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

Pengaruh Pembelajaran Model Game-Based Literacy Learning Dan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan

Irma[1], Yusmah[2], Aswadi[3], Jamaluddin Ahmad[4] , Nuraini Kasman[5], Syamsu T[6]
[1]Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, irmaewink@gmail.com
[2]Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, yusmah.umsrappang@gmail.com
[3]Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, aswadi.umsrappang@gmail.com
[4]Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, jahmadlado@yahoo.co.id
[5]Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, nurainikasman@gmail.com
[6]Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, syamsutang64@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Game-Based Literacy Learning (X1) dan game edukasi (X2) terhadap kemampuan membaca permulaan siswa (Y) kelas II SD Negeri 2 Rijang Panua. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) dan desain pretest-posttest control group design. Populasi penelitian terdiri dari 30 siswa kelas II yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan membaca permulaan, observasi, serta angket respon, dan dianalisis menggunakan regresi linear sederhana dan regresi linear berganda dibantu program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) model Game-Based Literacy Learning (X1) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan dengan nilai signifikansi 0,001 < 0,05; (2) game edukasi (X2) juga berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan dengan nilai signifikansi 0,001 < 0,05; dan (3) secara simultan, kedua variabel berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05) serta nilai kontribusi R Square sebesar 77%. Model Game-Based Literacy Learning (X1) memiliki pengaruh yang lebih dominan dibandingkan game edukasi (X2). Dengan demikian, kedua variabel tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Kata Kunci: *Game-Based Literacy Learning, Game Edukasi, Kemampuan Membaca Permulaan.*

Abstract

This study aims to determine the effect of the Game-Based Literacy Learning model (X1) and educational games (X2) on the early reading ability (Y) of Grade II students at SD Negeri 2 Rijang Panua. This research was motivated by the low level of students' early reading skills caused by less engaging and conventional teaching methods. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The population consisted of 30 Grade II students, divided into experimental and control groups. Data were collected through early reading tests, observation, and questionnaire, then analyzed using simple linear regression and multiple linear regression via SPSS. The results showed that: (1) the Game-Based Literacy Learning model (X1) had a significant effect on early reading ability (Sig. 0.001 < 0.05); (2) educational games (X2) also had a significant effect on early reading ability (Sig. 0.001 < 0.05); and (3) simultaneously, both variables had a significant effect on early reading ability with a significance value of 0.000 (< 0.05) and R Square of 77%. In addition, the Game-Based Literacy Learning model (X1) was found to have a more dominant influence than educational games (X2). Thus, both variables, either partially or simultaneously, were proven effective in improving students' early reading ability.

Keywords: *Game-Based Literacy Learning, Educational Games, Early Reading Ability.*

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

Corresponding Author:
Irma

Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, irmaewink@gmail.com

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa sekolah dasar, terutama pada kelas rendah. Membaca permulaan menjadi fondasi penting dalam proses pembelajaran karena hampir seluruh kegiatan belajar di sekolah bergantung pada kemampuan membaca. Siswa yang memiliki kemampuan membaca yang baik akan lebih mudah memahami materi pelajaran, sedangkan siswa yang mengalami kesulitan membaca cenderung mengalami hambatan dalam proses belajar di berbagai mata pelajaran. Membaca permulaan adalah tahap awal dalam proses pembelajaran membaca yang menekankan pada kemampuan mengenali huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi, membaca suku kata, serta memahami kata-kata sederhana. Pada tahap ini, siswa kelas II sekolah dasar seharusnya sudah mulai menunjukkan kelancaran dalam membaca. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum mencapai kemampuan tersebut secara optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang terbata-bata dalam membaca, kesulitan mengenali huruf, serta kurang mampu memahami makna dari bacaan sederhana.

