



Nomor : 1242 /SPs/TU/2024  
Lamp. : 1 berkas  
Hal : **Undangan Menguji Disertasi**

21 Muharram 1446 H  
27 Juli 2024 M

Yang terhormat,

1. Prof. Dr. Ade Hikmat, M.Pd.
2. Dr. Wini Tarmini, M.Hum.
3. Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd.
4. Prof. Herri Mulyono, Ph.D.
5. **Dr. Imam Safii, M.Pd.**
6. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.

**Ketua Penguji**  
**Sekretaris Penguji**  
**Promotor**  
**Ko-promotor**  
**Penguji Dalam**  
**Penguji Luar**

***Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,***

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya Ujian Disertasi atas nama:

Nama : **Maulana Yusuf**  
NIM : 2109108003  
Program Studi : Program Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul : Pengembangan Literasi Digital Melalui Game Membaca Intensif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca di Sekolah Dasar

Kami mohon Bapak/Ibu berkenan menjadi **TIM Penguji Disertasi** yang akan dilaksanakan secara **luring/Daring** pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 14 Agustus 2024  
Pukul : 10.10 s.d. 12.10 WIB  
Tempat : Ruang Sidang Lantai 2 Gedung Pascasarjana UHAMKA

**Keterangan Pakaian:**

Tim Penguji : PSL  
Mahasiswa : PSL

Demikian undangan kami disampaikan, atas perhatian dan kehadirannya diucapkan terima kasih.

***Wabillahittaufiq wal hidayah,***  
***Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.***

**Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.**

**Visi : Sekolah Pascasarjana Profetik dalam mendidik sumberdaya manusia yang memiliki kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial**





## **SURAT TUGAS**

Nomor : 1241 /SPs/TU/2024

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA memberikan tugas kepada:

No	Nama/NIP/NIDN	Golongan/Jabatan	Keterangan
1	Prof. Dr. Ade Hikmat, M.Pd. 196306191989031001	IV-e /Guru Besar	Ketua Penguji Direktur
2	Dr. Wini Tarmimi, M.Hum. 0014106406	IV-b/ Lektor Kepala	Sekretaris Penguji Kaprodi S-3 PBI
3	Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd. 196411291989032001	IV-e /Guru Besar	Promotor
4	Prof. Herri Mulyono, Ph.D. 0305108003	IV-a /Guru Besar	Ko-promotor
5	<b>Imam Safii, M.Pd.</b> 0320047702	III-d/ Lektor Kepala	Pakar dari Dalam
6	Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. 0018076202	IV-d /Guru Besar	Pakar dari Luar

Acara : Ujian Tertutup Disertasi  
 Tempat : Ruang Sidang Lantai 2 Gedung Pascasarjana UHAMKA  
 Hari/Tanggal : Rabu, 14 Agustus 2024  
 Waktu : 10.10 – 12.10 WIB  
 Tugas : Menguji disertasi mahasiswa Program Studi Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia Sekolah Pascasarjana UHAMKA, yakni:  
 Nama : **Maulana Yusuf**  
 NIM : 2109108003  
 Judul disertasi : Pengembangan Literasi Digital Melalui Game Membaca Intensif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca di Sekolah Dasar

Demikian surat tugas ini diberikan untuk dilaksanakan sebaik-baiknya sebagai amanah dan ibadah kepada Allah Subhanahu Wata'ala.

Jakarta, 21 Muharram 1446 H  
27 Juli 2024 M



**Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.**

**Tembusan Yth:**

1. Rektor (sebagai laporan)
  2. Sekretaris Bidang I dan II
  3. Kaprodi dan Sekprodi Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia
  4. KTU u.p. Kasubbag Keuangan
  5. Mahasiswa Ybs.
- Sekolah Pascasarjana UHAMKA

**Visi : Sekolah Pascasarjana Profetik dalam mendidik sumberdaya manusia yang memiliki kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial**



**DAFTAR PENGUJI UJIAN TERTUTUP**  
**PROGRAM STUDI DOKTOR PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA**  
**SEKOLAH PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

**ANGKATAN 1**

No	Waktu	Nama	Judul	Promotor	Kopromotor	Penguji Dalam	Penguji Luar
1	Rabu, 14 Agustus 2024 08.00-10.00	Enok Sadiyah	Nilai Pendidikan Karakter Dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas Tinggi Sekolah Dasar	Prof. Dr. Prima Gusti Yanti, M.Hum.	Dr. Wini Tammini, M.Hum.	Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd	Prof. Dr. Asep Muhayidin, M.Pd.
2	Rabu, 14 Agustus 2024 10.10-12.10	Maulana Yusuf	Pengembangan Literasi Digital Melalui Game Membaca Intensif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca di Sekolah Dasar	Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd	Prof. Herri Mulyono, Ph.D.	Dr. Imam Syarif, M.Pd	Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
3	Rabu, 14 Agustus 2024 13.10-15.10	Talang	Pengembangan Bahan ajar literasi membaca dan menulis berbasis budaya Betawi di SDN	Prof. Dr. Prima Gusti Yanti, M.Hum.	Prof. Dr. Abdul Rahman Ghani, M.Pd.	Dr. Sukardi, M.Pd	Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.

