E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Game Lexgo Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar

Moch Ridho Saputra[1], Muhardila Fauziah[2]

[1]Universitas PGRI Yogyakarta, emridhosaputra@gmail.com
[2]Universitas PGRI Yogyakarta, mfauziah88@upy.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis game LexGo yang berorientasi pada model pembelajaran membaca permulaan PASS untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Subjek penelitian terdiri dari validator ahli serta siswa dan guru kelas rendah pada dua sekolah dasar. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi dan angket respon siswa dan guru, sedangkan data dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sangat baik dengan persentase 94,23% dari ahli bahan ajar, 90% dari ahli materi, dan 87,5% dari praktisi pendidikan. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan kategori sangat praktis berdasarkan respon siswa sebesar 85,21% dan 85,76%, serta respon guru sebesar 86,66% dan 98,33% pada masing-masing sekolah. Dengan demikian, bahan ajar interaktif berbasis game LexGo dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan serta mampu mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: *bahan ajar interaktif, game-based learning, membaca permulaan, sekolah dasar.*

Abstract

This study aims to develop interactive teaching materials based on the LexGo game oriented toward the PASS early reading learning model for elementary school students. This research employed a Research and Development (R&D) method using the 4D development model, which consists of define, design, develop, and disseminate stages. The research subjects included expert validators as well as lower-grade students and teachers from two elementary schools. The instruments used were validation sheets and response questionnaires from students and teachers, and the data were analyzed using descriptive percentage analysis to determine the feasibility and practicality of the product. The results showed that the developed teaching materials achieved a very high level of feasibility, with validation scores of 94.23% from teaching material experts, 90% from material experts, and 87.5% from educational practitioners. Furthermore, the practicality test indicated very practical results based on student responses of 85.21% and 85.76%, as well as teacher responses of 88.50% and 89.25% in each school. Therefore, the LexGo game-based interactive teaching materials are considered feasible and practical for early reading instruction and can effectively support the learning process in elementary schools.

Keywords: *interactive teaching materials, game-based learning, early reading, elementary school students*

Corresponding Author:
Moch Ridho Saputra
Universitas PGRI Yogyakarta, emridhosaputra@gmail.com

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar karena menjadi fondasi bagi keberhasilan belajar pada berbagai mata pelajaran. Pada tahap awal pendidikan dasar, siswa perlu menguasai keterampilan membaca permulaan yang menekankan pada kemampuan mengenali huruf, suku kata, kata, serta memahami makna sederhana dari teks yang dibaca. Membaca permulaan merupakan proses awal dalam pembelajaran membaca yang berfokus pada pengenalan simbol-simbol bahasa serta penggabungan bunyi huruf sehingga siswa mampu membaca kata dan kalimat sederhana secara bertahap. Menurut Dewi et al. (2023) membaca permulaan merupakan tahap awal dalam pembelajaran membaca yang menekankan pada kemampuan siswa dalam mengenal huruf dan memahami hubungan antara bunyi bahasa dan simbol tulisan. Hal tersebut juga diperkuat oleh Putu et al. (2024) yang menyatakan bahwa kemampuan membaca pada tahap awal menjadi dasar penting bagi perkembangan keterampilan literasi siswa. Selain itu, Arianto et al. (2024) menyatakan bahwa pembelajaran membaca di kelas awal perlu dirancang secara sistematis dan sesuai dengan perkembangan kemampuan bahasa siswa.