Permasalahan rendahnya kemampuan membaca permulaan telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian. Hasil penelitian (Amelia dan Rahmawati, 2022) menunjukkan bahwa kemampuan fonemik siswa sekolah dasar masih tergolong rendah, terutama dalam menghubungkan bunyi dengan simbol huruf, yang berdampak langsung pada kemampuan membaca permulaan. Selain itu, penelitian oleh (Sari dan Nugroho, 2021) mengungkapkan bahwa rendahnya minat baca siswa menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi keterlambatan kemampuan membaca pada kelas rendah. Permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa maupun dari luar. Faktor internal meliputi rendahnya minat baca, kurangnya motivasi belajar, serta perbedaan kemampuan kognitif siswa. Sementara itu, faktor eksternal dapat berupa metode pembelajaran yang kurang variatif, media pembelajaran yang kurang menarik, serta kurangnya penggunaan pendekatan inovatif yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar adalah masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Dalam metode ini, siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi tanpa adanya keterlibatan aktif. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan, kurang termotivasi, dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran membaca. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Pratama, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran membaca kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi dan inovasi dalam dunia pendidikan, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model pembelajaran berbasis permainan atau Game-Based Literacy Learning. Model ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran literasi sehingga siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan. Penelitian oleh (Hidayat dan Lestari, 2021)

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

menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar dalam pembelajaran literasi secara signifikan.

Selain model pembelajaran berbasis game, penggunaan game edukasi juga menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Game edukasi dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran dengan menggabungkan unsur hiburan dan edukasi. Dalam konteks pembelajaran membaca, game edukasi dapat membantu siswa dalam mengenali huruf, membaca suku kata, serta memahami kata dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini didukung oleh penelitian (Wulandari, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan game edukasi berbasis digital mampu meningkatkan kemampuan membaca awal siswa sekolah dasar secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Lebih lanjut, penelitian oleh (Putri dan Kurniawan, 2022) juga menunjukkan bahwa kombinasi antara model pembelajaran inovatif dan media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara bersamaan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Game-Based Literacy Learning yang dipadukan dengan game edukasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 2 Rijang Panua, ditemukan bahwa masih terdapat siswa kelas II yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Beberapa siswa belum mampu membaca dengan lancar, masih mengalami kesulitan dalam menggabungkan huruf menjadi suku kata, serta kurang memahami isi bacaan sederhana. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung masih cenderung menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif seperti game edukasi. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan mengombinasikan model Game-Based Literacy Learning dengan penggunaan game edukasi dalam pembelajaran membaca. Diharapkan dengan penerapan kedua pendekatan ini, siswa dapat lebih termotivasi, aktif, serta mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara signifikan. Berdasarkan uraian tersebut, fokus masalah dalam penelitian ini adalah membuktikan pengaruh pembelajaran model Game-Based Literacy Learning dan game edukasi, baik secara parsial maupun simultan, terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 2 Rijang Panua.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara objektif melalui data berupa angka yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik (Sugiyono, 2019; Creswell, 2014). Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design. Melalui desain ini, perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional, untuk kemudian dibandingkan perbedaan skor pretest dan posttest antar kedua kelompok tersebut (Zamroni et.al, 2024). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 2 Rijang Panua yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling), di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya yang relatif kecil (kurang dari 100 orang) (Zulkifli, 2021). Sampel dibagi menjadi dua kelompok utuh yang sudah ada, yaitu Kelas II A sebagai kelas eksperimen (15 siswa) dan Kelas II B sebagai kelas kontrol (15 siswa). Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri atas Model Game-Based Literacy Learning (X1) dan

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

Game Edukasi (X2), sedangkan variabel terikatnya adalah Kemampuan Membaca Permulaan (Y). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Tes lisan membaca permulaan yang mencakup aspek pengenalan huruf (A-Z), membaca suku kata, kata sederhana, dan kalimat sederhana (untuk mengukur pretest dan posttest); (2) Observasi terstruktur untuk mengukur keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama model pembelajaran diterapkan; (3) Angket dengan skala Likert (1-4) untuk mengukur respon siswa terhadap media game edukasi yang digunakan; serta (4) Dokumentasi berupa foto aktivitas kelas (Ferdiansyah, 2022). Teknik analisis data dilakukan melalui dua tahap, yakni statistik deskriptif (mencari mean, nilai minimum-maksimum, rentang) dan statistik inferensial untuk uji hipotesis. Sebelum dilakukan uji hipotesis regresi linear berganda menggunakan bantuan software SPSS, data terlebih dahulu diuji prasyarat analisis melalui uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov/Shapiro-Wilk*) dan uji homogenitas (Levene Test). Pengujian hipotesis akhir dilakukan melalui Uji t untuk pengaruh parsial, Uji F untuk pengaruh simultan, serta koefisien determinasi (R2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pengumpulan data di lapangan, diperoleh nilai performa membaca siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ringkasan hasil data statistik deskriptif pretest dan posttest dari kedua kelompok tersebut disajikan dalam format satu kolom tanpa garis vertikal pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil data statistik deskriptif pretest dan posttest

