game* edukatif, masih diperlukan kajian lanjutan terkait dampak jangka panjang penggunaan *game* edukatif terhadap keberlanjutan keterampilan membaca dan menulis siswa. Peran guru juga menjadi komponen kunci dalam keberhasilan implementasi baik dalam memilih

media yang tepat, menyusun strategi pembelajaran, maupun dalam memandu proses belajar agar tetap terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, implementasi model pembelajaran berbasis *game* edukatif terbukti tidak hanya meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, tetapi juga secara signifikan mengasah keterampilan dasar membaca dan menulis. Strategi ini menjadi solusi inovatif yang selaras dengan tuntutan era digital dan perkembangan karakteristik siswa sekolah dasar. Integrasi pendekatan ini ke dalam kurikulum pembelajaran dapat menjadi langkah strategis untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi literasi jangka panjang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis *game* edukatif pada siswa sekolah dasar telah dilakukan melalui berbagai media, baik yang bersifat digital maupun non-digital. *Game* edukatif yang dirancang secara interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dan menarik bagi siswa. Penggunaan model ini secara konsisten menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi aktif siswa, sehingga mereka menjadi lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, berbagai hasil penelitian mengungkapkan bahwa model pembelajaran berbasis *game* edukatif memberikan dampak signifikan terhadap keterampilan membaca dan menulis siswa. Peningkatan tersebut tercermin dari kemampuan dalam mengenali huruf, menyusun kata, memahami struktur kalimat, hingga menulis dengan ejaan dan kaidah yang tepat.

Penerapan model ini menjadi alternatif yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain. Dalam konteks rendahnya tingkat literasi dan minimnya minat belajar, pendekatan ini menjadi solusi yang logis dan efektif karena mampu menggabungkan unsur hiburan dengan proses pembelajaran secara seimbang. Namun demikian, berdasarkan analisis sejumlah studi, efektivitas *game* edukatif dapat bervariasi tergantung pada kondisi infrastruktur, kesiapan guru, serta karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, Pendekatan ini bersifat fleksibel dan perlu disesuaikan dengan ketersediaan sarana teknologi di masing masing satuan pendidikan, baik yang sudah mendukung pembelajaran digital maupun yang masih terbatas.

Pengembangan implementasi model pembelajaran berbasis *game* edukatif ini perlu dilakukan secara lebih luas terstruktur, dan berkelanjutan agar sejalan dengan kebutuhan peserta didik. Upaya ini dapat didukung melalui penyediaan pelatihan bagi guru, pengembangan media pembelajaran yang relevan dan variatif, serta kebijakan yang mendorong inovasi dalam proses pembelajaran. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan proses belajar menjadi lebih dinamis, mampu mengurangi kejenuhan siswa, dan secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan literasi dasar, khususnya keterampilan membaca dan menulis secara berkelanjutan pada siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ichsan Fauzi Rachman, M.Pd., selaku dosen pembimbing, atas seluruh saran yang membangun, bimbingan, dan motivasi yang terus mengalir sepanjang proses penyusunan karya tulis ilmiah ini. Segala arahan dan ilmu yang beliau berikan sangat membantu dalam memperluas wawasan serta meningkatkan kualitas penulisan karya ini.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada tim peneliti serta semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik berupa tenaga, waktu, ide, maupun fasilitas yang sangat mendukung kelancaran proses penelitian dan penulisan karya tulis ilmiah ini. Tanpa dukungan dan kerja sama tersebut, karya ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Afriani, W., & Nisa, S. (2024). ANALISIS KEEFEKTIFAN METODE GAME EDUKATIF TERHADAP KEAKTIFAN DAN KERJA SAMA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(4), 3137–3147. <https://doi.org/https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i4.3213>

- Azzahrah, A. A., & Rustini, T. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis melalui Media Pembelajaran Interaktif Digital melalui Aplikasi Gemar (Game Membaca Lancar) pada Peserta Didik Kelas 2 SDN Cinunuk 01. *Journal on Education*, 6(1), 1806–1811. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Barokah, A., Laelly, T. A., Febriyanti, U., Noviyanti, & Apriliani, F. (2024). Analisis Literatur: Strategi Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 13298–13315. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AAalisis>
- Dewantari, A. D. W., Azizah, S. N., Lakalay, E. D., Isrofiana, Z., Izza, T. R., & Oktaviani, R. N. (2024). Penggunaan Media Scrabble Pada Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 Mi Tarbiyatul Ulum. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 31–44. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Dwinanda, R. (2022). *Peneliti: Hanya 31 Persen Siswa SD Punya Tingkat Literasi Baik*. REPUBLIKA. <https://republika.co.id/berita//rmf1wf414/peneliti-hanya-31-persen-siswa-sd-punya-tingkat-literasi-baik-part2>
- Fauziah, H., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4825–4832. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2944>
- Fitriyani, F., & Utama, E. G. (2019). Model Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 77–81. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jerr.v2i1.1921>
- Mariamah, Putrayasa, I. B., & Sudiana, N. (2022). Penerapan Pembelajaran Inovatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1), 733–739. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.2797/>
- Muhammad, I. B. N. (2022). Penerapan Inovasi Budaya Game Catung Untuk Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Di Sd Negeri 1 Muruh. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 13–23. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2022.002.01.02>
- Nisak, S., & Arifin, Z. (2024). Pengaruh Media Permainan Menyusun Kata Pada Kartu Gambar Terhadap Kemampuan Literasi dan Kemandirian Siswa Kelas II SD Negeri Pesanggrahan 1 Kwanyar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2109–2114. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2338>
- Nurhayati, Ningsih, R. D., & Triana. (2025). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Kelas I UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar. *Journal of Primary Education*, 8(1), 61–72. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Rahmawati, D. A., & Rusnilawati. (2024). Model Discovery Learning Menggunakan Media Smart Pop Up Book Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 326–335. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v8i2.77930>
- Rasyid, A., & Ayuningsih, D. (2025). STRATEGI INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA : IMPLEMENTASI MODEL MAKE A MATCH DI SEKOLAH DASAR. *JURPENDIS: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–8. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/al-tabyin/article/view/3684%0A%0A>
- Ridwan, M., AM, S., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42–51. <https://doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>
- Rizaldi, N. (2021). *Tingkat Literasi Indonesia Memprihatinkan, Kemenko PMK Menyiapkan Peta Jalan Pembudayaan Literasi Nasional*. KEMENKO PMK.

<https://www.kemendiknas.go.id/tingkat-literasi-indonesia-memprihatinkan-kemendiknas-siapkan-peta-jalan-pembudayaan-literasi>

Widyaningrum, H. K., & Hasanudin, C. (2019). Kajian Kesulitan Belajar Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 189–199. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i2.2219>