



Pengembangan Media Belajar Literasi *Digital* Berbasis *Game* Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Kelas 2 SD

Dina Salsabella Utami¹, Agustina Tyas Asri Hardini²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar UKSW

Email: ^{1,2}292017012@student.uksw.edu

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat membaca dari permasalahan rendahnya minat membaca pada siswa kelas 2 SD, dengan adanya beberapa faktor permasalahan dari rendahnya minat membaca dan rendahnya keterampilan membaca siswa masih kurang, maraknya jenis hiburan seperti bermain *game* dan menonton TV sehingga dapat mempengaruhi perhatian siswa memilih untuk tidak membaca. Peneliti mengembangkan media belajar literasi *digital* berbasis *game* edukasi dengan mengembangkan siswa untuk dapat bermain *puzzle* dan membaca. Dengan desain media yang di buat oleh peneliti yaitu kolaborasi antara tulisan, gambar, dan suara tersebut maka sangat penting dalam komunikasi dan menyampaikan pesan kepada siswa, apabila siswa masih ada yang belum mengetahui kata maka dapat melihat gambar dan suara yang dapat membantu anak dalam memvisualisasi cerita dalam bacaan. Peneliti mendesain media ini agar siswa dapat tertarik dan termotivasi dan lebih menyenangkan dalam berliterasi *digital*. Peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan (*R&D*) dan pendekatan deskriptif kualitatif persentase. Untuk teknik analisis data yang telah dilakukan terdiri dari studi pendahuluan, pengembangan produk, uji validitas dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini setelah di analisis dari data penilaian uji validasi ahli materi sebesar 100% dan ahli media sebesar 84,2%, dengan hasil tersebut telah memenuhi syarat dan layak untuk di uji cobakan setelah perbaikan sesuai saran dari ahli.

Kata kunci: Media belajar; Literasi *digital*; Minat baca

Abstract: The purpose of this study is to increase the interest in reading from the problem of low interest in reading in grade 2 elementary students, with several factors of problems from low interest in reading and low reading skills of students are still lacking, the rise of types of entertainment such as playing games and watching TV so as to influence the attention of students choosing not to read. Researcher develop digital literacy learning media based on educational games by developing students to be able to play puzzles and read. With the media design created by Researcher, namely the collaboration between writing, images, and sounds, it is very important in communication and conveying messages to students, if students still do not know the word, they can see pictures and sounds that can help children in visualizing stories in reading. Researcher designed this media so that students can be interested and motivated and more enjoyable in digital literacy. Researcher used a type of development research (*R&D*) and a qualitative

descriptive approach to percentage. For data analysis techniques that have been conducted consists of preliminary studies, product development, validity tests and conclusion drawing. The results of this study after analysis of the data of the assessment of material expert validation test by 100% and media experts by 84.2%, with the results have been qualified and eligible to be tested after improvement according to the advice of experts.

Keywords: Learning media; Digital literacy; Interest in reading

PENDAHULUAN

Indonesia mengalami permasalahan tingkatan kemampuan literasi yang masih rendah sebagaimana dibuktikan dalam program untuk evaluasi pelajar Internasional menurut data UNESCO dalam riset bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh *Central Connecticut state University* pada Maret 2016, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca. UNESCO menyebutkan bahwa indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001 yang artinya setiap 1000 penduduk hanya satu yang memiliki minat baca. Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan dan Kebudayaan PBB menyatakan presentase minat membaca siswa di Indonesia hanya 0,01%. Dengan perihal tersebut maka terdapat 10.000 anak siswa di Indonesia hanya satu siswa yang memiliki minat membaca (Asmawan, 2018).