Meskipun pembelajaran membaca permulaan telah menjadi bagian penting dalam pendidikan dasar, kenyataannya masih terdapat berbagai permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses belajar membaca. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, membedakan bunyi huruf, serta menggabungkan suku kata menjadi kata yang utuh. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran membaca permulaan memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut Rahma and Dafit (2021), pembelajaran membaca pada tahap awal harus dilakukan secara bertahap agar siswa dapat memahami hubungan antara bunyi bahasa dan lambang tulisan. Pendapat tersebut juga didukung oleh Aprilia (2021) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran membaca yang menarik dapat membantu siswa memahami struktur bahasa secara lebih efektif. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Hapsari (2019) menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran yang interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca di sekolah dasar. Dalam proses pembelajaran, bahan ajar memiliki peran penting sebagai salah satu komponen yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih sistematis. Bahan ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara terstruktur untuk memudahkan siswa dalam mempelajari suatu materi. Menurut Nadia et al. (2024), bahan ajar merupakan segala bentuk materi yang disusun secara sistematis dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, Fawaid et al. (2025) menyatakan bahwa bahan ajar yang baik harus disusun secara menarik serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Haqqillah dan Nuryanto (2024) juga menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar yang menarik dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mudah dan meningkatkan minat belajar siswa.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah bahan ajar interaktif berbasis permainan (game). Penggunaan unsur permainan dalam bahan ajar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Septyani et al. (2024), permainan digital dapat mendukung proses pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna bagi peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Rosa and Suastra (2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, Abdullah et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif. Selain penggunaan bahan ajar yang menarik, pembelajaran membaca permulaan juga memerlukan model pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memproses informasi bahasa secara sistematis. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran PASS yang menekankan pada empat proses kognitif utama, yaitu planning, attention, simultaneous processing, dan successive processing. Model ini membantu siswa dalam mengolah informasi secara bertahap sehingga dapat mendukung perkembangan kemampuan membaca pada tahap awal. Menurut J. P. Das (2018), teori PASS menjelaskan bahwa proses belajar melibatkan beberapa sistem kognitif yang bekerja secara terpadu dalam mengolah informasi. Hal tersebut juga diperkuat oleh Jack A. Naglieri (2020) yang menyatakan bahwa model PASS dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan kognitif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh George McClelland (2019) juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proses kognitif dapat membantu siswa memahami informasi secara lebih sistematis.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya diketahui bahwa pengembangan bahan ajar interaktif dapat memberikan kontribusi positif dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan media pembelajaran atau pengembangan bahan ajar digital secara umum. Penelitian yang secara khusus mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis game untuk pembelajaran membaca permulaan yang dikaitkan dengan model pembelajaran PASS masih relatif terbatas. Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya lebih banyak menekankan pada pengaruh penggunaan media atau bahan ajar terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang berfokus pada kelayakan dan kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan masih perlu dikaji lebih lanjut (Clark et al., 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis game LexGo yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan pada siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar interaktif berbasis game LexGo yang digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji kelayakan produk yang dikembangkan Sihombing (2024). Penelitian ini mengembangkan bahan ajar interaktif yang dirancang untuk membantu siswa dalam kegiatan membaca permulaan melalui aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yang dikemukakan oleh Indaryanti et al. (2025) yang meliputi empat tahap, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Model ini digunakan karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dalam proses pengembangan suatu produk pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan dapat diuji kelayakan dan kepraktisannya sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Tahap define dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran yang meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, serta analisis materi pembelajaran membaca permulaan yang akan dikembangkan dalam bahan ajar. Tahap design dilakukan dengan merancang desain bahan ajar interaktif berbasis game LexGo yang meliputi penyusunan materi, pembuatan alur permainan, serta perancangan tampilan bahan ajar. Tahap develop dilakukan dengan mengembangkan produk bahan ajar interaktif yang kemudian divalidasi oleh ahli bahan ajar, ahli materi, dan praktisi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Setelah melalui proses validasi dan revisi, tahap selanjutnya adalah disseminate yaitu

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

penyebaran bahan ajar kepada siswa untuk mengetahui kepraktisan penggunaan bahan ajar yang dikembangkan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar pada kelas rendah yang menjadi pengguna bahan ajar interaktif berbasis game LexGo. Penelitian dilaksanakan di dua sekolah dasar yaitu SD Negeri Tegalmulyo dan SD Negeri Rejodadi. kedua sekolah tersebut dipilih sebagai lokasi penelitian untuk mengetahui kepraktisan penggunaan bahan ajar interaktif yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi dan angket respon siswa. Angket validasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli bahan ajar, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Sementara itu, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar interaktif berbasis game LexGo setelah digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan perhitungan persentase. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan bahan ajar. Hasil persentase selanjutnya dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian sehingga dapat diketahui apakah bahan ajar yang dikembangkan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan pada siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