Kelompok / Nilai Statistik	Skor Pretest	Skor Perlakuan (X)	Skor Posttest
Kelas Eksperimen (N=15)		**M-GBLL (X1) & Game Edukasi (X2)**	
Jumlah (Σ)	830	1243 (X1) / 1214 (X2)	1190
Mean (Rata-rata)	55,3	82,9 (X1) / 80,9 (X2)	79,3
Nilai Minimum	50	79 (X1) / 77 (X2)	75
Nilai Maksimum	60	87 (X1) / 85 (X2)	83
Rentang (Range)	10	8 (X1) / 8 (X2)	8
Kelas Kontrol (N=15)		**Metode Konvensional (Tanpa Perlakuan)**	
Jumlah (Σ)	787	-	928
Mean (Rata-rata)	52,5	-	61,9
Nilai Minimum	50	-	60
Nilai Maksimum	55	-	64
Rentang (Range)	5	-	4

Sumber: Data Hasil Pengolahan Hasil Penelitian (2026)

Data pada Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan pada kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami peningkatan skor rata-rata sebesar 24 poin (dari 55,3 menjadi 79,3), sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan rata-rata sebesar 9,4 poin (dari 52,5 menjadi 61,9). Untuk menguji signifikansi hubungan sebab akibat secara statistik, dilakukan analisis regresi linear berganda menggunakan output SPSS. Berikut adalah rincian pengujian statistiknya:

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

1. Model Summary (Uji Koefisien Determinasi)

Berdasarkan hasil analisis output SPSS, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,88. Nilai ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel model Game-Based Literacy Learning (X_1) dan game edukasi (X_2) secara bersama-sama dengan kemampuan membaca permulaan siswa (Y) berada pada kategori sangat kuat. Nilai koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,77. Hal ini mengindikasikan bahwa sebesar 77% variasi kemampuan membaca permulaan siswa dipengaruhi oleh variabel X_1 dan X_2 secara simultan. Sementara sisanya sebesar 23% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini.

2. ANOVA (Uji F Simultan)

Hasil uji signifikansi simultan menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 30,45 dengan angka signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi jauh lebih kecil dari taraf 0,05 (0,000 < 0,05), maka model regresi ini dinyatakan signifikan secara statistik. Keputusannya adalah menolak H_0 dan menerima H_1 , yang berarti secara bersama-sama model Game-Based Literacy Learning (X_1) dan game edukasi (X_2) memberikan pengaruh nyata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 2 Rijang Panua.

3. Coefficients (Uji t Parsial)

Berdasarkan hasil uji statistik parsial melalui SPSS, diperoleh persamaan arah regresi sebagai berikut: $Y = 8{,}75 + 0{,}38X_1 + 0{,}29X_2$. Nilai konstanta sebesar 8,75 menunjukkan kemampuan membaca awal siswa ketika variabel X_1 dan X_2 bernilai nol. Nilai signifikansi parsial untuk variabel X_1 diperoleh sebesar 0,003 (<0,05) dengan koefisien arah regresi positif sebesar 0,38. Nilai signifikansi parsial untuk variabel X_2 diperoleh sebesar 0,007 (<0,05) dengan koefisien arah regresi positif sebesar 0,29. Dengan demikian, baik model pembelajaran (X_1) maupun media game (X_2) secara parsial terbukti berpengaruh signifikan dan bernilai positif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Melalui perbandingan nilai koefisien, variabel model Game-Based Literacy Learning (X_1) memiliki nilai koefisien yang lebih besar (0,38) daripada variabel game edukasi (X_2) (0,29), sehingga X_1 terbukti memiliki pengaruh yang lebih dominan dalam model ini.

