Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Dadu Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar

LAPORAN SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH :

MILA INDRIATI

NPM: 22.14.06.0006

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

LEMBAR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

1. NAMA MAHASISWA : MILA INDRIATI
2. NPM : 22.1.40.60.006
3. FAKULTAS/PRODI : FKIP/S1 PGSD
4. JUDUL YANG DIAJUKAN :

   "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI DADU LITERASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR"
5. RENCANA RUMUSAN MASALAH/PERTANYAAN PENELITIAN:
   a. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran "Teka-Teki Dadu Literasi" untuk siswa kelas V sekolah dasar?
   b. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran "Teka-Teki Dadu Literasi" berdasarkan respon guru dan siswa?
   c. Seberapa tinggi tingkat efektivitas media pembelajaran "Teka-Teki Dadu Literasi" dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V sekolah dasar?
6. RENCANA MODEL/DESAIN PENELITIAN:

   Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*).

Kediri, 19 Juni 2026

Mahasiswa,

Mila Indriati

NPM. 22.1.40.60.006

Menyetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.	**Dr. Kukuh Andri Aka, M.Pd.**
NIDN. 0710059001	NIDN. 0713118901

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD

Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.

NIDN. 0710059001

Skripsi Oleh:

MILA INDRIATI

NPM: 22.14.06.0006

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI DADU LITERASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal ....19 Juni 2026.....

Pembimbing I	Pembimbing II
BAGUS AMIRUL MUKMIN, M.Pd	**Dr. KUKUH ANDRI AKA, M.Pd**
NIDN. 0710059001	NIDN. 0713118901

Skripsi Oleh:

MILA INDRIATI

NPM: 22.14.06.0006

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI DADU LITERASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal 13 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, S.Pd,M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Kukuh Andri Aka, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN: 0024086901

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: MILA INDRIATI
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl. Lahir	: Nganjuk, 23 Juni 2004
NPM	: 22.14.06.0006
Fak/Jur./Prodi.	: FKIP/S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 9 Juli 2026
Yang Menyatakan

METERAI TEMPEL

MILA INDRIATI
NPM: 22.14.06.0006

MOTTO

“Allah adalah sebaik-baik penolong, doa orang tua adalah kekuatan, dan kerja keras yang terus diupayakan, setiap langkah menuju keberhasilan akan dimudahkan.”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan alhamdulillahirobbilalamin dengan mengucap syukur atas rahmat Allah SWT dan sebagai ucapan terima kasih skripsi sini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku Ibu Hariatun & Alm. Bapak Sugito, serta kakak tercinta Indra Gustiawan, dan seluruh keluargaku yang senantiasa memberi do'a, semangat, materi dan motivasi untuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Untuk Bapak Ibu dosen pembimbing saya yang senantiasa membimbing dengan sabar, memberikan ilmu, serta memberikan kritik dan saran yang membangun saya agar lebih maju.
3. Seluruh dosen PGSD yang telah mengajar dan memberikan ilmu kepada saya.
4. Untuk sahabat-sahabat saya yang tidak bisa saya sebut satu persatu. Terima kasih telah menjadi bagian berjalan hidup saya selama masa-masa perkuliahan.
5. Terima kasih untuk diri saya sendiri, karena telah mampu melawan rasa malas, mampu mengendalikan mood dan tak pernah memutuskan menyerah demi menyelesaikan jenjang S1.

Penulis sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Tuhan Yang Maha Esa, tetapi usaha yang maksimal telah penulis lakukan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap, skripsi ini bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi ilmu pendidikan.

