

**PEMANFAATAN MEDIA APLIKASI QREATIF EDUCATIVE DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II
SD NEGERI 1 BEBALANG**

Ni Made Dewi Yuliantari¹, I Wayan Numertayasa², I Nengah Sueca³

¹PGSD Universitas Markandeya

^{2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Markandeya

¹yuliantaridewi315@gmail.com, ²numertayasawayan@markandeyabali.ac.id,

³su3ca.nngah@gmail.com,

ABSTRACT

Early reading skills are fundamental competencies that must be mastered by elementary school students because they serve as the foundation for developing subsequent literacy abilities. However, preliminary observations conducted in Grade II of SD Negeri 1 Bebalang revealed that many students still experienced difficulties in recognizing letters, combining syllables, and reading simple words and sentences fluently. This study aimed to determine the effectiveness of the Qreatif Educative application in improving students' early reading skills and to describe the learning model implemented through the application. This research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which consisted of two cycles: planning, action, observation, and reflection. The participants were 23 second-grade students of SD Negeri 1 Bebalang. Data were collected through observation sheets, reading performance tests, and documentation, and then analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The findings indicated a significant improvement in students' early reading skills after implementing the Qreatif Educative application. The average reading score increased from 73.35 in Cycle I to 89.13 in Cycle II, while classical learning mastery improved from 39.13% to 95.65%. Students also demonstrated higher learning engagement, confidence, and collaboration during the learning process. The learning model, which integrated digital educational games, collaborative group activities, guided reading practice, and immediate feedback, created a more interactive and enjoyable learning environment. Therefore, the Qreatif Educative application can be considered an effective digital learning medium for enhancing early reading skills among lower-grade elementary school students.

Keywords: *early reading skills, digital learning media, Qreatif Educative, classroom action research, elementary school*

ABSTRAK

Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar karena menjadi landasan dalam pengembangan kemampuan literasi pada jenjang berikutnya. Hasil observasi awal di kelas II SD

Negeri 1 Bebalang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, menggabungkan suku kata, serta membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan aplikasi Qreatif Educative dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa serta mendeskripsikan model pembelajaran yang diterapkan melalui penggunaan aplikasi tersebut. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa kelas II SD Negeri 1 Bebalang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes kemampuan membaca permulaan, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Qreatif Educative mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 73,35 pada Siklus I menjadi 89,13 pada Siklus II, sedangkan persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 39,13% menjadi 95,65%. Selain itu, aktivitas, kepercayaan diri, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan. Model pembelajaran yang memadukan permainan edukatif digital, kerja kelompok, latihan membaca terbimbing, dan umpan balik secara langsung terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, aplikasi Qreatif Educative dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: kemampuan membaca permulaan, media pembelajaran digital, Qreatif Educative, penelitian tindakan kelas, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Penguasaan keterampilan ini menjadi fondasi bagi siswa untuk memahami berbagai materi pembelajaran pada tingkat berikutnya. Siswa yang memiliki kemampuan membaca permulaan

yang baik akan lebih mudah menerima informasi, memahami isi bacaan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Sebaliknya, rendahnya kemampuan membaca permulaan dapat menghambat proses belajar siswa pada hampir seluruh mata pelajaran.

Permasalahan kemampuan membaca permulaan masih menjadi tantangan yang banyak ditemukan di

sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas rendah. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas II SDN 1 Bebalang, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata, membaca kata sederhana, hingga membaca kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi penggunaan metode konvensional menyebabkan siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran membaca (Alkhasanah et al., 2023).

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Menurut Widyowati et al. (2020), media pembelajaran berbasis aplikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik karena memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif. Sejalan dengan itu, Coleman & Money (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran

berbasis permainan digital (*digital game-based learning*) dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, serta pengalaman belajar peserta didik melalui aktivitas yang berpusat pada siswa.