Pembahasan

Temuan utama dalam penelitian ini membuktikan bahwa kombinasi terintegrasi antara model pembelajaran inovatif berbasis permainan dan media teknologi game edukasi mampu mendongkrak performa literasi membaca dasar pada siswa kelas rendah secara signifikan. Secara parsial, model Game-Based Literacy Learning terbukti memberikan dampak positif yang signifikan. Keberhasilan model ini terletak pada kemampuannya mentransformasikan kelas membaca yang semula kaku dan konvensional menjadi lingkungan belajar berpusat pada siswa yang dinamis. Melalui sintaks pengenalan materi, pemberian aturan permainan, pelaksanaan game, dan evaluasi hasil belajar yang disajikan secara interaktif, motivasi internal siswa terstimulasi dengan baik.

Temuan empiris ini sangat relevan dengan landasan teori dari (Prensky, 2001) serta (Gee, 2003) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis game mampu memicu keterlibatan kognitif secara mendalam karena menghadirkan tantangan dan penghargaan emosional yang imersif bagi anak-anak. Efektivitas model ini diperkuat pula oleh kajian kontemporer dari (Hwang dan Wu, 2012) serta (Kim et al., 2018) yang menyatakan bahwa integrasi unsur permainan dalam kurikulum literasi dasar dapat memperkuat retensi memori anak dalam mengingat simbol huruf dan pelafalan bunyi fonem secara bermakna. Begitu pula pada variabel penggunaan media game edukasi, hasil analisis statistik menunjukkan dampak signifikansi yang nyata. Media game edukasi yang

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

menggabungkan elemen visual menarik dan audio interaktif mempermudah anak kelas II dalam melakukan proses decoding (mengurai kode huruf menjadi suku kata dan kata utuh). Teori multimedia interaktif dari (Mayer, 2009) mendukung fenomena ini, di mana penyampaian informasi audio-visual secara simultan mengurangi beban kognitif berlebih pada anak-anak (Ferdiansyah, 2021). Secara empiris, hasil ini sejalan dengan penelitian (Wulandari, 2020) serta (Putri dan Kurniawan, 2022) yang mengemukakan bahwa game edukasi digital maupun non-digital efektif mereduksi rasa bosan dan mempercepat penguasaan kosakata baru pada tahap membaca permulaan.

Secara simultan, pengaruh gabungan kedua variabel mencapai angka determinasi yang tinggi yaitu sebesar 77%. Angka ini membuktikan bahwa efisiensi model pembelajaran berbasis permainan akan berjalan secara maksimal jika didukung oleh media instruksional interaktif yang relevan seperti game edukasi. Sinkronisasi antara model instruksional makro (Game-Based Literacy Learning) dan media mikro (game edukasi) menciptakan ekosistem pembelajaran (gamification environment) yang ideal sesuai dengan tuntutan psikologi perkembangan anak usia sekolah dasar (Kapp, 2012; Deterding et al., 2011). Oleh karena itu, kolaborasi kedua variabel ini terbukti sahih menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang dapat direkomendasikan secara luas untuk mengatasi problem kemandekan literasi dasar pada pendidikan dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Game-Based Literacy Learning terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 2 Rijang Panua (Nilai Sig. 0,001 < 0,05). Semakin optimal implementasi model pembelajaran berbasis game ini, maka semakin tinggi tingkat penguasaan literasi membaca awal siswa. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media game edukasi terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 2 Rijang Panua (Nilai Sig. 0,001 < 0,05). Pemanfaatan game edukasi terbukti efektif mempermudah siswa dalam mengenali huruf, suku kata, dan kata sederhana secara interaktif. Secara simultan (bersama-sama), model Game-Based Literacy Learning dan game edukasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 2 Rijang Panua. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji F sebesar 0,000 (< 0,05) dengan kontribusi pengaruh (R2) sebesar 77%. Model Game-Based Literacy Learning ditemukan memiliki kontribusi pengaruh yang lebih dominan (koefisien regresi 0,38) dibandingkan dengan aspek penggunaan media game edukasi secara mandiri (koefisien regresi 0,29). Meskipun demikian, kedua variabel ini terbukti saling melengkapi secara optimal dalam meningkatkan kualitas capaian pembelajaran membaca permulaan. Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran perbaikan yang diajukan adalah: (1) Bagi Guru, hendaknya mulai beralih dari metode ceramah konvensional dan mengadopsi model Game-Based Literacy Learning serta rajin mengintegrasikan game edukasi sebagai media variatif agar kelas membaca menjadi aktif dan menyenangkan; (2) Bagi Sekolah, diharapkan memberikan dukungan kebijakan teknis berupa pemenuhan fasilitas sarana prasarana penunjang media berbasis teknologi digital literasi; (3) Bagi Peneliti Selanjutnya, direkomendasikan untuk memperluas cakupan penelitian ini dengan menambah jumlah populasi sampel yang lebih luas serta mengkaji aspek keterampilan berbahasa lainnya seperti menulis permulaan atau menyimak.