ABSTRAK

Mila Indriati. Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Dadu Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025.
Kata Kunci: Media Pembelajaran, Teka-Teki Dadu Literasi, Literasi, ADDIE, Sekolah Dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran "Teka-Teki Dadu Literasi" yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V sekolah dasar. Media ini dikembangkan sebagai solusi atas rendahnya kemampuan literasi dan minat membaca siswa yang disebabkan oleh kurangnya budaya literasi serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, angket respon guru dan siswa, serta soal pretest dan posttest literasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media "Teka-Teki Dadu Literasi" memperoleh tingkat validitas sebesar 83,07% dengan kategori sangat baik. Hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh skor 92%, sedangkan hasil uji coba terbatas oleh siswa memperoleh skor 100% dan uji coba luas memperoleh skor 98,77%, yang menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi siswa dengan rata-rata peningkatan sebesar 68,2%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran "Teka-Teki Dadu Literasi" dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan untuk mendukung pembelajaran literasi pada siswa kelas V sekolah dasar.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Media "Teka-Teki Dadu Literasi" dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran literasi yang inovatif serta mendukung upaya peningkatan budaya membaca di lingkungan sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Dadu Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar" ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan saran dan kritik sampai terselesainya skripsi ini.
5. Bapak Dr. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku dosen pembimbing ke 2 yang selalu meluangkan waktu dan pemikiran selama bimbingan.
6. Ibu Linda Dwiyanti, M.Pd. selaku validator ahli media.
7. Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku validator ahli evaluasi.
8. Ibu Rifa Nur Hidayati, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 1 Bukur Kabupaten Nganjuk.
9. Ibu Lina Yuliana S.Pd. SD. selaku guru wali kelas V SDN 1 Bukur.
10. Siswa-siswi SDN 1 Bukur Kabupaten Nganjuk.
11. Ibu dan kakak saya yang senantiasa mendo'akan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Selurruh teman-teman yang senantiasa mendukung dan memberi masukan dalam proses pengerjaan skripsi ini.
13. Serta saya ucapkan terimakasih juga kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
LEMBAR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI ..... **ii**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iv**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **v**
HALAMAN PERNYATAAN ..... **vi**
MOTTO ..... **vii**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **viii**
ABSTRAK ..... **ix**
KATA PENGANTAR ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 8
BAB II KAJIAN PUSTAKA **10**
A. Kajian Teori 10
1. Literasi 10
2. Literasi di Sekolah Dasar 12
3. Media Pembelajaran Berbasis Permainan 13
4. Media Teka-Teki Dadu Literasi 17
B. Penelitian Terdahulu 19
C. Kerangka Berfikir 21
BAB III METODE PENELITIAN **22**
A. Model Pengembangan 22
B. Prosedur Pengembangan 23
1. Analisis (Analysis) 23

2. Desain (Design) 24
3. Pengembangan (Development) 24
4. Implementasi (Implementation) 24
5. Evaluasi 24
C. Desain Pengembangan 25
D. Tempat dan Waktu Perancangan 25
E. Instrumen Penelitian 26
F. Teknik Pengumpulan Data 28
G. Teknik Analisis Data 29
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk 32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 35
A. Data Produk Hasil Pengembangan 35
B. Data Uji Coba 38
C. Analisis Data 40
D. Revisi Produk 46
E. Kajian Produk Akhir 48
F. Pembahasan 67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 70
A. Simpulan 70
B. Saran 72
DAFTAR PUSTAKA 74
LAMPIRAN 80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian 27
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data.....28
Tabel 3.3 Skala Likert 29
Tabel 3.4 Kriteria Validitas 30
Tabel 3.5 Skala Likert 30
Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan.....31
Tabel 3.7 Kriteria Efektivitas.....32
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Teka-Teki Dadu Literasi 39
Tabel 4.2 Rekapitulasi Kevalidan Teka-Teki Dadu Literasi 40
Tabel 4.3 Rekapitulasi Kepraktisan Teka-Teki Dadu Literasi 42
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Penelitian.....68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir 21
Gambar 4.1 Teka-Teki Dadu Literasi 35
Gambar 4.2 Cuplikan Teks Bacaan 36
Gambar 4.3 Teka-Teki 37
Gambar 4.4 Grafik Keefektifan Media 45
Gambar 4.5 Catatan Revisi Produk 47
Gambar 4.6 Fabel 49
Gambar 4.7 Daftar Pertanyaan Teka-Teki 50
Gambar 4.8 Teka-Teki Dadu Literasi 51
Gambar 4.9 Cerita Rakyat Nusantara 52
Gambar 4.10 Daftar Pertanyaan Teka-Teki 53
Gambar 4.11 Teka-Teki Dadu Literasi 54
Gambar 4.12 Pengetahuan Umum 55
Gambar 4.13 Pertanyaan Teka-Teki Dadu Literasi 56
Gambar 4.14Teka-Teki Dadu Literasi 57
Gambar 4.15 Perjuangan Pahlawan 58
Gambar 4.16 Pertanyaan Teka-Teki Dadu Literasi 59
Gambar 4.17 Teka-Teki Dadu Literasi 60
Gambar 4.18 Teks Berita 61
Gambar 4.19 Pertanyaan Teka-Teki 62
Gambar 4.20 Teka-Teki Dadu Literasi 63
Gambar 4.21 Komik 64
Gambar 4.22 Pertanyaan Teka-Teki 65
Gambar 4.23 Teka-Teki Dadu Literasi 66

DAFTAR LAMPIRAN

1. Berita Acara.....80
2. Surat Izin Penelitian 82
3. Lembar Observasi 83
4. Pedoman Wawancara 84
5. Surat Pengantar Validasi Ahli Media 86
6. Lembar Validasi Ahli Media 87
7. Angket Respon Guru.....89
8. Angket Respon Siswa 91
9. Surat Pengantar Ahli Evaluasi.....92
10. Lembar Validasi Ahli Evaluasi.....93
11. Soal Postest 95
12. Surat Serah Terima Produk 116
13. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 118
14. Surat Keterangan Bebas Plagiasi 119
15. Hasil Uji Cek Plagiasi.....120
16. Dokumentasi Penelitian 122