Aplikasi Qreatif Educative merupakan media pembelajaran digital yang dirancang dengan konsep permainan edukatif sehingga siswa dapat belajar membaca melalui berbagai aktivitas interaktif. Aplikasi ini menyajikan materi membaca dalam bentuk pengenalan huruf, suku kata, kata, kalimat, gambar, suara, dan permainan edukatif yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan menyenangkan. Penggunaan media digital semacam ini diyakini mampu mengurangi kejenuhan siswa sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital maupun permainan edukatif memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca siswa. Parta et al. (2024) menyatakan bahwa pemanfaatan permainan bahasa mampu meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa sekolah dasar. Penelitian Willem et al. (2025) juga menunjukkan bahwa

penggunaan game edukasi memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, Sari & Mahendra (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan keterampilan membaca karena menghadirkan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk memberikan solusi terhadap rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa melalui pemanfaatan media aplikasi Qreatif Educative dalam proses pembelajaran. Penelitian ini difokuskan pada dua aspek, yaitu peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa serta penerapan model pembelajaran menggunakan media aplikasi Qreatif Educative di kelas II SDN 1 Bebalang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pemanfaatan media aplikasi Qreatif Educative dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 1 Bebalang serta mendeskripsikan model pembelajaran yang diterapkan melalui penggunaan

aplikasi tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, bagi siswa sebagai sarana belajar yang menarik, serta menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan pembelajaran membaca permulaan berbasis teknologi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang mengacu pada tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas II SDN 1 Bebalang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 23 siswa.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2026, sedangkan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2026. Setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan yang diakhiri dengan evaluasi kemampuan membaca permulaan. Hasil evaluasi pada setiap siklus kemudian dianalisis dan direfleksikan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

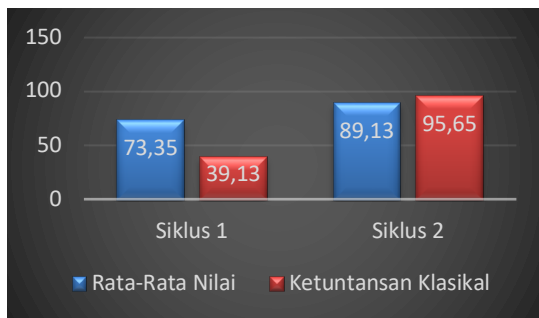
Tindakan pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media aplikasi Qreatif Educative sebagai media utama dalam pembelajaran membaca permulaan. Kegiatan pembelajaran meliputi pengenalan huruf, penyusunan suku kata, membaca kata, membaca kalimat sederhana, permainan edukatif, latihan membaca menggunakan fitur suara (*voice recognition*), diskusi kelompok, tutor sebaya, serta evaluasi membaca secara individual.

Data penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas siswa dan tes kemampuan membaca permulaan. Instrumen observasi digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengenal huruf, membaca suku kata, membaca kata, membaca kalimat sederhana, serta ketepatan pelafalan dan intonasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai kelas dan persentase ketuntasan klasikal pada setiap siklus.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan media aplikasi Qreatif Educative dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 1 Bebalang serta mendeskripsikan model pembelajaran yang diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus, terjadi peningkatan yang cukup signifikan baik pada aktivitas belajar maupun kemampuan membaca permulaan siswa. Pada Siklus I, rata-rata nilai kemampuan membaca permulaan siswa mencapai 73,35 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 39,13%. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 89,13, sedangkan persentase ketuntasan klasikal mencapai 95,65%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Qreatif Educative mampu membantu siswa mengembangkan kemampuan mengenal huruf, membaca suku kata, membaca kata, hingga membaca kalimat sederhana secara lebih baik dibandingkan sebelum tindakan diberikan. Berikut merupakan gambar grafik rata rata

nilai dan peningkatan klasikal antar siklus:



Gambar 1. Peningkatan Rata-rata Nilai dan Ketuntasan Klasikal Antarsiklus

Data pada Gambar 1 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan antara Siklus I dan Siklus II. Tidak hanya rata-rata nilai yang meningkat sebesar 15,78 poin, tetapi juga ketuntasan klasikal mengalami kenaikan sebesar 56,52%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II.