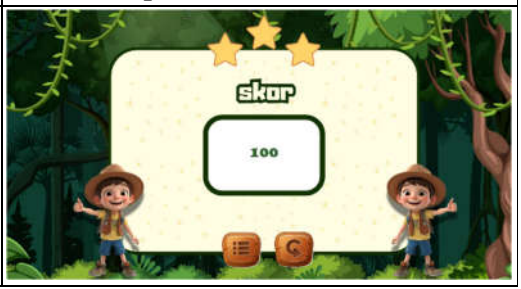
1. Desain Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Game LexGo

Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis game LexGo dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap define, design, develop, dan disseminate. Model pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan bahan ajar yang sistematis serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran membaca permulaan pada siswa sekolah dasar.

Tahap pertama yaitu define (pendefinisian) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran membaca permulaan pada siswa sekolah dasar kelas rendah. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik siswa, serta analisis materi membaca permulaan. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang menarik dan interaktif agar dapat membantu mereka dalam mengenal huruf, suku kata, dan kata sederhana dalam kegiatan membaca permulaan. Tahap kedua yaitu design (perancangan). Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur bahan ajar interaktif berbasis game LexGo yang meliputi penyusunan alur permainan, tampilan antarmuka, serta penyusunan materi yang disesuaikan dengan tahapan model pembelajaran membaca permulaan PASS. Materi disajikan secara bertahap melalui aktivitas permainan yang dirancang untuk membantu siswa mengenal huruf, membaca suku kata, serta memahami kata sederhana. Untuk memperjelas bentuk produk yang dikembangkan, berikut disajikan tampilan bahan ajar interaktif berbasis game LexGo yang digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Tabel 1 Desain Bahan Ajar Interaktif Berbasis Game Lexgo

Tampilan Menu Utama Game LexGo	Tampilan Materi Membaca Permulaan
	
Tampilan Permainan Interaktif	**Tampilan Hasil/Skor Siswa**
	

Berdasarkan visualisasi yang ditampilkan, bahan ajar interaktif berbasis game LexGo dikembangkan dengan desain yang menarik, komunikatif, dan mudah dioperasikan oleh siswa sekolah dasar. Struktur menu dalam aplikasi disusun secara sistematis mengikuti tahapan pembelajaran membaca permulaan, yang mencakup pengenalan huruf, pembentukan suku kata, hingga pembacaan kata sederhana. Selain itu, integrasi unsur permainan yang dilengkapi dengan fitur penilaian atau skor memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa.

Tahap ketiga yaitu develop (pengembangan). Pada tahap ini bahan ajar yang telah dirancang kemudian dikembangkan menjadi produk bahan ajar interaktif berbasis game. Produk yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh ahli bahan ajar, ahli materi, dan praktisi pendidikan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Tahap terakhir yaitu disseminate (penyebaran). Pada tahap ini bahan ajar interaktif berbasis game LexGo yang telah dinyatakan layak kemudian diujicobakan kepada siswa sekolah dasar kelas rendah untuk mengetahui kepraktisan penggunaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Hasil pengembangan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis game LexGo telah dirancang secara sistematis melalui tahapan model pengembangan 4D. Hal ini sejalan dengan pendapat Hudaya et al. (2023) yang menyatakan bahwa model pengembangan 4D merupakan salah satu model yang efektif dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Harjanto et al. (2022) juga menyatakan bahwa penggunaan model pengembangan yang terstruktur dalam penelitian pengembangan dapat membantu menghasilkan produk pembelajaran yang lebih terarah dan berkualitas. Hasil ini juga diperkuat oleh pendapat Fauziah et al. (2023) yang menyatakan bahwa penerapan model pengembangan 4D mampu memberikan tahapan yang jelas dan sistematis sehingga produk yang dihasilkan lebih valid, praktis, dan mudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