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan literasi menjadi salah satu kompetensi dasar yang wajib dimiliki oleh setiap siswa di era globalisasi saat ini. Dunia yang serba digital dan informasi yang begitu cepat menyebar menuntut individu untuk tidak hanya sekadar bisa membaca dan menulis, tetapi juga memahami isi bacaan dengan baik, mampu memilah informasi yang benar, serta bisa berpikir kritis dalam menanggapi berbagai isu yang berkembang. Literasi tidak lagi sekadar keterampilan teknis, tetapi telah berkembang menjadi sebuah kecakapan hidup yang membantu siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, bahkan menginterpretasikan berbagai jenis teks dalam bentuk cetak maupun digital (Anggraeni et al., 2019; Lindriany et al., 2022). Dalam konteks ini, literasi yang baik tidak hanya membentuk kemampuan akademik, tapi juga membangun karakter siswa agar mampu menjadi pribadi yang reflektif dan adaptif terhadap perubahan zaman.

Lebih lanjut, literasi yang berkembang dengan baik akan memberikan dampak positif terhadap kualitas sumber daya manusia di masa depan. Seseorang yang memiliki kebiasaan membaca dan memahami informasi dengan benar cenderung memiliki wawasan yang luas, daya pikir yang tajam, serta perilaku yang lebih terarah (Putri et al., 2020; Ramandanu, 2019). Oleh karena itu, budaya literasi harus mulai dibangun sejak dini, khususnya di jenjang sekolah dasar. Pada tahap inilah siswa sedang berada dalam masa pembentukan pola pikir dan karakter, sehingga kegiatan pembelajaran yang ditanamkan perlu berorientasi pada penguatan budaya literasi (Fitriani, 2022; Suryani & Hazizah, 2023). Dengan begitu, sekolah bukan hanya menjadi tempat menghafal materi, tetapi juga menjadi ruang tumbuhnya generasi yang gemar membaca, berpikir kritis, dan mampu bersikap bijak dalam menyerap informasi.

Namun, di balik pentingnya literasi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam hal ini. Permasalahan rendahnya kemampuan literasi di lingkungan pendidikan dasar menjadi tantangan serius yang harus segera ditangani. Banyak siswa yang tidak hanya kesulitan memahami isi bacaan, tetapi juga mengalami hambatan dalam menafsirkan makna teks, terutama ketika teks tersebut bersifat kompleks dan menuntut kemampuan bernalar tingkat tinggi (Malik & Maemunah, 2020; Nudiati, 2020; Sari, 2020). Kondisi ini tentu menghambat proses belajar siswa secara keseluruhan, karena hampir semua mata pelajaran di sekolah menuntut kemampuan membaca dan memahami sebagai fondasi awal.

Salah satu faktor utama penyebab rendahnya kemampuan literasi siswa adalah minimnya budaya membaca, baik di lingkungan rumah maupun sekolah. Kegiatan membaca belum menjadi bagian dari rutinitas harian, dan masih banyak orang tua yang belum menyadari pentingnya mendampingi anak dalam aktivitas literasi sejak dini (Hasanah, 2018). Situasi ini diperparah oleh lingkungan sekitar yang kurang mendukung tumbuhnya kebiasaan membaca. Banyak anak lebih akrab dengan gawai dan tontonan hiburan dibandingkan buku bacaan yang bersifat edukatif (Nurcholis & Istiningsih, 2021; Wijayanti et al., 2020). Akibatnya, minat baca menjadi rendah, dan kemampuan literasi pun tidak berkembang secara optimal.

Kondisi tersebut juga terlihat jelas berdasarkan hasil observasi awal di SDN 1 Bukur, khususnya pada siswa kelas V. Dari lembar observasi, ditemukan bahwa meskipun di awal kegiatan membaca siswa menunjukkan antusiasme, mereka hanya mampu mempertahankan fokus selama kurang lebih 10 menit. Setelah itu, perhatian mulai teralihkan; beberapa siswa tampak gelisah, suasana kelas menjadi kurang kondusif, dan tidak sedikit yang berbicara dengan teman sebangku. Media yang digunakan saat itu juga terlihat kurang menarik bagi siswa karena tidak sesuai dengan dunia mereka. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas membaca belum mampu menciptakan ketertarikan yang bertahan lama,

terutama jika tidak didukung dengan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak.

Lebih jauh lagi, hasil pretest Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang dilakukan di kelas V SDN 1 Bukur menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan literasi siswa hanya mencapai angka 55,3. Nilai ini berada jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu sebesar 75. Ini artinya, mayoritas siswa belum mampu mencapai kompetensi literasi dasar yang diharapkan. Rendahnya hasil tersebut menjadi indikator kuat bahwa dibutuhkan pendekatan baru dalam pembelajaran literasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan minat belajar siswa di jenjang sekolah dasar.