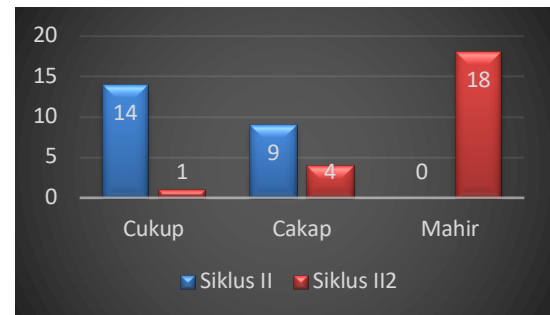
Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari perubahan aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Pada awal pelaksanaan tindakan, sebagian siswa masih terlihat pasif, kurang percaya diri ketika diminta membaca di depan kelas, serta mengalami kesulitan menghubungkan huruf

menjadi suku kata dan kata. Kondisi tersebut menyebabkan siswa memerlukan bimbingan yang lebih intensif dari guru selama proses pembelajaran berlangsung. Fenomena ini sejalan dengan temuan Soleha et al. (2022) yang mengidentifikasi bahwa kesulitan membaca permulaan umumnya terjadi karena siswa belum mampu menghubungkan simbol huruf dengan bunyi secara tepat. Setiawan et al. (2026) juga mengemukakan bahwa rendahnya kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar sering ditandai dengan kesulitan membaca kata sederhana, kurang tepatnya pelafalan, serta rendahnya rasa percaya diri ketika membaca di depan kelas. Lebih lanjut, Kumar et al. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran membaca permulaan memerlukan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa agar proses belajar berlangsung lebih menarik dan mudah dipahami.

Setelah dilakukan refleksi pada Siklus I, guru melakukan berbagai perbaikan pada pembelajaran Siklus II dengan mengoptimalkan penggunaan fitur-fitur dalam aplikasi Qreatif Educative, memberikan kesempatan

latihan membaca yang lebih banyak, menerapkan tutor sebaya, serta memberikan umpan balik secara langsung terhadap kesalahan pelafalan dan intonasi. Perbaikan tersebut memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa tampak lebih aktif berdiskusi, lebih berani membaca secara mandiri, serta mampu bekerja sama dengan teman kelompok dalam menyelesaikan aktivitas membaca yang terdapat pada aplikasi. Aktivitas belajar yang meningkat tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif. Coleman & Money (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas yang menarik. Pendapat tersebut diperkuat oleh Bashir (2022) yang menyatakan bahwa penerapan *game-based learning* berbasis digital mampu meningkatkan keaktifan siswa sekaligus menciptakan pembelajaran

yang lebih berpusat pada peserta didik.



Gambar 2. Perubahan Distribusi Kategori Kemampuan Membaca Permulaan Siswa

Gambar 2 memperlihatkan adanya perubahan distribusi kemampuan membaca permulaan yang sangat jelas. Pada Siklus I sebagian besar siswa masih berada pada kategori Cukup, sedangkan pada Siklus II mayoritas siswa telah mencapai kategori Mahir. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Qreatif Educative tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata kelas, tetapi juga mampu menggeser kemampuan membaca siswa ke kategori yang lebih tinggi.

