

Pengaruh Media Interaktif Berbasis Game Edukatif Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta PAB 2 Helvetia

Sakinah Hasbi^{1✉}, Sahkholid Nasution²

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara^{1,2}

Email Korespondensi: sakinahasbi85@gmail.com^{1✉}, sahkholidnasution@uinsu.ac.id²

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted 12-05-2026

Received 19-05-2026

Published 26-05-2026

Keywords:

Interactive Media,
Educational Games,
Reading Literacy

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of interactive media based on educational games on the reading literacy skills of fourth-grade students in Indonesian language learning at PAB 2 Helvetia Private Elementary School. The study employed a quantitative approach with a pre-experimental method using a one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 13 fourth-grade students selected through a saturated sampling technique. The research instrument was a reading literacy test developed based on indicators of finding information, understanding content, evaluating texts, and reflecting on reading materials. Data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, and paired sample t-tests to examine the effectiveness of the treatment. The findings revealed that students' average pretest score of 39.10 increased to 58.97 in the posttest after the implementation of educational game-based interactive media. The normality and homogeneity tests showed that the data were normally distributed and homogeneous. Furthermore, the paired sample t-test produced a significance value of 0.001, which was lower than 0.05, indicating a statistically significant effect. These results demonstrate that educational game-based interactive media can effectively improve students' reading literacy skills and create a more engaging learning process in elementary school classrooms.

PENDAHULUAN

Literasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang sangat penting dimiliki siswa sekolah dasar karena menjadi fondasi utama dalam proses belajar. Rendahnya kemampuan literasi dapat berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami informasi, berpikir kritis, serta menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Bahasa memiliki peran penting dalam membangun manusia Indonesia secara utuh, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia perlu diarahkan pada pengembangan kemampuan berbahasa dan berpikir siswa sejak dini (Kusumawati, 2018; Lestari & Hadiyanti, 2025). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dibekali empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang saling berkaitan satu sama lain (Anas & Sapri, 2021). Keempat keterampilan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan literasi, yang tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis secara teknis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengolah, serta menggunakan informasi secara kritis dalam kehidupan sehari-hari (Nurgiyantoro, 2016). Di antara keterampilan berbahasa tersebut, kemampuan membaca memiliki peran yang sangat

penting dalam proses pembelajaran karena hampir seluruh aktivitas belajar bertumpu pada kemampuan membaca siswa (Sakdah & Anas, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar perlu dikembangkan secara bermakna agar siswa mampu membangun pemahaman serta berpikir reflektif terhadap teks yang dibaca (Abidin, 2012). Artikel ini secara khusus berfokus pada pengembangan literasi membaca sebagai dasar utama dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Kemampuan literasi membaca siswa diukur melalui indikator menemukan informasi, memahami, mengevaluasi, dan merefleksi, yang menunjukkan kemampuan siswa dalam mengolah dan memaknai isi teks secara praktis.

Meskipun literasi membaca menjadi fokus utama dalam kurikulum nasional, kenyataannya kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah (Rambe et al., 2024; Sadiman et al., 2012). Kondisi ini diperkuat oleh berbagai data asesmen nasional dan internasional. Hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca siswa Indonesia berada pada angka 359 dan menempatkan Indonesia pada kelompok bawah negara peserta OECD, dengan sebagian besar siswa belum mampu memahami dan merefleksikan isi teks secara mendalam (OECD, 2023). Selain itu, hasil *Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS)* menunjukkan bahwa hanya sekitar 30% siswa Indonesia yang mampu mencapai tingkat kemampuan membaca menengah, sedangkan sebagian besar siswa masih kesulitan memahami ide pokok, menarik kesimpulan, dan menghubungkan informasi dalam teks (Mullis et al., 2017; Nasution & Lubis, 2024). Data *Asesmen Kompetensi Minimum (AKM)* juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa hanya mampu menjawab soal pada level literal dan belum mampu mengevaluasi maupun merefleksikan informasi bacaan secara kritis (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021). Temuan tersebut menegaskan bahwa rendahnya kemampuan literasi membaca masih menjadi permasalahan mendasar dalam pembelajaran di sekolah dasar sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Masalah penelitian ini berkaitan dengan rendahnya kemampuan literasi membaca siswa di sekolah yang dijadikan lokasi penelitian. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada Senin, 19 Januari 2026, di kelas IV SD Swasta PAB 2 Helvetia, ditemukan bahwa kemampuan literasi membaca siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat ketika siswa diminta membaca teks bacaan, sebagian besar siswa hanya mampu membaca secara lancar tanpa menunjukkan pemahaman terhadap isi bacaan. Siswa mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok, menjawab pertanyaan inferensial, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Selain itu, saat kegiatan tanya jawab berlangsung, siswa cenderung pasif dan hanya mampu menjawab pertanyaan yang bersifat literal.

Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan yang menyebutkan bahwa rendahnya minat membaca siswa dipengaruhi oleh pembelajaran yang kurang variatif dan masih berpusat pada guru (Khatimah et al., 2025). Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, guru sering kali menggunakan metode konvensional seperti membaca teks buku dan mengerjakan soal tanpa melibatkan media yang menarik (Wijayanti & Utami, 2022; Zunidar & Nurhasanah, 2024). Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias, sulit memahami isi bacaan, dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu, suasana belajar yang kurang kondusif dan minim keterlibatan aktif siswa dapat menyebabkan proses pembelajaran berjalan kurang efektif (Yumni & Azis, 2022; Yusnaldi, 2019). Akibatnya, tujuan pembelajaran literasi membaca tidak tercapai secara optimal, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan literasi membaca siswa (Afani et al., 2025).

Seiring dengan perkembangan teknologi, proses pembelajaran juga dituntut untuk menyesuaikan diri dengan karakteristik siswa abad ke-21 yang dekat dengan dunia digital dan visual interaktif. Dalam konteks ini, pembelajaran interaktif menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam diskusi dan eksplorasi untuk membangun pemahaman (Ulpa & Jamal, 2024; Wandini & Rahma, 2024). Pembelajaran yang ideal seharusnya berlangsung secara interaktif, inspiratif, serta mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar (Anas & Sapri, 2021). Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk media interaktif berbasis *game* edukatif, menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *game* edukatif terhadap kemampuan literasi membaca siswa melalui pengukuran data berupa angka yang dianalisis secara statistik. Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu memberikan gambaran objektif mengenai perubahan kemampuan literasi membaca siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) (Sugiyono, 2018). Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media interaktif berbasis *game* edukatif.

Tabel 1. One Group Pretest Posttest

Subjek	Pretest	Perlakuan	Posttest
Siswa Kelas 4	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = *Pretest*, untuk mengukur literasi membaca sebelum diberikan perlakuan

X = Perlakuan, menggunakan media interaktif berbasis *game* edukatif

O₂ = *Posttest*, untuk mengukur literasi membaca setelah diberikan perlakuan

Rancangan penelitian ini dilaksanakan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding. Dalam desain tersebut, subjek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan literasi membaca siswa sebelum diberikan intervensi. Selanjutnya, siswa mengikuti kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca. Setelah tahap intervensi selesai, siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan atau peningkatan kemampuan literasi membaca siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta PAB 2 Helvetia. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 13 siswa, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, yaitu teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2018). Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil, sehingga seluruh siswa kelas IV dijadikan subjek penelitian agar data yang diperoleh lebih representatif dan menggambarkan kondisi populasi secara menyeluruh. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 13 siswa.

Instrumen penelitian berupa soal tes literasi Bahasa Indonesia yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran siswa kelas IV. Menurut Pusat Asesmen Pendidikan (2023), indikator kemampuan literasi membaca mencakup tiga kompetensi utama, yaitu menemukan informasi (*access and retrieve*), memahami (*interpret and integrate*), serta mengevaluasi dan merefleksikan (*evaluate and reflect*). Selain tes, pengumpulan data juga didukung melalui observasi untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran serta dokumentasi berupa foto dan catatan pembelajaran sebagai data pendukung penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan perangkat IBM SPSS Statistics versi 31.0 melalui uji statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *game* edukatif terhadap kemampuan literasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pretest Posttest

Hasil penelitian diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* terhadap 13 siswa kelas IV SD Swasta PAB 2 Helvetia. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal literasi membaca siswa sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media interaktif berbasis *game* edukatif. Adapun hasil statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest*

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	13	41.66	16.67	58.33	39.1031	10.96293
Posttest	13	33.33	41.67	75.00	58.9746	10.46484
Valid N (listwise)	13					

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 39,10 dengan nilai minimum 16,67 dan maksimum 58,33. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa sebelum penggunaan media interaktif berbasis *game* edukatif masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menentukan informasi penting, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Selain itu, nilai standar deviasi sebesar 10,96 menunjukkan adanya variasi kemampuan literasi membaca antar siswa.

Rendahnya hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal literasi membaca siswa belum berkembang secara optimal. Hal ini sejalan dengan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa cenderung hanya mampu membaca teks secara lancar, namun belum memahami isi bacaan secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran membaca.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk
---------------------------------	--------------

	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.208	13	.128	.949	13	.584
Posttest	.189	13	.200*	.925	13	.297

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada *pretest* sebesar 0,584 dan *posttest* sebesar 0,297. Karena nilai signifikansi kedua data lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik menggunakan *paired sample t-test*.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data penelitian bersifat homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest

Hasil Belajar Siswa			
Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.
.007	1	24	.936

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,936. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data penelitian bersifat homogen. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian memiliki kesamaan varians sehingga layak digunakan untuk pengujian hipotesis menggunakan uji parametrik.