Permasalahan rendahnya minat membaca pada siswa sekolah dasar tidak bisa dilepaskan dari pendekatan pembelajaran yang cenderung masih bersifat satu arah dan konvensional. Media yang digunakan di kelas umumnya kurang variatif dan belum sepenuhnya menyesuaikan dengan dunia anak-anak yang cenderung dinamis, visual, dan menyukai sesuatu yang menyenangkan. Akibatnya, siswa kurang tertarik untuk terlibat aktif dalam proses membaca, terlebih ketika bahan bacaan yang disajikan terasa kaku. Ini menjadi salah satu alasan mengapa kegiatan literasi di sekolah seringkali hanya menjadi formalitas tanpa meninggalkan kesan yang mendalam bagi siswa.

Sementara itu, di luar lingkungan sekolah, anak-anak justru menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap bacaan dalam bentuk digital seperti komik online, cerita bergambar, atau konten ringan lainnya di internet. Hal ini menunjukkan bahwa sebenarnya minat baca siswa ada, namun lebih tertuju pada bentuk dan penyajian yang lebih menarik secara visual maupun isi. Sayangnya, media pembelajaran di kelas belum banyak yang mengadopsi pendekatan yang sesuai dengan gaya belajar ini. Ketimpangan antara minat siswa dan metode yang digunakan guru inilah yang menyebabkan siswa kesulitan terlibat dalam pembelajaran literasi secara optimal (Awalia et al., 2021).

Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Media yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa terbukti mampu membuat siswa lebih fokus dan tertarik dalam kegiatan literasi (Lestari et al., 2018; Putri Nasution & Siregar, 2018). Media semacam ini perlu dirancang tidak hanya untuk membantu siswa memahami bacaan, tetapi juga agar mereka merasa bahwa membaca adalah kegiatan yang seru dan penuh tantangan. Ketika siswa merasa tertarik, maka proses belajar akan berjalan lebih efektif dan hasilnya pun akan lebih maksimal.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk mengatasi rendahnya minat dan kemampuan literasi siswa adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang berbasis permainan. Konsep pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa bisa belajar tanpa merasa sedang dipaksa. Pendekatan ini juga memberi ruang pada siswa untuk bereksplorasi, berkompetisi secara sehat, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran yang menyenangkan memiliki peran penting dalam menumbuhkan ketertarikan awal terhadap aktivitas membaca dan memahami teks (Hidayatullah et al., 2021).

Salah satu inovasi yang dapat dijadikan solusi adalah media pembelajaran “Teka-Teki Dadu Literasi”, sebuah media berbasis permainan yang dirancang khusus untuk siswa sekolah dasar. Media ini hadir dalam bentuk dadu besar dengan enam sisi yang masing-masing menampilkan tema bacaan yang berbeda, seperti fabel, cerita rakyat Nusantara, pengetahuan umum, cerita perjuangan para pahlawan, berita, dan komik. Setiap sisi dadu dilengkapi amplop berisi tantangan atau soal yang berkaitan dengan tema tersebut. Dengan memanfaatkan bentuk permainan seperti ini, siswa diajak untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, kompetitif, dan menantang (Kumala et al., 2020; Melliyanti & Suniasih, 2022).

Hal menarik dari media ini adalah kombinasi antara elemen bermain dan unsur literasi. Ketika siswa melempar dadu, mereka tidak hanya menunggu giliran membaca atau menulis, tetapi benar-benar terlibat dalam proses memilih, menyelesaikan tantangan, serta berdiskusi bersama teman. Hal ini dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif, sekaligus memperkaya pemahaman mereka terhadap isi bacaan. Dengan begitu, kegiatan literasi tidak lagi dipandang sebagai rutinitas yang membosankan, tetapi sebagai aktivitas yang dinanti-nanti karena dikemas dalam bentuk permainan yang menarik (Hidayatullah et al., 2021); Melliyanti & Suniasih, 2022).

Secara psikologis, penggunaan media konkret seperti dadu juga sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, yaitu 7 hingga 12 tahun. Pada usia ini, anak-anak berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan Piaget, di mana mereka mulai mampu berpikir logis tetapi masih membutuhkan bantuan benda nyata untuk memahami konsep abstrak (Fatchurrozaq, 2018). Oleh karena itu, kehadiran media seperti "Teka-Teki Dadu Literasi" sangat mendukung proses belajar mereka. Dengan media ini, siswa tidak hanya membaca atau menulis secara pasif, tetapi juga bergerak, berinteraksi, dan berpikir aktif (Virgiawan & Harimurti, 2021)

Melalui media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa dan berbasis permainan, harapannya proses literasi menjadi lebih hidup dan bermakna. Tidak hanya meningkatkan kemampuan memahami teks, tetapi juga membantu siswa membangun kebiasaan membaca secara menyenangkan. Inovasi semacam ini juga bisa menjadi inspirasi bagi guru dalam menciptakan suasana kelas yang aktif dan kreatif. Dengan demikian, media seperti Teka-Teki Dadu Literasi bukan hanya menjadi alat bantu mengajar, tapi juga menjadi jembatan penting dalam membentuk budaya literasi sejak dini di sekolah dasar.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Media semacam ini tidak hanya

membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung. Ketika siswa merasa tertarik dan nyaman dalam proses belajar, mereka cenderung lebih aktif, lebih berani mengemukakan pendapat, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Darmayanti & Surya Abadi, 2021; Zakiya & Kurniasari, 2021). Hal inilah yang menjadi dasar penting dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa.

