

APLIKASI LITERASI ISLAMI (ALIS) SEBAGAI MEDIA LITERASI MEMBACA DAN PEMBENTUKAN KARAKTER ISLAMI

Sabitul Kirom¹, Salnan Irba Novaela Samur²

¹Program Studi Sistem Komputer, Universitas Islam Balitar

²Program Studi Ilmu Ternak, Universitas Islam Balitar

¹ sabitulkirom@gmail.com, ² salnanirbanovaela@unisbablitar.ac.id,

ABSTRACT

The literacy skills of elementary school students are still low, and the integration of Islamic character values in learning media is still not optimal. The purpose of this study is to develop the "ALIS" (Islamic Literacy Application) educational media to improve reading literacy and Islamic character. The ADDIE R&D model method was applied in this study. Data were collected via observation, interviews, and questionnaires. Validation results from experts and users confirmed the high validity of the "ALIS" media, with material experts rating it 90%, media experts 92%, and users 92%. Consequently, the "ALIS" media is deemed valid, practical, and effective for enhancing reading literacy and instilling Islamic character education among elementary school students.

Keywords: Islamic literacy application, ALIS, reading literacy, interactive learning media, Islamic character

ABSTRAK

Kemampuan literasi siswa SD masih rendah dan belum optimalnya integrasi nilai karakter Islami dalam media pembelajaran masih ditemukan. Tujuan penelitian ini mengembangkan media edukasi "ALIS" (Aplikasi Literasi Islami) untuk meningkatkan literasi membaca dan karakter Islami. Metode R&D model ADDIE diterapkan dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket. Hasil penelitian media "ALIS" sangat valid berdasarkan validasi dari ahli serta pengguna. Validasi ahli materi memperoleh persentase 90%, ahli media 92 %, dan pengguna 92%. Dengan demikian, media "ALIS" valid, praktis, efektif digunakan dalam literasi membaca sekaligus pemahaman pendidikan karakter Islami pada siswa SD.

Kata Kunci: aplikasi literasi Islami, ALIS, literasi membaca, media pembelajaran interaktif, karakter Islami

A. Pendahuluan

Kemampuan literasi membaca merupakan fondasi kritis dalam perjalanan akademik seorang pelajar,

khususnya di jenjang Sekolah Dasar (SD). Literasi yang kuat tidak hanya menjadi kunci pembuka akses terhadap ilmu pengetahuan tetapi juga

menjadi prasyarat bagi pengembangan keterampilan abad ke-21. Namun, kondisi literasi membaca di Indonesia masih menjadi tantangan besar yang perlu segera diatasi. Laporan PISA 2022, Indonesia peringkat ke-69 dari 81 negara, sebuah indikasi bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia masih tertinggal (OECD, 2023).

Data nasional ini selaras dengan kondisi di tingkat daerah. Di Kabupaten Blitar, kemampuan literasi siswa SD pada tahun 2024 tercatat sebesar 66,51%. Meskipun data tersebut tampak naik dari tahun sebelumnya yaitu 62,81%, capaian ini masih tergolong rendah dan belum memenuhi harapan (Bidang Statistik Diskominfo Kabupaten Blitar, 2024). Fenomena ini mengindikasikan adanya masalah mendasar dalam sistem pembelajaran literasi yang berlangsung selama ini. Pendekatan konvensional dan kurangnya variasi media pembelajaran diduga menjadi sebab minat dan kemampuan baca siswa rendah.

Dunia pendidikan juga menghadapi tantangan dalam internalisasi nilai-nilai karakter, khususnya karakter Islami. Pendidikan karakter seharusnya

menjadi ruh dalam proses pembelajaran, namun dalam praktiknya, integrasi nilai-nilai keislaman seringkali terabaikan. Guru mengalami kesulitan dalam menyediakan bahan ajar yang menarik dan kaya akan muatan nilai akhlak mulia (Firiyanti & Anggoro, 2024). Akibatnya, pembentukan karakter Islami yang seharusnya berjalan seiring dengan pengembangan kognitif menjadi tidak optimal.