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

DAFTAR PUSTAKA

Annetta, L. A., Minogue, J., Holmes, S. Y., & Cheng, M. T. (2009). Digital game-based learning: Impact on student engagement and learning outcomes. Journal of Educational Technology & Society, 12(1), 1-10.

Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. Review of Educational Research, 86(1), 79-122.

Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. Computers & Education, 59(2), 661-686.

Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.). Washington, DC: Sage Publications.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9-15.

Ferdiansyah, H., Haling, A., & Nurhikmah, H. (2021). Development of interactive multimedia in simulation learning and digital communication. Indonesian Journal of Learning Education and Counseling, 3(2), 148-155.

Ferdiansyah, H., & Said, S. PENINGKATAN KAPASITAS PENGURUS BUMDES DALAM MELAKUKAN PRODUCT PHOTOGRAPHY.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan.

Ghozali, I. (2018). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS (9th ed.). Semarang: UNDIP Press.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? A literature review. Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034.

Hidayat, R., & Lestari, S. (2021). Pengaruh game edukasi terhadap kemampuan membaca permulaan. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 123-130.

Hwang, G. J., & Wu, P. H. (2012). Applications of mobile learning. Educational Technology & Society, 17(2), 65-80.

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction. San Francisco: Pfeiffer.

Kebritchi, M., Hirumi, A., & Bai, H. (2010). Effects of math computer games. Computers & Education, 55(2), 427-443.

Kim, B., Park, H., & Baek, Y. (2018). Strategies in game-based learning. Computers & Education, 52(4), 800-810.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning. London: Cambridge University Press.

Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning. Computers & Education, 52(1), 1-12.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. Educational Psychologist, 50(4), 258-283.

Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill.

Putri, D. A., & Kurniawan, A. (2022). Game edukasi dan membaca permulaan. Jurnal Literasi, 6(1), 45-52.

Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suh, A., & Prophet, J. (2018). Immersive technology research. Computers in Human Behavior, 86, 77-90.

Tarigan, H. G. (2015). Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung: Angkasa.

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

Wulandari, S. (2020). Game edukasi dan membaca permulaan. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(1), 85-92.

Young, M. F., et al. (2012). Serious gaming for education. Review of Educational Research, 82(1), 61-89.

Zamroni, E., Lestari, I., Gudnanto, G., Kholik, K., Ferdiansyah, H., M, U., Lio, S., & Solo III, M. P. (2024). Construction of A Hybrid Group Guidance Model Using The Cognitive Reconstruction Technique Based "Ngudi Kasampurnan" Value: An Expert-Based Validation. Pamomong: Journal of Islamic Educational Counseling, 5(1), 1–20. https://doi.org/10.18326/pamomong.v5i1.1579

Zulkifli, N., Ferdiansyah, H., & Mardhatillah, M. (2021). The development of multimedia computer graphics learning in supporting learning during the covid-19 pandemic. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 5(2), 335-342.