Peningkatan aktivitas belajar yang terjadi selama Siklus II berdampak langsung terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Penggunaan

aplikasi Qreatif Educative memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui tampilan visual, audio, animasi, serta permainan edukatif yang disusun secara bertahap. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menghafal huruf, tetapi juga belajar mengenali hubungan antara huruf, suku kata, kata, hingga kalimat sederhana melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Widyowati et al. (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi mampu membantu siswa memahami materi membaca secara lebih konkret karena menggabungkan unsur visual dan audio dalam satu media pembelajaran. Hal serupa juga diungkapkan oleh Putriningtyas & Ambarwati (2024) yang melaporkan bahwa penggunaan bahan ajar digital memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Sementara itu, Islam et al. (2024) menegaskan bahwa media digital tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sekaligus menjawab rumusan masalah kedua mengenai model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini diawali dengan pemberian apersepsi dan motivasi, dilanjutkan dengan pengenalan materi melalui aplikasi Qreatif Educative yang ditampilkan menggunakan *smart TV*. Selanjutnya siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan berbagai aktivitas membaca yang terdapat pada aplikasi, kemudian diberikan kesempatan membaca secara individu dengan bimbingan guru. Pada tahap akhir pembelajaran, guru memberikan evaluasi, penguatan, dan umpan balik terhadap hasil membaca setiap siswa. Model pembelajaran tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, kolaboratif, dan bertahap sehingga proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berorientasi pada aktivitas belajar siswa. Pendekatan seperti ini sesuai dengan karakteristik *Game-Based Learning* yang menekankan pengalaman belajar melalui aktivitas bermain yang memiliki tujuan edukatif. Kumar et al.

(2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Senada dengan hal tersebut, Habibah & Fauziah (2025) mengemukakan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Pendapat tersebut kemudian diperkuat oleh Anggraini et al. (2025) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus memperkuat pemahaman konsep yang dipelajari.

Temuan penelitian ini juga memperkuat berbagai hasil penelitian terdahulu mengenai efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. **Parta et al. (2024)** menjelaskan bahwa penggunaan media kartu bergambar membantu siswa mengenali kosakata baru melalui rangsangan visual yang konkret sehingga proses membaca menjadi lebih mudah. Selaras dengan temuan tersebut, Wulandari & Widiensyah (2023) melaporkan bahwa media kartu kata bergambar mampu

meningkatkan kelancaran membaca sekaligus mendorong siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Tidak jauh berbeda, Maisyaroh et al. (2025) menjelaskan bahwa media papan baca memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun keterampilan membaca melalui latihan yang dilakukan secara bertahap dan berulang. Sementara itu, Naurah et al. (2025) menegaskan bahwa media kartu suku kata memudahkan siswa memahami proses pembentukan kata dari gabungan beberapa suku kata. Hasil yang serupa juga disampaikan oleh Crestien & Wahyuningsih (2025) yang membuktikan bahwa papan susun kata efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan karena siswa dilatih menyusun huruf menjadi kata yang bermakna sebelum membacakannya. Walaupun media yang digunakan pada penelitian-penelitian tersebut berbeda, seluruhnya memiliki karakteristik yang sama, yaitu memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan berpusat pada aktivitas siswa. Karakteristik tersebut juga menjadi keunggulan aplikasi Qreatif Educative sehingga mampu mendukung

peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa.

Selain didukung oleh media yang menarik, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas membaca dilakukan secara bertahap mulai dari mengenal huruf, membaca suku kata, membaca kata, hingga membaca kalimat sederhana sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang sistematis sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuan mereka. Khasanah et al. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan perlu dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Anggraini et al. (2025) juga mengemukakan bahwa pengembangan media game edukasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk belajar secara aktif.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Ardiyanto (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan media ajar kreatif mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Qreatif Educative efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 1 Bebalang. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya aktivitas belajar siswa, meningkatnya rata-rata hasil belajar, serta meningkatnya persentase ketuntasan klasikal dari 39,13% pada Siklus I menjadi 95,65% pada Siklus II. Dengan demikian, aplikasi Qreatif Educative tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis digital, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Pemanfaatan media aplikasi Qreatif Educative terbukti mampu

meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 1 Bebalang. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya rata-rata nilai kelas dari 73,35 pada Siklus I menjadi 89,13 pada Siklus II serta meningkatnya persentase ketuntasan klasikal dari 39,13% menjadi 95,65%. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan aplikasi Qreatif Educative juga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan kepercayaan diri siswa selama mengikuti pembelajaran membaca.