Faktor dari rendahnya literasi di Indonesia ini karena masih banyak seperti mutu pendidikan yang masih rendah, fasilitas yang kurang memadai, dan masih belum adanya inovasi dari guru. Apabila di lihat dalam budaya membaca di Indonesia masih sangat lemah terutama di siswa SD. Pada Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 4 ayat 5 menguraikan bahwa dalam Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Namun, berdasarkan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Peraturan Menteri No. 23 tahun 2013 menunjukkan bahwa Pemerintah pendidikan di Indonesia saat ini sudah mulai menerapkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Menurut Wiedarti (2016) berpendapat jika GLS ini merupakan suatu usaha atau kegiatan yang bersifat partisipatif

dengan melibatkan warga sekolah. Dalam menerapkan GLS Departemen Pembelajaran serta Kebudayaan membentuk kelompok kerja Gerakan Literasi Nasional (GLN) sebagai koordinasi kegiatan literasi yang telah di kelola oleh unit-unit kerja yang terpaut dan memiliki tujuan agar menumbuhkan motivasi serta kebiasaan dalam membaca siswa, dengan hal ini selain meningkatkan minat membaca juga dapat mengembangkan karakter dari siswa dengan membaca buku.

Menurut (Permatasari, 2015) tinggi atau rendahnya minat dalam membaca seseorang dapat berpengaruh besar terhadap wawasan, mental, dan perilaku seseorang. Menurut (Nasiruddin, 2019) kemampuan membaca di Indonesia masih tergolong rendah karena keterbatasan bahasa, sementara bahasa sendiri merupakan hal yang sangat penting dalam berkomunikasi. Menurut (Kurniawan et al., 2019) berpendapat bahwa kunci bagi kemajuan pendidikan dengan membaca merupakan aktivitas dalam kegiatan literasi. Media belajar dapat memaksimalkan seluruh indera siswa dalam belajar dan dapat menjadikan pembelajaran itu lebih bermakna. Dengan menggunakan media belajar ini dapat dijadikan suatu kunci agar terdapat peningkatan minat membaca di jenjang pendidikan khususnya pada SD. Dalam era digital dan pembaharuan metode pembelajaran ini masih banyak guru yang mengajar khususnya di SD dengan metode konvensional yaitu dengan ceramah menjadi metode andalan untuk proses pembelajaran (Susanto, 2013). Untuk merespon perkembangan IPTEK, sumber belajar yang hanya berasal dari buku tidak cukup, dengan hal ini perlu solusi yang baru sebagai penyampaian materi dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur, sehingga perlu mengembangkan sebuah media belajar yang

lebih efektif, inovatif, fleksibel, dan efisien (Syaiful Sagala, 2012).

Guru dapat mengembangkan media dengan kreativitasnya dengan melihat fenomena di lingkungannya yang dapat di sampaikan melalui media pembelajaran khususnya yang terkait dengan implementasi kurikulum dan budaya dalam berliterasi *digital*. “*Blended Learning*” merupakan salah satu contoh kreativitas yang dapat di hasilkan secara *digital*, guru berharap dapat memberikan dampak yang positif untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran terutama dalam minat membaca siswa.

Siswa harus dapat menguasai komputer dengan bantuan guru atau siapapun, sebab mendapat pelajaran dengan dukungan komputer atau tidak siswa tetap akan menghadapi tantangan dalam hidupnya menjadi pengguna komputer (Daryanto, 2014). *Smartphone* dan sejenisnya dalam era *digital* merupakan kebutuhan bagi warga masyarakat terutama pada siswa SD untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Keberadaan *smartphone*, laptop, atau komputer saat ini sudah tidak hanya untuk pemenuhan kepentingan dalam berkomunikasi saja, namun dengan memanfaatkan IPTEK dengan optimal dapat menjadikan media pembelajaran bahkan dapat menjadikan sumber belajar siswa.