Fenomena saat ini dimana generasi muda sangat akrab dengan teknologi digital. Menurut Yu et al. (2021), siswa sekolah dasar menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap perangkat digital dan konten interaktif. Kondisi ini seharusnya dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan zaman. Namun, sayangnya, inovasi media edukatif yang memadukan penguatan literasi dengan pembentukan karakter Islami masih terbatas.

Beberapa penelitian sebelumnya telah berupaya mengembangkan media literasi, seperti pengembangan media “Ciko Gemar Literasi” oleh Cahyani et al. (2023) dan media poster berbasis literasi oleh Lestari et

al. (2023). Namun, media-media tersebut cenderung bersifat umum tanpa integrasi nilai Islami yang mendalam, dan masih terbatas pada format cetak yang kurang interaktif. Hal ini menciptakan perlunya inovasi untuk menghadirkan solusi yang lebih komprehensif dan kontekstual.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan kinerja yang dilakukan, terungkap bahwa minat baca siswa terhadap bahan bacaan bernilai islami masih rendah. Observasi di kelas menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurangnya media yang menarik menjadi faktor penyebab utama. Program literasi yang selama ini dijalankan, misalnya pembiasaan membaca 10-15 menit sebelum dimulainya pembelajaran serta pojok baca, tetapi belum mampu mendongkrak minat baca secara signifikan.

Lebih lanjut, internalisasi nilai-nilai karakter Islami melalui kegiatan pembelajaran masih berjalan secara parsial dan tidak terstruktur. Guru mengalami kesulitan dalam merancang aktivitas pembelajaran yang mampu mengarah aspek afektif dan spiritual siswa secara simultan dengan pengembangan kognitif.

Padahal, pendidikan yang holistik seharusnya mampu menjembatani kesenjangan antara penguasaan ilmu pengetahuan dan pembentukan kepribadian (Coleman & Money, 2020).

Dalam konteks inilah, kehadiran media pembelajaran inovatif menjadi sebuah hal yang perlu dilakukan. Pengintegrasian teknologi digital dalam pembelajaran literasi dan karakter Islami dinilai sebagai solusi yang tepat untuk menjawab tantangan zaman. Penelitian oleh Vanbecelaere et al. (2020) membuktikan bahwa *game* edukasi digital berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca kognitif dan non-kognitif siswa.

Teori pembelajaran konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman nyata (Araiza-Alba et al., 2021). Pendekatan multisensori yang memadukan visual, audio, dan kinestetik melalui media digital bisa memunculkan pengalaman bermakna dan mudah diingat. Prinsip inilah yang hendak diadopsi dalam pengembangan media "ALIS".

Penelitian ini juga merujuk pada teori perkembangan kognitif Piaget dimana anak usia SD memasuki tahap

operasional konkret. Mereka membutuhkan media yang mampu menghadirkan konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Media digital interaktif dengan ilustrasi visual yang menarik dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan tersebut.

Pengembangan "ALIS" menggunakan pendekatan *problem solving* yang diintegrasikan dalam cerita-cerita Islami. Pendekatan ini dipilih karena dinilai efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, sekaligus menginternalisasi nilai-nilai moral melalui konteks yang relevan (Saputra & Elfia, 2022). Setiap cerita dalam "ALIS" dirancang untuk menantang siswa memecahkan masalah dengan berpedoman pada nilai-nilai Islam.