Salah satu bentuk media yang terbukti efektif adalah media berbasis permainan. Sayangnya, meskipun pendekatan game-based learning mulai banyak diadopsi, pengembangan media pembelajaran yang secara khusus memadukan permainan dengan literasi terutama dalam bentuk teka-teki dadu masih jarang ditemukan. Padahal, pendekatan seperti ini sangat potensial untuk diterapkan di sekolah dasar, mengingat siswa pada jenjang ini masih sangat senang dengan aktivitas bermain, serta lebih mudah memahami materi saat disajikan dalam bentuk konkret dan menyenangkan (Pratami et al., 2019).

Melihat adanya celah tersebut, penelitian ini hadir dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran “Teka-Teki Dadu Literasi”. Media ini diharapkan menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, khususnya di kelas V sekolah dasar. Dengan menggabungkan unsur permainan, tantangan, serta tema-tema bacaan yang dekat dengan keseharian siswa, media ini diharapkan mampu membangun minat baca, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup serta menyenangkan. Media ini juga dikembangkan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar, sehingga lebih tepat sasaran dalam penerapannya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan literasi siswa yang masih rendah.
2. Minat membaca siswa yang rendah.
3. Kurangnya budaya literasi di lingkungan sekitar.
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan minat siswa.
5. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang fokus pada literasi.

C. Batasan Masalah

Pengembangan teka-teki dadu literasi ini memiliki batas sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang dinamakan “Teka-Teki Dadu Literasi” untuk siswa kelas V sekolah dasar.
2. Aspek literasi yang ditingkatkan dalam penelitian ini terbatas pada kemampuan memahami isi bacaan dan menjawab tantangan literasi, sesuai dengan materi dan tema yang dimuat dalam media pembelajaran.
3. Subjek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas V di SDN 1 Bukur dan sebagian siswa kelas V dari SDN 3 Bandar Lor, sebagai bagian dari uji coba media secara terbatas dan luas.
4. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
5. Penilaian terhadap media pembelajaran dibatasi pada tiga aspek utama, yaitu validitas media (oleh ahli), kepraktisan penggunaan media (oleh guru dan siswa), dan efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran “Teka-Teki Dadu Literasi” untuk siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran “Teka-Teki Dadu Literasi” berdasarkan respon guru dan siswa?
3. Seberapa tinggi tingkat efektivitas media pembelajaran “Teka-Teki Dadu Literasi” dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran “Teka-Teki Dadu Literasi” sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V sekolah dasar.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media “Teka-Teki Dadu Literasi” berdasarkan tanggapan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Mengetahui tingkat efektivitas media “Teka-Teki Dadu Literasi” dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

   Media ini dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam membaca serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan literasi.

2. Bagi Pendidik

   Memberikan inspirasi dan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran literasi di kelas.

3. Bagi Sekolah

   Mendukung terciptanya pembelajaran literasi yang lebih variatif dan menyenangkan, serta menjadi bagian dari upaya meningkatkan budaya literasi sekolah.

4. Bagi Peneliti

   Memberikan referensi dan pijakan awal untuk penelitian lebih lanjut dalam mengembangkan media berbasis permainan edukatif yang terintegrasi dengan keterampilan literasi.

DAFTAR PUSTAKA

Agustini, Masudah, & Rofiqoh, D. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal Jurnal PAUD Teratai*, *9*(1).

Almunawar, A., Hamzah, R. A., & Sugiarti, S. (2025). *Teori , Genre , Jenis Sastra Anak*. *April*.

Alwi, A. N., Halimah, N., Susanti, M., & Marcelina, L. (2023). Pengaruh Media Kamus Digital Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, *13*(1), 143–152. Https://Doi.Org/10.23969/Literasi.V13i1.6836

Amelia, S., Wedi, A., & Husna, A. (2022). Pengembangan Modul Berbantuan Teknologi

Augmented Reality Dengan Puzzle Pada Materi Bangun Ruang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *5*(1), 62–71. https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p062

Anggraeni, H., Fauziyah, Y., & Fahyuni, E. F. (2019). Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Kependidikan Islam*, *9*(2), 191–203. Http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Idarohe-Issn:2580-2453https://Doi.Org/10.24042/Alidarah.V9i2.5168

Anis Fuadah, F. (2023). Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Berajah Journal*, *3*(1), 227–238. Https://Doi.Org/10.47353/Bj.V3i1.220

Awalia, L. M., Pratiwi, I. A., & Kironoratri, L. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Di Desa Karangmalang. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3940–3949. Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V5i5.1354

Christianti, M. (2023). *Permainan Literasi Untuk Anak-Anak*. *12*(1), 11–22. Https://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jpa

Darmayanti, N. K., & Surya Abadi, I. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual Dalam Muatan Materi Gagasan Pokok Dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia. *Mimbar Pgsd Undiksha*, *9*(1), 170. Https://Doi.Org/10.23887/Jjpgsd.V9i1.32481

Dewa, I. G. S. T. A. A. S., Hermawan, G. S., & Sadyana, I. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Pemula. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, *3*(3), 365–373.