Negara Indonesia sumber daya manusia masih kurang dalam daya saing berakibat kurangnya pengetahuan IPTEK karena minat dan kemampuan membaca yang masih lemah. Dalam era abad-21 ini yang serba *digital* merupakan salah satu bentuk solusi untuk membentuk berliterasi *digital*. Minat membaca harus mempunyai minat yang tinggi dalam individu agar dapat menimbulkan semangat untuk membaca, kemudian individu tersebut akan selalu berusaha untuk mencari bahan bacaan untuk membaca. Literasi *digital* berbasis *game edukasi* ini juga dapat meningkatkan imajinasi dan berfikir kritis siswa karena telah di desain oleh peneliti yaitu kolaborasi antara tulisan, gambar, dan suara tersebut maka sangat penting dalam komunikasi dan menyampaikan pesan kepada siswa untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 2 SD. Siswa tidak hanya akan bermain dan bersenang-senang, melainkan juga ada

beberapa pengetahuan yang akan diperoleh dari proses menyelesaikan *game edukasi*.

Berdasarkan penjelasan dari peneliti terkait permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai kegiatan pembiasaan membaca tersebut dengan menginovasikan media *digital*.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini dirancang menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dan pendekatan analisis deskriptif kualitatif persentase. *Research and Development* (R&D) merupakan suatu prosedur untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya sehingga dapat dipertanggungjawabkan berdasarkan pendapat dari Sukmadinata (2016: 164) dengan prosedur penelitian yang di lakukan oleh peneliti sebagai berikut: 1) Studi Pendahuluan meliputi; Studi Pustaka, Survei Lapangan, Perencanaan Produk, Penyusunan Draft Produk Awal, 2) Pengembangan Produk, 3) Uji Validasi 1 Ahli Materi dan 1 Ahli Media, 4) Uji Coba Terbatas, 5) Revisi Hasil Uji Coba Terbatas, 6) Uji Coba Luas, 7) Uji Pelaksanaan Lapangan. Pengembangan dalam penelitian ini adalah literasi *digital* berbasis *game edukasi* dalam meningkatkan minat membaca kelas 2 SD. Menyusun penelitian ini menggunakan model prosedural yang diberikan nama “4D” pendapat dari Thiagarajan (1974) dalam Mulyatiningsih (2011) yaitu; (1) *Define* atau pembatasan (2) *Design* atau perancangan, (3) *Develop* atau pengembangan, dan (4) *Disseminate* atau penyebaran

Tahap awal dilakukan dengan studi pustaka atau pendefinisian, peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengumpulkan informasi masalah-masalah yang terjadi dalam berliterasi melalui wawancara, observasi dengan melalui jurnal, skripsi, buku, dan sumber pustaka yang relevan dengan penelitian ini, kemudian merumuskan tentang bagaimana mengembangkan sebuah media pembelajaran, dan mengumpulkan teori-teori yang digunakan sebagai dasar untuk

mengembangkan media pembelajaran, tujuan ini untuk mengetahui teori dan media dari hasil penelitian yang telah di lakukan oleh peneliti. Dengan hasil dari studi pendahuluan yang telah di lakukan, selanjutnya peneliti merancang dan membuat desain draft produk awal media yang akan di kembangkan.

Tahap kedua yang dilakukan yaitu pengembangan produk, setelah di lakukan pembuatan draft produk awal dengan media *game edukasi* yang akan di kembangkan, peneliti membuat materi, membuat desain *game* dengan gambar yang menarik, terdapat *sound* atau suara untuk siswa yang masih kesulitan dalam membaca, terdapat pesan moral yang mendidik bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap ketiga yang di lakukan yaitu uji validitas dengan 1 ahli materi oleh Bapak Dewangga Putra selaku dosen mata kuliah Bahasa Indonesia, dan 1 ahli media oleh Bapak Adi Winanto. Kedua ahli ini sudah berkompeten dalam bidang yang sesuai dengan penelitian ini. Data untuk mendapatkan hasil kelayakan media belajar ini dengan menggunakan instrumen penilaian dengan skor 1 hingga 5, kritik, dan saran dari ahli. Apabila sudah dilakukan uji validitas maka peneliti dapat memperbaiki produk sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli dengan tujuan agar produk yang telah di buat oleh peneliti lebih berkualitas dan layak untuk di uji cobakan.