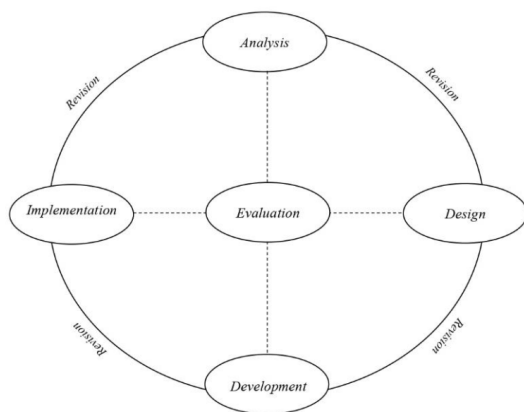
Sejalan dengan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan: (1) mengembangkan media edukasi "ALIS" (Aplikasi Literasi Islami) yang interaktif dan berbasis digital dalam pembelajaran literasi membaca dan karakter Islami; (2) menguji kelayakan media "ALIS" yang

dikembangkan dalam aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi holistik antara penguatan literasi membaca dan penanaman karakter Islami melalui media digital interaktif yang dirancang khusus untuk siswa SD. Pendekatan ini selain berfokus pada aspek kognitif, juga mencakup ranah afektif dan spiritual, sehingga menciptakan pembelajaran yang benar-benar holistik dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan mengadaptasi model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model tersebut dipilih sebab menyediakan kerangka kerja yang terstruktur dan bersifat iteratif, memungkinkan pengembangan produk yang benar-benar teruji dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Tahapan ADDIE dijalankan secara berurutan, namun tetap fleksibel untuk melakukan revisi pada setiap tahapannya.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Subjek penelitian melibatkan 35 siswa SD, yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria pemilihan sekolah meliputi: memiliki program literasi yang telah berjalan, menunjukkan fokus terhadap pendidikan karakter Islami, dan memiliki infrastruktur teknologi yang memadai. Selain siswa, penelitian juga melibatkan guru, kepala sekolah, serta para ahli media dan ahli materi.

Pengumpulan data dilaksanakan secara komprehensif melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan penyebaran angket. Instrumen penelitian yang dikembangkan meliputi pedoman observasi untuk memantau aktivitas pembelajaran literasi yang berlangsung, pedoman wawancara untuk menggali kebutuhan dan kendala yang dihadapi guru, lembar validasi ahli untuk menilai kelayakan produk, serta angket respon

pengguna untuk mengukur kepraktisan dan kemenarikan media.

Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan dan kinerja pembelajaran yang berlangsung. Analisis kinerja difokuskan pada identifikasi masalah dalam pembelajaran literasi dan integrasi karakter Islami, sementara analisis kebutuhan ditujukan untuk menentukan spesifikasi media yang diharapkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa 87% siswa menyatakan lebih tertarik belajar dengan media digital, dan 76% guru menyampaikan mengalami kesulitan dalam menyediakan bahan ajar literasi yang sekaligus mengajarkan nilai-nilai Islami.

Tahap *Design* dilakukan dengan merancang media "ALIS". Desain konten mengintegrasikan lima aktivitas literasi berdasar modul Pusmenjar (2020) yaitu mengamati, membaca, berpikir, berkarya, dan merefleksi, dengan nilai-nilai karakter Islami. Konsultasi desain dilakukan secara intensif dengan ahli pembelajaran dan guru.

Proses *Development* dimulai dengan pembuatan aplikasi menggunakan *Software Smart Apps*

Creator (SAC) versi 3.7.0 Pemilihan SAC didasarkan pada kemudahan penggunaannya yang tidak memerlukan kemampuan *coding* yang kompleks. Pengembangan dilakukan secara bertahap mulai dari pembuatan template, integrasi konten, pemrograman interaksi, hingga pengujian fungsionalitas. Prototipe yang dikembangkan divalidasi ahli media serta materi mencakup aspek kelayakan isi, bahasa, serta kualitas penyajian.

Tahap *Implementation* dilakukan melalui dua fase uji coba. Fase pertama adalah uji coba terbatas melibatkan 10 siswa, bertujuan untuk mengidentifikasi masalah teknis dan kesulitan pemahaman yang mungkin timbul. Fase kedua adalah uji coba luas pada kelompok besar yang melibatkan 25 siswa, untuk mengukur efektivitas media dalam pembelajaran sebenarnya. Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui angket respon siswa dan observasi.