Fajri, S. R., Citrawathi, D. M., Adnyana, P. B., & Putu, I. B. (2025). *The Strategic Role Of Conservation Education In Efforts To Improve Biodiversity Literacy : A Systematic Review*. *22*(2), 374–392.

Faradisha, P. T. D., & Ambara, D. P. (2022). Permainan Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulus Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *10*(1), 153–162. https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47136

Fatchurrozaq. (2018). *W ' Na*. El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama, 6(2), 191–221. Fitriani, S. N. (2022). Analisis Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa Dengan Metode Adabta Melalui Pendekatan Tarl. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *4*(1), 69–78. Https://Doi.Org/10.37216/Badaa.V4i1.580

Hamidah, A., & Simatupang. (2020). *Pengembangan Buku Panduan Teka-Teki Silang Pada Pemecahan Masalah Anak Kelompok B*. 1–23.

Hasanah, M. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Baca-Tulis Permulaan Dalam Perspektif Emergent Literacy. *Litera*, *14*. Https://Doi.Org/10.21831/Ltr.V14i1.4409

Hidayat, D. (2021). The Implementation of Gamification System in Asian Higher Education Teaching. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, *2*(1). https://doi.org/10.21512/jggag.v2i1.7218

Hidayatullah, S., Syihabuddin, S., & Damayanti, V. (2021). Analisis Kebutuhan Media Literasi Berbasis Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1190–1196. Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V6i3.1183

Ilmiyah, N., HafidhotulIlmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Journal Information Engineering and Educational Technology* (Vol 3, Number 1, bll 46–50). https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50

Katili, A. S. (2023). *Biodiversity Literacy In Science Education For*. Https://Repository.Ung.Ac.Id/Get/Karyailmiah/10339/Turnitin-Biodiversity-Literacy-In-Science-Education-For-Biodiversity-Conservation.Pdf

Kumala, F. N., Setiawan, D. A., & Shaleha, P. R. (2020). *Contextual-Based Animal Encyclopedia: Hots On Elementary School's Students*. *417*(Icesre 2019), 132–137. Https://Doi.Org/10.2991/Assehr.K.200318.025

Lathifah, I. (2025). *Improving Elementary Students ' Science Literacy Through Game-Based Learning Supported By Baamboozle Media*. *08*(01), 60–69.

Latifah, U., & Sampoerna, M. N. (2025). *Implementasi Pendidikan Karakter Pada Cerita Rakyat Sebagai Bahan Ajar Di Sekolah Dasar Negeri 14 Temenggung Kecamatan Limun Kabupaten Sarolangun*. *9*, 27302–27314. Https://Files.Eric.Ed.Gov/Fulltext/Ej1478575.Pdf

Lestari, Indah, K., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas Iii Di Sdn 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *6*(3), 275–282. Https://Doi.Org/10.29303/Jipp.V6i3.219

Lestari, K., Putra, N., & Negara, I. G. (2018). Pengaruh Model Tipe Numbered Head Together Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Kelas Iv Sd Gugus Yos Sudarso. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *2*(1), 40–45.

Lestari, Shinta, D., & Susilo, J. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Endah Yuliana Lestari 1, Dewi Shinta 2 , Joko Susilo 3 , Khoirulloh 4*. *6*(2), 2815–2822. Https://Jbasic.Org/Index.Php/Basicedu/Article/View/2503/Pdf

Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad Nasaruddin, D. (2022). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua. *Journal Of Education And Teaching (Jet)*, *4*(1), 35–49. Https://Doi.Org/10.51454/Jet.V4i1.201

Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, *26*(2), 666–672. https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170

Maharani, E., Hutagaol, B., Pardede, O. B., Simbolon, W., Sitompul, J. N., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Kaputama, U., & Fabel,

T. (N.D.). *Penerapan Literasi Baca Melalui Teks Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Vii Full Day Smp Panca Budi Medan*. *7*(2), 846–852.