Untuk tahap selanjutnya tidak dilakukan oleh peneliti, peneliti tidak melakukan penelitian ke sekolah disebabkan bahwa pertimbangan waktu dan kondisi yang sedang terjadi dalam sekolah yang tidak memungkinkan untuk uji coba di lapangan secara langsung maupun secara online. Dengan hal ini, maka dalam penelitian ini tidak seluruhnya di lakukan dari langkah-langkah Sukmadinata.

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media belajar ini menggunakan deskriptif kualitatif persentase. Instrumen untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan lembar angket dari ahli materi dan ahli media dengan lembar validasi angket menggunakan skala likert dengan menggunakan angka 1 hingga 5. Data yang diperoleh berasal dari hasil uji validasi ahli media dan desain, kemudian skor tersebut di

persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP : Angka Persentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator ahli

Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item

Setelah dilakukan persentasi menggunakan rumus di atas maka langkah selanjutnya dari hasil AP (Angka Persentase) tersebut dikelompokkan menjadi lima kategori yaitu :

Tabel 1. Kategori dari Hasil Angka Persentase

Interval	Kategori
81 – 100 %	Sangat tinggi
61 – 80 %	Tinggi
41 – 60 %	Cukup
21 – 40 %	Rendah
0 – 20 %	Sangat Rendah

Menurut ahli Mawardi (2014:113) menjelaskan bahwa berdasarkan kategoryori di atas maka pada hasil uji validasi materi pada media pembelajaran Literasi *Digital* berbasis *Game Edukasi* di atas dapat dikatakan layak jika presentase minimal mencapai kategori tinggi yaitu >61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media belajar dapat memaksimalkan seluruh indera siswa dalam belajar dan dapat menjadikan pembelajaran itu lebih bermakna. Dengan menggunakan media belajar ini dapat dijadikan suatu kunci agar terdapat peningkatan minat membaca di jenjang pendidikan khususnya pada SD. Sandaya (2013:29) mendefinisikan bahwa media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Menurut Hamdani (2011) berpendapat media belajar merupakan alat pembawa pesan untuk tujuan intruksional dalam pembelajaran. Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam

membuat media belajar literasi *digital* berbasis *game edukasi* pada penelitian ini adalah media *Contructs 2*.

Hasil dari penelitian ini dilakukan untuk memperoleh media belajar yang valid, efektif, inovatif, fleksibel, dan efisien. Proses pengembangan media belajar literasi digital berbasis *game edukasi* dalam meningkatkan minat baca siswa kelas 2 SD ini menggunakan aplikasi *Contructs 2* yang di dalamnya dilengkapi dengan nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yaitu religius, nasionalis, mandiri, integritas, dan gotong royong. Hal ini bertujuan untuk melatih dan merangsang peserta didik agar memiliki karakter unggul di masa depan pada era globalisasi.

Hasil Studi Pendahuluan Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 2 SD

Dengan hasil survai lapangan yang telah mengatakan siswa mengalami kurang minat dalam membaca dan guru melakukan pembelajaran kurang sesuai dengan kondisi nyata yang dialami oleh siswa sehari-hari, dengan hal ini masih menyebabkan siswa mengalami kurangnya dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru yang tidak dipahami oleh siswa. Guru akan lebih baik membuat media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih menyenangkan agar dapat tercapainya dalam suatu tujuan pembelajaran yang telah dibuat. Dengan hal ini peneliti membuat media pembelajaran literasi *digital* berbasis *game edukasi*, dengan media ini peneliti berharap dapat mempermudah guru untuk mengatasi siswa yang memiliki kurangnya minat dalam membaca, karena guru sendiri lebih mengetahui kondisi nyata pada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

Hasil Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 2 SD

Peneliti membuat desain literasi *digital* berbasis *game edukasi* ini berupaya untuk perencanaan sebuah media yang menggunakan tema Pendidikan Penguatan

Karakter dengan materi yang telah di susun oleh peneliti sesuai dengan yang ada di kehidupan sehari-hari agar mudah dipahami oleh siswa kelas 2 dan menarik siswa dalam membaca melalui literasi *digital* berbasis *game edukasi*.