Tahap *Evaluation* dilaksanakan analisis semua data yang terkumpul. Analisis digunakan untuk mengevaluasi masukan dan saran dari ahli dan pengguna, serta digunakan untuk mengolah data angket. Hasil evaluasi menjadi dasar

untuk melakukan revisi final terhadap produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan dengan metode R&D model ADDIE. Terdapat lima tahapan.

Tahap *Analysis*

Tahap analisis kebutuhan dan kinerja dilakukan observasi mendalam, wawancara terhadap guru kelas sekaligus siswa. Hasil analisis mengungkapkan 87% siswa menunjukkan minat baca yang rendah terhadap bahan bacaan konvensional, sementara 76% guru menyampaikan mengalami kesulitan dalam menyediakan materi literasi yang sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai karakter Islami. Temuan ini sesuai yang dinyatakan Solihin et al. (2020), permasalahan literasi membaca di kelas awal membutuhkan intervensi media yang inovatif.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa program literasi saat ini masih terbatas pada pembiasaan membaca 15 menit tanpa disertai media pendukung yang memadai. Hasil wawancara dengan kepala sekolah mengungkapkan bahwa upaya pengintegrasian nilai

karakter Islami dalam pembelajaran literasi belum optimal hasilnya. Kondisi ini ditambah minimnya pelatihan guru dalam pengembangan media pembelajaran digital, sebagaimana diungkapkan dalam penelitian Kustyarini et al. (2020) tentang pentingnya media pembelajaran interaktif di era baru.

Tahap *Design*

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dirancanglah media "ALIS" dengan pendekatan *Design thinking* yang berpusat pada pengguna. Tahap perancangan meliputi pengembangan cerita yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter Islami. Penelitian Coleman & Money (2020) menegaskan bahwa desain pembelajaran digital yang berpusat pada siswa merupakan kunci keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan.

Struktur media "ALIS" dirancang dengan mengadopsi lima langkah literasi dari Pusmenjar (2020) yang dimodifikasi menjadi aktivitas interaktif. Setiap cerita dikembangkan dengan memperhatikan prinsip perkembangan kognitif siswa SD menurut teori Piaget, dimana konsep abstrak diwujudkan dalam bentuk

cerita yang konkret dan mudah dipahami. Pendekatan ini didukung oleh penelitian Behnamnia et al. (2020) tentang komponen efektif kreativitas dalam pembelajaran berbasis game untuk anak-anak.

Integrasi pendekatan *problem solving* dalam setiap cerita dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Setiap konflik dalam cerita mengharuskan siswa untuk menganalisis situasi dan memilih solusi berdasarkan nilai-nilai Islami. Keadaan ini sesuai temuan Araiza-Alba et al. (2021), lingkungan virtual dapat menjadi alat efektif untuk belajar keterampilan pemecahan masalah.

Konsultasi desain dengan ahli pembelajaran menghasilkan penyempurnaan dalam materi, dimana cerita disusun secara sistematis dari tingkat kesulitan rendah ke tinggi. Guru yang terlibat dalam review desain memberikan masukan berharga tentang kesesuaian bahasa dan konteks cerita dengan kehidupan sehari-hari siswa, yang kemudian diimplementasikan dalam penyempurnaan *script*.

Tahap *Development*

Proses pengembangan "ALIS" menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) versi 3.7.0 menghasilkan aplikasi dengan format *exe* dan *apk*. Pemilihan SAC didasarkan pada kemudahan penggunaan dan fleksibilitas. Berikut tampilan media "ALIS".