Model pembelajaran yang diterapkan melalui aplikasi Qreatif Educative dilaksanakan melalui tahapan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup dengan memanfaatkan fitur visual, audio, permainan edukatif, tutor sebaya, serta evaluasi membaca secara individual. Model pembelajaran tersebut terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penggunaan aplikasi pembelajaran digital pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda serta

melibatkan waktu penelitian yang lebih panjang sehingga efektivitas media pembelajaran digital terhadap kemampuan literasi siswa dapat dikaji secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkhasanah, N., Isnaini, Y. F., Muhtadin, L., Ningsih, P. O., & Minsih. M. (2023). Analisis kesulitan belajar membaca permulaan siswa kelas 2 sd. *Al-Irsyad. Journal of Education Science*, 2(1), 44–55.
- Anggraini, A., Marlinam L., & Sartika, I. (2025). Pengembangan media game edukasi untuk meningkatkan kemampuan calistung AUD di TK Telkom 1 Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1825–1829.
- Ardiyanto, F. R. (2024). Designing a Game-Based English Learning Application for Early Childhood Learners Using TPACK Framework. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 188–200.
- Bashir, F. A. (2022). Implementasi game-based learning berbasis digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8070–8083.
- 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.

- Crestien, A. P., & Wahyuningsih, T. (2025). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Dan Papan Susun Kata Pada Siswa Kelas Ib Sd Negeri 004 Samarinda Ilir Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 133–143.
- Habibah, A., & Fauziah, N. N. (2025). Klasifikasi jenis-jenis media dan sumber belajar untuk jenjang MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 18355–18363.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619–628.
- Khasanah, U., Alanur, S. N., Trisnawati S. N. I., & Hamsar, I. (2025). Media ajar kreatif untuk meningkatkan kemampuan. . *Penerbit Tahta Media*, 9(5), 6101–6108.
- Kumar, M., Chang, X. W., & Faqh, A. (2024). Implementation of Game-Based Learning in Improving Learning Motivation of Elementary School Students. *International Journal of Educational Insights and Innovations*, 1(1), 19–23.
- Maisyaroh, S., Sundari, R. S., & Ardiyanto, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran “Papan Baca” Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Elementary School*, 5(1), 51–61.
- Naurah, A., Utami, N. C. M., & Imaningtyas, I. (2025). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar Melalui Media Kartu Suku Kata. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 400–410.
- Parta, I. M., Numertayasa, I. W., & Sueca, I. N. (2024). Penerapan Media Kartu Bergambar Pada Tema Pengalamanku Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas I SD Adi Widyalyaya Suar Dwipa Giri Mekar. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 6(2), 19–25.
- Putriningtyas, S., & Ambarwati, U. (2024). Validating Educational Game Development to Foster Learning Motivation in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(3), 589–600.
- Sari, M. R., & Mahendra, Y. (2025). The use of digital media to improve reading skills in Indonesian language learning in elementary schools: A literature review. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(2), 232–242.
- Setiawan, D., Rahmat, R., & Elihami, E. (2026). Integrating ecological literacy in Indonesian language learning to promote environmental behavior. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 12(2), 318–334.
- Soleha, R. S., Enawar, E., Fadhillah, D., & Sumiyani, S. (2022). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas II sekolah dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 58–62.

- Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyanto, W. (2020). Pengembangan media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi untuk kelas 1 sekolah dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 332–337.
- Willem, A. N. , Suhartini, E. , & Haerani, R. P. R. (2025). Pengaruh Game Edukasi Qreatif Educative terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Tata Surya. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(4), 1523–1531.
- Wulandari, W. , & Widiansyah, A. T. (2023). Penerapan model pembelajaran Games Based Learning untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(3), 113–119.