Validasi Draft Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi Ahli Materi dan Ahli Media

Dalam validasi draft pengembangan media belajar literasi *digital* berbasis *game edukasi* ini peneliti telah menggunakan 1 ahli materi dan 1 ahli media yaitu Bapak Dewangga Putra, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi dan Bapak Adi Winanto, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media. Hasil dari tahap validasi ahli materi sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil dari tahap validasi ahli materi

Aspek	Skor Validasi
Materi	30
Pembelajaran	
Kebahasaan	20
Ilustrasi	10
Total	60
Hasil	100%

Tabel 2. Hasil dari tahap validasi ahli media

Aspek	Skor Validasi
Tampilan	21
Desain Materi	19
Akses	12
Kontrol	10
Interaksi	18
Total	80
Hasil	84,2%

Setelah dilakukan perhitungan data angket yang telah diisi ahli materi dan ahli media, diperoleh bahwa hasil dari validitas ahli materi total 60, rata-rata skor 5. Sedangkan yang di peroleh dari validitas ahli media total 80, rata-rata skor 4,21.

Jadi kesimpulan dari hasil akhir setelah dilakukan uji validasi ahli materi dan ahli media dalam media pembelajaran literasi *digital* berbasis *game edukasi* ini menyatakan aspek materi dan aspek media literasi *digital* berbasis *game edukasi* ini telah memenuhi syarat dan layak untuk di uji cobakan setelah perbaikan sesuai saran, dengan menggunakan

rentang skor 1 sampai 5. Skor penilaian desain media pembelajaran literasi *digital* berbasis *game* edukasi untuk aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus:

Materi:

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{60}{60} \times 100$$

$$= 100\%$$

Media:

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{80}{95} \times 100$$

$$= 84,2\%$$

Berdasarkan hasil skor yang telah diperoleh dengan dihitung menggunakan rumus dan dikelompokkan kedalam kategori tersebut maka dapat disimpulkan bahwa materi dan media tersebut tergolong kategori “Sangat tinggi” dengan interval 81% sampai 100%, namun dalam materi masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran para ahli materi oleh Bapak Dewangga dan ahli media oleh Bapak Adi Winanto desain dan materi sehingga dapat dilakukan revisi dan perbaikan.

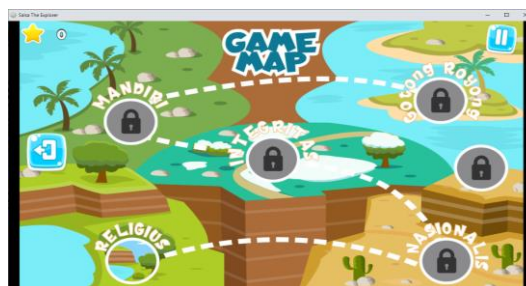
Berikut tampilan produk media belajar literasi digital berbasis game edukasi dalam meningkatkan minat baca siswa:



Gambar 1. Tampilan awal game edukasi



Gambar 2. Tampilan identitas



Gambar 3. Tampilan peta game edukasi



Gambar 4. Contoh dari salah satu game puzzle gambar



Gambar 5. Contoh dari salah satu cerita game edukasi



Gambar 6. Tampilan dari refleksi cerita

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kajian teoretik, hasil penelitian, dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut, masih banyak siswa yang kurang minat dalam membaca disebabkan banyak faktor. Dengan mengatasi permasalahan ini peneliti dalam memecahkan masalah menggunakan jenis penelitian

pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dan langkah-langkahnya menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri atas 4 tahap utama, yaitu (1) *Define* atau pembatasan (2) *Design* atau perancangan, (3) *Develop* atau pengembangan, dan (4) *Disseminate* atau penyebaran. Diperoleh dengan hasil dari validitas oleh ahli materi mendapatkan respon dengan hasil rata-rata 60, dan dari ahli media dengan hasil rata-rata 80.