Gambar 2. Tampilan Awal



Gambar 3. Tampilan Awal



Gambar 4. Menu Utama



Gambar 5. Petunjuk



Gambar 6. Evaluasi



Gambar 7. Refleksi



Gambar 8. Refleksi



Gambar 9. Akhir Permainan

Media edukasi “ALIS” selanjutnya divalidasi ke ahli dan pengguna. Berikut hasil validasi media edukasi “ALIS”.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli dan Pengguna

No	Penilaian	%	Validitas
1.	Ahli Materi	92	Sangat Tinggi
2.	Ahli Media	93	Sangat Tinggi
3.	Pengguna	92	Sangat Tinggi

Validasi ahli materi terhadap konten “ALIS” menghasilkan skor 92% dengan kualifikasi “Sangat Valid”. Ahli materi menyoroti kekuatan dalam kedalaman integrasi nilai-nilai Islami yang disampaikan secara natural melalui cerita. Namun, ahli memberikan saran perbaikan pada konsistensi tingkat kesulitan kuis yang kemudian diimplementasikan dalam revisi.

Validasi ahli media menghasilkan skor 93%. Pada desain visual menarik dan navigasi yang intuitif. Saran perbaikan diberikan pada optimisasi ukuran file dan penambahan feedback visual untuk

interaksi tertentu. Temuan ini konsisten dengan penelitian Afify (2020) tentang pentingnya desain antarmuka yang optimal dalam media pembelajaran digital.

Pengujian fungsionalitas aplikasi dilakukan secara komprehensif pada berbagai perangkat dan sistem operasi. Hasil testing menunjukkan kompatibilitas yang baik pada perangkat dengan spesifikasi menengah, dengan loading time rata-rata 3-5 detik. Performa ini memenuhi standar usability yang dikemukakan oleh Cheung & Ng (2021) dalam penelitian tentang penerapan *game* edukasi.

Tahap Implementation

Implementasi “ALIS” melalui uji coba terbatas pada 10 siswa menghasilkan skor respon 85% dengan kualifikasi “Sangat Tinggi”. Observasi selama uji coba menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi. Namun, ditemukan kendala teknis pada navigasi yang kemudian diperbaiki.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Media “ALIS”

No	Penilaian	%	Validitas
1.	Uji terbatas (Kelompok kecil)	92	Sangat Tinggi
2.	Uji luas (Kelompok besar)	93	Sangat Tinggi

Uji coba luas pada 25 siswa menghasilkan skor respon 90% dengan peningkatan signifikan pada aspek kemudahan penggunaan. Analisis data kualitatif melalui observasi partisipatif mengungkapkan bahwa siswa mampu menggunakan aplikasi secara mandiri. Temuan ini mendukung penelitian Crompton et al. (2017) tentang potensi pembelajaran mobile digital di sekolah K-12.

Data kuantitatif dari angket respon siswa menunjukkan skor rata-rata 90% dengan performa terbaik pada aspek kemenarikan visual (92%) dan kejelasan audio (88%). Siswa secara khusus menyatakan ketertarikan pada aktivitas "Ayo Berkarya" yang memungkinkan ekspresi kreatif, yang sejalan dengan penelitian Kurian (2025) tentang desain antarmuka AI yang sesuai perkembangan anak.

Implementasi dalam *setting* pembelajaran formal menunjukkan bahwa "ALIS" dapat terintegrasi dengan baik dalam alokasi waktu 2x35 menit pelajaran. Guru melaporkan peningkatan siswa dibandingkan pembelajaran literasi konvensional. Hasil ini konsisten dengan temuan Maqsood & Chiasson

(2021) tentang efektivitas *game* digital dalam pembelajaran literasi.