Uji Paired

Uji *paired sample t-test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan literasi membaca siswa setelah penggunaan media interaktif berbasis *game* edukatif. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Differences						Significance		
95% Confidence Interval of the Difference								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	One-Sided p
Pair 1								Two-Sided p
Pretest-Posttest	-19.87154	12.04708	3.34126	-27.15152	-12.59156	-5.947	12	<,001

Berdasarkan Tabel 5, diketahui bahwa nilai signifikansi (*Two-Sided p*) sebesar $0,001 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada kemampuan literasi membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis *game* edukatif.

Hasil uji ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *game* edukatif efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa setelah perlakuan serta perubahan perilaku belajar siswa yang menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, media berbasis *game* edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami isi bacaan dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat perbedaan kemampuan literasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif berbasis *game* edukatif. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 39,10 menjadi 58,97 pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif terhadap kemampuan literasi siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media interaktif berbasis *game* edukatif. Hasil ini sejalan dengan penelitian Kurniasari & Jailani (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukatif dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan literasi siswa secara signifikan karena mampu meningkatkan motivasi belajar.

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,584 dan 0,297, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik. Selain itu, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,936 ($p > 0,05$), sehingga varians data dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya kedua syarat tersebut, maka analisis dilanjutkan menggunakan uji Paired Sample T-Test. Hal ini didukung oleh penelitian (Sugiyono, 2019) yang menyatakan bahwa uji normalitas dan homogenitas merupakan prasyarat penting dalam penggunaan uji statistik parametrik agar hasil analisis dapat dinyatakan valid dan reliabel.

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, penggunaan media interaktif berbasis *game* edukatif berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan literasi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Muslimah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Lev Vygotsky yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif ketika siswa terlibat aktif dalam interaksi dan pengalaman belajar yang bermakna (Tohari & Rahman, 2024). Media interaktif berbasis *game* edukatif memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi. Selain itu, menurut Jean Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas yang nyata dan interaktif (Amanda et al., 2025). Penggunaan *game* edukatif dalam pembelajaran memberikan stimulus visual dan aktivitas yang konkret, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi literasi. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Richard E. Mayer melalui teori pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan interaksi (Rahayu et al., 2025).

Media game edukatif yang menggabungkan berbagai elemen tersebut terbukti mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.

Peningkatan kemampuan literasi siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa menjadi lebih aktif, tidak mudah bosan, dan lebih termotivasi untuk memahami materi. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Fitriyah et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan *game* edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta membuat siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Persamaan penelitian Gulo et al. (2025) dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media berbasis *game* edukatif sebagai sarana pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Namun, penelitian Heriyanto et al. (2024) lebih berfokus pada peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus mengukur kemampuan literasi membaca siswa berdasarkan indikator menemukan informasi, memahami, mengevaluasi, dan merefleksi bacaan.

Selain itu, penelitian Sari et al. (2021) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan karena siswa menjadi lebih semangat, aktif, dan mudah memahami materi. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media interaktif berbasis *game* edukatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sekolah dasar. Perbedaannya, penelitian Sari et al. (2021) lebih menitikberatkan pada hasil belajar secara umum, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada kemampuan literasi membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini memberikan penguatan bahwa media berbasis *game* edukatif tidak hanya berdampak pada motivasi dan hasil belajar, tetapi juga efektif meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Firmansyah et al. (2023) yang menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukatif mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara signifikan. Persamaan penelitian (Firmansyah et al., 2023) dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media interaktif berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, penelitian (Firmansyah et al., 2023) lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa, sedangkan penelitian ini memiliki fokus yang lebih spesifik pada kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar.

Berdasarkan perbandingan dengan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa *novelty* penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara khusus mengukur pengaruh media interaktif berbasis *game* edukatif terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar berdasarkan indikator literasi membaca, yaitu menemukan informasi, memahami, mengevaluasi, dan merefleksi teks bacaan. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest* untuk melihat perubahan kemampuan literasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan secara langsung. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengkaji motivasi atau hasil belajar secara umum, tetapi lebih spesifik pada pengembangan kemampuan literasi membaca sebagai kompetensi dasar yang penting dimiliki siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media interaktif berbasis *game* edukatif terbukti

berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 39,10 (*pretest*) menjadi 58,97 (*posttest*) serta hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$). Dengan demikian, media interaktif berbasis game edukatif efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa, khususnya pada aspek menemukan informasi, memahami, mengevaluasi, dan merefleksi isi teks.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Refika Aditama.
- Afani, A. D., Fitria, T. N., Ramadhani, L. P., & Hadi, F. R. (2025). Inovasi Media Pembelajaran: Pengaruh Komik Berbasis Augmented Reality Terhadap Literasi Membaca Siswa SD. *Cendikia Pendidikan*, 11(8). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v11i9.10104>
- Amanda, A. P., Putri, H. E., Agustin, D. B., Nurasyifa, F., Wijaya, I. P., & Haidar, M. S. (2025). Persepsi Guru SD terhadap Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Kalimat Matematika Bilangan Cacah di Kelas III. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 970–980. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i2.452>
- Anas, N., & Sapri. (2021). Komunikasi antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i1.997>
- Firmansyah, R., Kholidin, N., Enggar, S., Dewi, K., & Pariyem. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa MIN. *Finger: Journal of Elementary School*, 2(2), 57–64. <https://doi.org/10.30599/finger.v2i2.658>
- Fitriyah, D. N., Zaini, M. F., Fahmi, M. H., Lestari, P., & Kurniawati, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *SOKO GURU*, 5(2), 16–25. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p079>
- Gulo, L. M., Waruwu, Y., Harefa, A. T., & Zega, R. (2025). The Effect of Memory Game on Reading Comprehension Skill of Eighth Grade Students at UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe. *LITERACY: International Scientific Journals of Social, Education, Humanities*, 4(3), 224–232. <https://doi.org/10.56910/literacy.v4i3.3067>
- Heriyanto, Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran. *Sebatik*, 28(2), 581–586. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2526>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Hasil Asesmen Kompetensi Minimum*. Pusat Asesmen dan Pembelajaran.
- Khatimah, H., Wardana, M. M. S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). Faktor yang Mempengaruhi Minimnya Literasi Siswa SD. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 72–79. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i3.1744>
- Kurniasari, M., & Jailani, M. S. (2025). Pemanfaatan Media Game Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 27322–27330. <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i3>
- Kusumawati, T. I. (2018). Peranan Bahasa Indonesia Dalam Era Globalisasi. *NIZHAMIYAH*, 8(2), 68–77. <https://doi.org/10.30821/niz.v8i2.396>

- Lestari, W., & Hadiyanti, P. O. (2025). Pengaruh Penggunaan Game Dan Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Sains*, 9(3), 455–464. <https://doi.org/10.24114/js.v9i3.65714>
- Mullis, I. V, Martin, M. O., Foy, P., & Hooper, M. (2017). *PIRLS 2016 International Results in Reading*. TIMSS & PIRLS International Study Center Lynch School of Education Boston College.
- Muslimah, H., Istiningsih, S., Saputra, H. H., & Erfan, M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 857–865. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p079>
- Nasution, S., & Lubis, C. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017–2028. <https://doi.org/10.58230/27454312.756>
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian pembelajaran Bahasa berbasis kompetensi*. BPFE Yogyakarta.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing.
- Pusat Asesmen Pendidikan. (2023). *Framework Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) (Edisi Revisi)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2025). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–361. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i2>
- Rambe, A. H., Fitrah, F., Fadli, M. K., & Mauliza, S. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Literasi Bahasa Indonesia di Sekolah MIN 4 Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1527–1532. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12604>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali.
- Sakdah, M. S., & Anas, N. (2023). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas V SDN 104231 Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 3(2), 127–138. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v3i2.3027>
- Sari, R. K., Mudjiran, Fitria, Y., & Irsyad. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (Edisi Kedua)*. Alfabeta.
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i>
- Ulpa, M., & Jamal, N. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 di MI Nurul Iman Sukadatang Kec. Abung Tinggi. *TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 1–10. <https://doi.org/10.5510/tadzkirah.v9i2.472>
- Utama, C. S., Christiyanto, M., & Fauzi, A. R. (2022). Kualitas Organoleptik dan pH Litter Broiler yang Dipelihara di Kandang Closed House pada Ketinggian Dataran yang Berbeda. *JURNAL PETERNAKAN*, 19(2), 71. <https://doi.org/10.24014/jupet.v19i2.13111>

- Wandini, R. R., & Rahma, R. L. (2024). Pengaruh Pembelajaran Matematika Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 271–280. <https://doi.org/10.58230/27454312.1471>
- Wijayanti, T. I., & Utami, R. D. (2022). Mengembangkan Keterampilan Membaca dan Menulis Melalui Berbagai Metode dan Media Pembelajaran yang Bervariasi. *JURNAL BASICEDU*, 6(3), 5104–5114. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3039>
- Yumni, A., & Azis, A. M. (2022). Analisis Peranan Guru dalam Membina Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas IV di SD IT Zahra asy-Syifa. *JKG (Jurnal Guru Kita)*, 7(1), 181–195. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i1.43313>
- Yusnaldi, E. (2019). *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Perdana Publishing.
- Zunidar, & Nurhasanah, S. (2024). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3497–3504. <https://doi.org/10.58230/27454312.1123>