2. Kelayakan Bahan Ajar Interaktif Game LexGo

Kelayakan bahan ajar interaktif berbasis game LexGo dalam penelitian ini ditentukan melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli bahan ajar, ahli materi, dan praktisi

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

pendidikan. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis game LexGo memperoleh penilaian yang sangat baik dari para validator. Rekapitulasi hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. 1 Hasil Validasi Produk

No	Validator	Persentase	Kategori
1	Ahli Bahan Ajar	94,23%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	90%	Sangat Layak
3	Praktisi Pendidikan	87,5%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi tersebut, bahan ajar interaktif berbasis game LexGo memperoleh kategori sangat layak. Hasil validasi ahli bahan ajar menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, penyajian, serta sistem navigasi yang memudahkan pengguna dalam menggunakan bahan ajar. Selain itu, hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam bahan ajar telah sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan serta disusun secara sistematis sesuai dengan tahapan perkembangan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.Penilaian dari praktisi pendidikan juga menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis game LexGo dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas serta dapat digunakan sebagai bahan ajar yang mendukung kegiatan pembelajaran membaca permulaan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Nilasari (2021) yang menyatakan bahwa suatu produk pembelajaran dapat dinyatakan layak apabila telah melalui proses validasi oleh para ahli dan memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, penyajian, dan penggunaan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Zulvira (2022) juga menjelaskan bahwa proses validasi oleh ahli merupakan tahapan penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan kualitas produk sebelum digunakan oleh pengguna. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh pendapat Fauziah (2024) yang menyatakan bahwa validasi ahli tidak hanya berfungsi untuk menilai kelayakan produk, tetapi juga sebagai dasar dalam melakukan revisi guna menyempurnakan kualitas bahan ajar sebelum diimplementasikan secara luas. Dengan demikian, melalui serangkaian proses validasi yang sistematis dan komprehensif, produk pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu memenuhi standar kelayakan serta efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Kepraktisan Bahan Ajar Interaktif Game LexGo

Kepraktisan bahan ajar interaktif berbasis game LexGo dalam penelitian ini ditinjau dari respon siswa dan guru setelah menggunakan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Penilaian kepraktisan dilakukan melalui penyebaran angket kepada siswa dan guru di dua sekolah dasar yang menjadi lokasi uji coba penelitian. Hasil penilaian kepraktisan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. 2 Hasil Respon Guru dan Siswa

No	Responden	Sekolah	Presentase	Kategori
1	Siswa	SD Negeri Tegalmulyo	85,21%	Sangat Praktis
2	Siswa	SD Negeri Rejodadi	85,76%	Sangat Praktis
3	Guru	SD Negeri Tegalmulyo	86,66%	Sangat Praktis
4	Guru	SD Negeri Rejodadi	98,33%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel tersebut, hasil respon siswa dan guru terhadap bahan ajar interaktif berbasis game LexGo menunjukkan kategori sangat praktis. Respon siswa di SD Negeri Tegalmulyo memperoleh persentase sebesar 85,21%, sedangkan di SD Negeri

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Rejodadi sebesar 85,76%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa serta memiliki tampilan yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran membaca permulaan. Sementara itu, respon guru di SD Negeri Tegalmulyo memperoleh persentase sebesar 88,50% dan di SD Negeri Rejodadi sebesar 89,25%, yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis game LexGo dinilai membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran membaca permulaan secara lebih efektif dan menarik. Selain itu, bahan ajar ini memiliki sistem navigasi yang mudah digunakan serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Handayani et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dikemas secara interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Afifah et al. (2022) juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh pendapat Fauziah et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga berdampak positif terhadap motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar interaktif berbasis game LexGo untuk pembelajaran membaca permulaan pada siswa sekolah dasar telah dilaksanakan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik berdasarkan hasil validasi dari ahli bahan ajar dengan persentase 94,23%, ahli materi sebesar 90%, serta praktisi pendidikan sebesar 87,5%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis game LexGo memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respon siswa dengan persentase sebesar 85,21% di SD Negeri Tegalmulyo dan 85,76% di SD Negeri Rejodadi. Respon guru juga menunjukkan kategori sangat praktis dengan persentase sebesar 86,66% di SD Negeri Tegalmulyo dan 98,33% di SD Negeri Rejodadi. Dengan demikian, bahan ajar interaktif berbasis game LexGo yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran membaca permulaan serta mampu mendukung proses pembelajaran bagi siswa dan guru di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, Nur, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Development Of Interactive Learning Media In.” 1: 33–42.