Tahap *Evaluation*

Tahap akhir pengembangan "ALIF" ditandai dengan proses revisi berdasarkan masukan konstruktif dari para ahli dan pengguna. Uji coba yang dilakukan terhadap sejumlah siswa menghasilkan tanggapan yang sangat positif. Data kuesioner mengungkapkan bahwa mayoritas siswa merasa pengalaman belajar dengan "ALIF" menarik dan menyenangkan. Hal ini didukung oleh penyajian materi yang variatif, memudahkan proses pemahaman. Aspek visual juga menjadi perhatian utama, dimana game dilengkapi dengan grafis, animasi, dan kombinasi warna yang menarik. Tidak ketinggalan, elemen permainan yang disajikan juga dinilai menantang, sehingga semakin meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari perspektif teori belajar konstruktivisme, keberhasilan "ALIS" dapat dijelaskan melalui kemampuannya dalam menciptakan lingkungan belajar dimana pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa. Aktivitas-aktivitas dalam "ALIS" memfasilitasi proses asimilasi dan akomodasi sebagaimana

dikemukakan dalam teori perkembangan kognitif Piaget.

Dalam konteks pendidikan karakter, "ALIS" berhasil mengimplementasikan pendekatan kontekstual melalui cerita. Nilai-nilai karakter tidak diajarkan secara eksplisit tetapi ditemukan oleh siswa melalui proses berpikir kritis dan refleksi. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip pendidikan karakter efektif yang dikemukakan oleh Lickona (2019).

Keberhasilan pengembangan "ALIS" bermanfaat dalam teknologi pendidikan sesuai konteks integrasi literasi dan pendidikan karakter. Temuan penelitian ini mendukung paradigma pendidikan holistik yang menekankan keseimbangan antara pengembangan kognitif, afektif, dan spiritual.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Martel & Martín (2022) tentang game anti-bullying, "ALIS" menawarkan pendekatan yang lebih komprehensif dengan mengintegrasikan literasi dan karakter dalam satu platform. Keunggulan ini menunjukkan pentingnya pendekatan terpadu dalam pengembangan media edukasi.

Implikasi praktis hasil penelitian ini tersedianya prototipe media pembelajaran yang bisa diadopsi oleh sekolah-sekolah lain. Dengan modifikasi konten yang sesuai konteks, "ALIS" dapat direplikasi di berbagai daerah dengan karakteristik serupa.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan "ALIS" dengan fitur adaptif yang dapat menyesuaikan tingkat kesulitan berdasarkan kemampuan individu siswa. Pengembangan asesmen integratif yang mengukur pencapaian literasi dan karakter secara simultan juga menjadi area penting untuk dieksplorasi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian dan temuan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media edukasi "ALIS" (Aplikasi Literasi Islami) telah berhasil dikembangkan melalui metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE. Produk akhir yang dihasilkan dinyatakan "Sangat Valid" oleh ahli materi dengan persentase 90%, ahli media 92%, dan pengguna 92%. Media ini terbukti praktis dan efektif dalam meningkatkan

kemampuan literasi membaca serta pemahaman nilai-nilai karakter Islami pada siswa sekolah dasar, sebagaimana ditunjukkan oleh respon positif siswa dengan skor 90%. Keberhasilan ini tidak terlepas dari pendekatan yang berpusat pada siswa, integrasi konten yang holistik, dan pemanfaatan teknologi yang tepat guna.

Implikasi dari penelitian ini adalah terciptanya sebuah prototipe media pembelajaran inovatif yang dapat dijadikan alternatif oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran literasi yang terintegrasi dengan pendidikan karakter Islami. Keunggulan "ALIS" terletak pada kemampuannya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna melalui cerita-cerita islami yang kontekstual. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan untuk menambah variasi konten cerita, mengembangkan fitur adaptif yang menyesuaikan dengan kemampuan individu siswa, serta melakukan uji coba dalam cakupan yang lebih luas dan jangka panjang untuk menguji keberlanjutan efeknya. Penelitian ini telah membuktikan bahwa integrasi antara teknologi, literasi, dan pendidikan karakter