Jadi, jika di presentasikan hasil pengembangan materi dengan hasil presentase 100% dan media dengan hasil 84,2%, jadi keduanya tersebut tergolong kategori “Sangat tinggi” dengan interval 81% sampai 100%, namun dalam materi masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran para ahli materi oleh Bapak Dewangga dan ahli media oleh Bapak Adi Winanto desain dan materi sehingga dapat dilakukan revisi dan perbaikan. Media belajar yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya minat membaca untuk siswa, pada media yang dikembangkan ini peneliti membuat siswa tidak hanya akan bermain dan bersenang-senang, melainkan juga ada beberapa pengetahuan yang akan diperoleh dari proses menyelesaikan *game edukasi*, siswa juga dapat bermain dan belajar di waktu sama dengan siswa yang lain. Dengan hal ini dalam ketersediaan dan penggunaan media belajar belum memadai dan media belum dapat dimanfaatkan dengan maksimal oleh guru karena guru masih terfokus dengan buku yang hanya tersedia di sekolah belum di inovasikan untuk menarik minat membaca siswa.

Saran dalam penelitian ini adalah sebaiknya guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang inovatif agar dapat merangsang minat siswa dan memotivasi semangat belajar siswa. Untuk peneliti selanjutnya, penelitian dan pengembangan media belajar ini dapat menjadikan salah satu rujukan bagi penulis, dapat dikembangkan menuju tahap uji coba terbatas, sehingga sampai terlihat lebih akurat perbedaannya. Lakukan tahap uji coba terbatas maupun luas sampai ke beberapa SD dengan menggunakan kelas control dan eksperimen.

Kembangkan media belajar literasi *digital* berbasis *game edukasi* untuk memperoleh hasil yang lebih baik dan akurat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana yang telah memberikan kesempatan peneliti melakukan dan menyelesaikan penelitian ini. Dan, terimakasih kepada sekolah di sekolah dasar di Mangunsari Kota Salatiga dan sekolah dasar di Tegaron Kecamatan Banyubiru yang telah memberikan informasi. Dan, Dewan Redaksi Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan (JIKAP PGSD) Universitas Negeri Makassar peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kelancaran dalam penerbitan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abd Kadir.(2021). Pengaruh Penerapan Media Video Terhadap Hasil Belajar Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar Inpres 6/75 Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(1), 167–174. <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/view/16798>
- Dewi Syarifah, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Dengan Game Edukasi Bermuatan Literasi Dan Penguatan Pendidikan Karakter Materi Spldv Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Riset.Unisma.Ac.Id*, 14(9). <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/3944>
- Kependidikan, S. A.-J. P. J. I. I., & 2021, undefined. (n.d.). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Cabri Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Sekolah. 103.76.50.195. Retrieved April 12, 2021, from <http://103.76.50.195/JIKAP/article/view/17471>
- Masitoh, S. (2018). Blended Learning Berwawasan Literasi Digital Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas

- Pembelajaran dan Membangun Generasi Emas 2045. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3). <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1377>
- Mawardi, M. (2014). Model Desain Pembelajaran Konsep Dasar PKn Berbasis Belajar Mandiri Menggunakan Moodle. Kab. Semarang. Widya Sari Press.
- Pembinaan, D., Dasar, S., Jenderal, D., Dasar, P., Menengah, D., Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. (2016). Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Sekolah Dasar. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar
- Rahmat, A. S. (2017). Games Book sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi Leaf Identification View project Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Games Book terhadap Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa SD View project. *Article in The Elementary School Journal*. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7494>
- Setyaningsih, R., Prihantoro, E., Darussalam Gontor, U., Gunadarma, U., & Raya Siman, J. (n.d.). *Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning*.
- Sukmadinata. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, R. (2013) Media Pembelajaran Sekolah Dasar . Bandung: Alfabeta.
- Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar - Dr. Ahmad Susanto, M.Pd. - Google Buku. (2013). Retrieved April 12, 2021, from <https://books.google.co.id/books?id=IeVNDwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Retrieved April 12, 2021, from https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/uu_20_03.pdf