Aprilia, Ulfiatul Inka. 2021. “Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas I.” 5(2): 227–33.

Arianto, Miftahul Jannah, Fatmarida Sabani, and Ervi Rahmadani. 2024. “Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar.” 7: 23–31.

Dewi, Oktavia Arliana, Laila Hayati, Nurul Hikmah, and Ketut Sarjana. 2023. “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran.” 5(3).

Fawaid, Achmad, M Noer Fadli Hidayat, Laila Homisatun Awaliyah, and Huzaimah Sindu. 2025. “JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Efectivity Of Online Game

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Simulation Based Interactive Textbooks To Reduce Students ' Anxiety In Indonesian Subject Efektivitas Buku Ajar Interaktif Berbasis Simulasi Game Online Dalam Menurunkan Kecemasan Akademik Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." 6(4): 1653–64.

Handayani, Nanda Arumi, Rifaldi Sutan Nazaruddin, Asep Ediana Latip, Program Studi, Pendidikan Guru, Madrasah Ibtidaiyyah, Universitas Islam, Negeri Syarif, and Hidyatullah Jakarta. 2023. "Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS) Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)." 3(3): 613–21. doi:10.37081/jipdas.v3i03.1575.

Hapsari, Estuning Dewi. 2019. "Penerapan Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa." AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra 20(1): 10–24. doi:10.23960/aksara/v20i1.pp10-24.

Harjanto, Arif, Andi Rustandi, and Joyce Anasthasya Caroline. 2022. "Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasi Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Di SMK Negeri 7 Samarinda." 5(2): 1–12.

Ilmiah, Al-madrasah Jurnal, and Pendidikan Madrasah. 2024. "Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Rodinatul Ginayah Universitas Pendidikan Indonesia Prana Dwija Iswara Universitas Pendidikan Indonesia Dety Amelia Karlina Universitas Pendidikan Indonesia Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Dipahami Siswa . Bahkan , Banyak Siswa Menghadapi Masalah Membaca , Termasuk Masalah Berdasarkan Observasi Yang Dilakukan Di SD Negeri Sukamaju , Bahwa Siswa Masih Kurangnya Pembelajaran Di Sekolah . Buku Paket Yang Disediakan Sekolah Sangat Terbatas Penggunaannya Dan Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah." 8(4): 1770–84. doi:10.35931/am.v8i4.4066.

Indaryanti, Rosita Budi, Budi Murtiyasa, and Bambang Soemardjoko. 2025. "4D Research and Development Model : Trends , Challenges , and Opportunities Review." 25(1): 91–98.

Nadia, Nur, Muspita Rendini, and Rahmawati Patta. "Pengembangan Multimedia Interaktif Membaca Berbasis Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Kota Makassar." 0: 253–67.

Pendidikan, Jurnal, West Science, Amara Hudaya Salsabila, Tuti Iriani, Santoso Sri Handoyo, Universitas Negeri Jakarta, Universitas Negeri Jakarta, et al. 2023. "Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas." 01(08): 495–505.

Putu, Ni, Diah Setiarini, I Gede Margunayasa, and Ni Wayan Rati. 2024. "Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar." 8(3): 435–43.

Rosa, Delina, and I Wayan Suastra. 2023. "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar." 7(3): 443–50.

Sihombing, Bahosin. 2024. "Model Pengembangan 4D (Define , Design , Develop , Dan Disseminate) Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam." 4: 11–19.