bukan hanya mungkin dilakukan, tetapi justru dapat saling memperkuat dalam menciptakan pembelajaran yang holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afify, M. K. (2020). Effect of interactive video length within e-learning environments on cognitive load, cognitive achievement and retention of learning. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 21(4), 68-89. <https://doi.org/10.17718/tojde.803360>
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, A. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. *Children and Youth Services Review*, 116, 105227. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105227>
- Bidang Statistik Diskominfo Kabupaten Blitar. (2024). Kemampuan Literasi Tingkat SD. <https://data.blitarkab.go.id/data/kemampuan-literasi-tingkat-sd-wzlp61nr>
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722, p. 84). New York: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyani, D. D., Alfin, J., Juhaeni, J., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media 'Ciko Gemar Literasi'dalam Meningkatkan Literasi Membaca di

- Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(6), 255-263. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.260>
- Cheung, S. Y., & Ng, K. Y. (2021, March). Application of the educational game to enhance student learning. In *Frontiers in Education* (Vol. 6, p. 623793). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.623793>
- Coleman, T. E., & Money, A. G. (2020). Student-centred digital game-based learning: a conceptual framework and survey of the state of the art. *Higher Education*, 79(3), 415-457. <https://doi.org/10.1007/s10734-019-00417-0>
- Crompton, H., Lin, Y. C., Burke, D., & Block, A. (2017). Mobile digital games as an educational tool in K-12 schools. In *Mobile and ubiquitous learning: An international handbook* (pp. 3-17). Singapore: Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-10-6144-8_1
- Firiyanti, I., & Anggoro, B. K. (2024). Kemampuan literasi peserta didik tingkat sekolah dasar. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(6), 540-548. <https://doi.org/10.17977/um064v4i62024p540-548>
- Kurian, N. (2025). Designing Child-Friendly AI Interfaces: Six Developmentally-Appropriate Design Insights from Analysing Disney Animation. *arXiv preprint arXiv:2504.08670*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2504.08670>
- Kustyarini, K., Utami, S., & Koesmijati, E. (2020). The importance of interactive learning media in a new civilization era. *European Journal of Open Education and E-Learning Studies*, 5(2). <http://dx.doi.org/10.46827/ejoe.v5i2.3298>
- Lestari, M. W., Rahmadhani, I. N., Huda, M., Na'im, H., Kusuma, R. A., & Munahefi, D. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran poster berbasis literasi dan numerasi di SDN 3 Krakitan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 88-97.
- Lickona, T. (2019). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Maqsood, S., & Chiasson, S. (2021). Design, development, and evaluation of a cybersecurity, privacy, and digital literacy game for tweens. *ACM Transactions on Privacy and Security (TOPS)*, 24(4), 1-37. <https://doi.org/10.1145/3469821>
- Martel-Santana, A., & Martín-del-Pozo, M. (2022, October). Design, development, and evaluation of a serious game aimed at addressing bullying and cyberbullying with primary school students. In *International conference on technological ecosystems for enhancing multiculturality* (pp. 1246-1254). Singapore: Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-99-0942-1_131

- OECD. (2023). PISA 2022 Results (Volume I). OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Pusmenjar. (2020). Modul Belajar Literasi dan Numerasi Jenjang SD. Pusat Asesmen dan Pembelajaran, Kemendikbud. <https://repository.kemdikbud.go.id/23076/>
- Saputra, R., & Elfia, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip HTML5 pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Problem solving* di Kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 627-642. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5279>
- Solihin, L., Pratiwi, I., Atmadiredja, G., & Utama, B. (2020). Darurat literasi membaca di kelas awal: Tantangan membangun SDM berkualitas. *Masyarakatkat Indonesia*, 46(1), 34-48. <https://ejournal.brin.go.id/jmi/article/view/8391/6434>
- Vanbecelaere, S., Van den Berghe, K., Cornillie, F., Sasanguie, D., Reynvoet, B., & Depaepe, F. (2020). The effects of two digital educational games on cognitive and non-cognitive math and reading outcomes. *Computers & Education*, 143, 103680. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103680>
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522-546. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>