Malik, M. S., & Maemunah, M. (2020a). Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dasar (Studi Analisis Perkembangan Bahasa Anak Usia 7-12 Tahun Di Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Salafiyah Tajungsari Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati). *Jip Jurnal Ilmiah Pgmi*, *6*(2), 195–214. Https://Doi.Org/10.19109/Jip.V6i2.5754

Malik, M. S., & Maemunah, M. (2020b). Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dasar (Studi Analisis Perkembangan Bahasa Anak Usia 7-12 Tahun Di Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Salafiyah Tajungsari Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati). *Jip Jurnal Ilmiah Pgmi*, *6*, 195–214. Https://Doi.Org/10.19109/Jip.V6i2.5754

Melliyanti, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Kelayakan Dan Efektivitas Media Komik Berbasis Kontekstual Pada Muatan Ipa Materi Sumber Daya Alam. *Mimbar Ilmu*, *27*(1), 124–133. Https://Doi.Org/10.23887/Mi.V27i1.44587

Mulyani, D., Cahyati, N., & Rahma, A. (2020). Pengembangan Media Permainan Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 161–172. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428

Mumtahana, L., Ikmal, H., & Sari, A. A. (2022). Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Lempar Dadu Dan Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, *2*(1), 1–6. https://doi.org/10.31538

Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimmudin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., Nisa', E.U., & Sari, C. K. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk

Media Pembelajaran: Congklak Bilangan sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *15*(1), 14–22.https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915

Murniviyanti, L., & Marini, A. (2021). *Edubasic Journal : Jurnal Pendidikan Dasar Developing Comic Media For Reading Comprehension Ability Of Historical Texts In Elementary School Students*. *3*(2), 187–196. Https://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Edubasic/Article/View/39485/Pdf

Nisa, L. C., Rafid, R., Perdana, R., Putra, B., Fariq, M., & Attruk, H. (2024). *Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pendidikan Biologi Untuk Menjaga Keanekaragaman Hayati Dan Keseimbangan Ekosistem*. 368–375. Https://Comdev.Pubmedia.Id/Index.Php/Comdev/Article/View/1488

Noviyanti, L. D., & Werdiningsih, I. (2023). *Vocabulary Mastery On Novice Learners : Exploring The Use Of Word Search Puzzle*. *2*(2016), 135–140.

Nudiati, D. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesian Journal Of Learning Education And Counseling*, *3*(1), 34–40. Https://Doi.Org/10.31960/Ijolec.V3i1.561

Nurcholis, R. A., & Istiningsih, G. (2021). Problematika Dan Solusi Program Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas Rendah Di Sd Negeri Butuh. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *6*(2), 189–195. Https://Doi.Org/10.29303/Jipp.V6i2.206

Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Students ' Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *08*(02), 290–306. https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1115

Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, *2*(2), 165. https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919

Pratami, W., Ayu, N., & Saputra, H. (2019). Pengaruh Media Gameedukasi "Teka Teki Pengetahuan" Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Sdn 03 Protomulyo. *Jurnal Profesi Keguruan*, *5*(1), 15–22.

Priyanti, N. L. S., Sujana, I. W., & Darsana, I. W. (2017). Pengaruh Keterampilan Dasar Literasi Berbantuan Media Grafis Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas Iv Sd. *Journal Of Education Technology*, *1*(2),

110. Https://Doi.Org/10.23887/Jet.V1i2.11772

Putri, I. I. M., Rmiyanti, R., & Ningsih, E. R. (2020). Realisasi Gerakan Literasi Digital Sebagai Implementasi Gerakan Literasi Nasional Di Sekolah Muhammadiyah Pangkalan Bun. *Buletin Literasi Budaya Sekolah, 2*(2), 87–99. Https://Doi.Org/10.23917/Blbs.V2i2.12836

Putri Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *15*(2), 205–221. Https://Doi.Org/10.32939/Tarbawi.V15i02.466

Rahmi, A. (2013). *Pengenalan Literasi Media Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. *8*(April), 261–276. Https://Journal.Walisongo.Ac.Id/Index.Php/Sawwa/Article/View/656/594

Ramandanu, F. (2019). Gerakan Literasi Sekolah (Gls) Melalui Pemanfaatan Sudut Baca Kelas Sebagai Sarana Alternatif Penumbuhan Minat Baca Siswa. *Mimbar Ilmu*, *24*(1), 10. Https://Doi.Org/10.23887/Mi.V24i1.17405 Rusmono, & Alghazali, M. I. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar Dan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jtp - Jurnal Teknologi Pendidikan*, *21*(3), 269–282. Https://Doi.Org/10.21009/Jtp.V21i3.13386

Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, *8*(1), 11. https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332

Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(1), 487–497. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845

Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, *3*(2), 42–51. https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716

Saputra, D., Sukardi, S., Giatman, M., & Edidas, E. (2020). a Need Analysis for Evaluation Media Development of the Project-Based Quiz Creator in Computer and Basic Network Subject. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, *3*(1), 76–79. https://doi.org/10.24036/jptk.v3i1.7023

Saleh, K. N. (2025). *Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sd/Mi*. Https://Repository.Syekhnurjati.Ac.Id/17014/1/2108107066_1_Cover.Pdf

Sapulette, V., & Markiano, E. (2024). *Indonesia Berbasis Cerita Rakyat*. *7*(2021), 14342–14349.

Sari, Cahyana, S. M., Putri, R. M., Adinata, H., & Kunci, K. (2024). *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : 3*(C), 83–98.

Sari, P. A. P. (2020). Hubungan Literasi Baca Tulis Dan Minat Membaca Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Journal For Lesson And Learning Studies*, *3*(1), 141–152.

Siregar, S. R., Ginting, S. W., & Lubis, A. K. (2025). *Jurnal Basicedu*. Mengembangkan Empati Dan Karakter Kewarganegaraan Melalui Literasi Cerita Rakyat Nusantara Di Sekolah Dasar *9*(4), 847–853.

Solehah, Y. A., Sunarya, N. O., Istiqomah, C., & Dewi, P. (2025). *Central Publisher*. Peran Guru Dalam Mengimplementasikan Program Literasi Media Di Sdn Cikupa *3*, 3265–3272. Https://Centralpublisher.Co.Id/Jurnalcentralpublisher/Index.Php/Publish/Article/View/614/626

Subhan, B., Rini, E., & Slamet, J. (2025). *Peningkatan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Digital Interaktif* . *1*(4), 131–138. Https://Ejournal.Gemacendekia.Org/Index.Php/Selaya

Satria, V. H., & Herumurti, D. (2021). Role-Playing Game as Learning Media To Support Online Learning. *Journal of Education Technology*, *5*(4), 579–587. https://doi.org/10.23887/JET.V5I4.39718

Shofa, H., & Surjono, H. D. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Role Playing Games (RPG) Pada Materi Lingkaran untuk Siswa

SMP/MTs Kelas VIII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *5*(2), 151–164. https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15048

Suprianto, A., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Mathematics Mobile Learning Media to Improve Students' Autonomous and Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, *8*(1), 84–91. https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.115

Suryani, R., & Hazizah, N. (2023). Pola Asuh Orangtua dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Digital Anak di Era Teknologi di Nagari Aia Manggih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 4790–4797. https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5995

Suyono, Titik, H., & Wulandari, I. S. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, *26*(2), 116–123. https://doi.org/10.17977/um009v26i22017p116

Suryani, R., & Hazizah, N. (2023). Pola Asuh Orangtua Dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Digital Anak Di Era Teknologi Di Nagari Aia Manggih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 4790–4797. Https://Doi.Org/10.31004/Jptam.V7i1.5995

Suyono, S. (2017). *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. *26 (2)*, 116–123.

Swari, I. G. A. A. M., & Ambarawa, D. P. (2022). Video Animasi Mengenal Huruf dan Angka untuk Menstimulus Kemampuan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *10*(1), 163–172. https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47346

Tokarieva, A. V., Volkova, N. P., Harkusha, I. V., & Soloviev, V. N. (2019). Educational Digital Games: Models and Implementation. *CEUR Workshop Proceedings*, *2433*, 74–89. https://doi.org/10.31812/EDUCDIM.V53I1.3872

Virgiawan, R., & Harimurti, S. M. (2021). Pemanfaatan Media Dalam Jaringan (Daring) Pada Mata Kuliah Islam Rahmatan Lil Alamin. *Refleksi Pembelajaran Inovatif*, *3*(1), 365–384. Https://Doi.Org/10.20885/Rpi.Vol3.Iss1.Art5

Von Der Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K. W., & Egloff, B. (2019). The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. *Frontiers in Psychology*, *10*, 1–11. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731

Wijayanti, S. H., Utami, N., Pratikto, A., & Pramono, H. (2020). Menggerakkan Literasi Baca-Tulis Di Rusunawa Muara Baru Pluit. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, *2*(2). https://doi.org/10.24912/jbmi.v2i2.7234

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *10*(3), 198–206. https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206

Wingga Pratami, Ngurah Ayu, & Henry Januar Saputra. (2019). Pengaruh Media Game Edukasi "Teka Teki Pengetahuan" Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 03 Protomulyo. *Jurnal Profesi Keguruan*, *5*(1), 15–22.

Yansyah, Y., Hamidah, J., & Ariani, L. (2021). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3). https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1779

Wahid, M. H., & Suyanto, H. (2023). *Perang Diponegoro Sebagai Tendangan Bola Salju*. *12*(2), 211–218.

Wahyudi, M. A., & Kusumahwardani, A. (2024). *The Effectiveness Of Word Search Puzzle Game As*. *9*(1), 43–52.

Wijayanti, S. H., Utami, N., Pratikto, A., & Pramono, H. (2020). Menggerakkan Literasi Baca-Tulis Di Rusunawa Muara Baru Pluit. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, *2*(2), 88–96. Https://Doi.Org/10.24912/Jbmi.V2i2.7234

Zakiya, R. S., & Kurniasari, R. (2021). Pengaruh Media Game Educandy Terhadap Pengetahuan Hipertensi Pada Remaja Di Desa Telaga Murni. *Jurnal Gizi Dan Kuliner*, *2*(2), 1–7. Https://Doi.Org/10.35706/Giziku.V2i2.5932