Mengetahui,

Direktur SPS UHAMKA



Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* MEMBACA INTENSIF  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL (CERITA RAKYAT) UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA  
SISWA SEKOLAH DASAR**

**UJIAN SIDANG TERTUTUP**

**Diajukan kepada  
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Doktor**



**MAULANA YUSUF  
2109208003**

**PROGRAM STUDI DOKTOR PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA  
SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA  
2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TERTUTUP**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* MEMBACA INTENSIF**  
**BERBASIS KEARIFAN LOKAL (CERITA RAKYAT) UNTUK**  
**MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA SISWA**  
**SEKOLAH DASAR**

Oleh  
Maulana Yusuf  
2109208003

Disetujui Untuk Diujikan dalam Ujian Tertutup

Nama Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Hj.Nani Solihati, M.Pd. ..... Promotor	 .....	27 Juli 2024 .....
Prof. Herri Mulyono, Ph.D. ..... Ko-Promotor	 .....	29 Juli 2024 .....

Mengetahui  
Ketua Program Studi Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia  
Sekolah Pascasarjana  
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA



Dr. Wini Tarmini, M.Hum.

## ABSTRAK

Maulana Yusuf. Pengembangan Media *Game* Membaca Intensif Berbasis Kearifan Lokal (Cerita Rakyat) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. penelitian ini bertujuan Mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan pengembangan media pembelajaran berupa *game* membaca intensif sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca. Mendesain *game* membaca intensif untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Mengembangkan *game* membaca intensif untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Mengimplementasikan media *game* membaca intensif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca di tingkat sekolah dasar. Mengetahui hasil evaluasi tentang kelayakan media *game* dan kemampuan literasi membaca peserta didik setelah penerapan *game* membaca intensif pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (RnD)* atau penelitian pengembangan. Penelitian *Research and Development (RnD)* dengan Model ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carry adalah model penelitian yang akan digunakan untuk penelitian ini. hasil dari penelitian ini adalah Analisis data ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk media pembelajaran ini mendapat penilaian yang sangat baik dalam berbagai aspek, termasuk aspek perangkat lunak, komunikasi visual, dan desain pembelajaran. Meningkatnya literasi membaca peserta didik SD di Jakarta Selatan. Implementasi media pembelajaran berupa *game* membaca intensif menjadi bagian dari sebuah proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada peserta didik kelas V (lima). Implementasi media pembelajaran berupa *game* membaca intensif telah memberikan kontribusi yang sangat baik terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca peserta didik kelas V (Lima). Terdapat pengaruh yang signifikan dari motivasi siswa terhadap membaca dengan menggunakan media *game* interaktif.

## **ABSTRACT**

Maulana Yusuf. Development of Intensive Reading Game Media Based on Local Wisdom (Folk Tales) to Improve Elementary School Students' Reading Literacy Skills. This study aims to determine the needs of teachers and students in learning Indonesian by utilizing the development of learning media in the form of intensive reading games as an effort to improve reading literacy skills. Designing intensive reading games for elementary school students using the ADDIE development model that will be used as learning media. Developing intensive reading games for elementary school students using the ADDIE development model that will be used as learning media. Implementing intensive reading game media in Indonesian language learning to improve reading literacy skills at the elementary school level. To find out the results of the evaluation of the feasibility of game media and students' reading literacy skills after the implementation of intensive reading games in elementary school students. The research method used in this study is Research and Development (RnD) research or development research. Research and Development (RnD) research with the ADDIE Model (Analysis Design Development Implementation Evaluation) developed by Dick and Carry is the research model that will be used for this study. The results of this study are Analysis of data from material experts and media experts shows that this learning media product received very good assessments in various aspects, including software aspects, visual communication, and learning design. Increasing reading literacy of elementary school students in South Jakarta. The implementation of learning media in the form of intensive reading games is part of an Indonesian language learning process in Elementary Schools for grade V (five) students. The implementation of learning media in the form of intensive reading games has made a very good contribution to increasing the reading literacy skills of grade V (five) students. There is a significant influence of student motivation on reading using interactive game media.

## **KATA PENGANTAR**

Dengan memanjat puji dan syukur ke kehadiran Allah SWT atas berkat limpahan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga hasil penelitian disertasi ini dapat diselesaikan. Penelitian ini tentang **Pengembangan Media Game Membaca Intensif Berorientasi Kearifan Lokal (Cerita Rakyat) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar**. Penyusunan naskah disertasi tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Gunawan Suryoputro, M.Hum., Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
2. Prof. Dr. Ade Hikmat, M.Pd., Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
3. Dr. Wini Tarmini, M.Hum, Ketua Program Studi Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
4. Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd., Promotor yang telah memberikan bimbingan kepada saya sehingga disertasi ini dapat selesai
5. Prof. Herri Mulyono, Ph.D, Ko Promotor yang telah memberikan arahan dan pandangannya untuk penulis dalam menyelesaikan proposal disertasi.
6. Istri dan anak-anak tersayang, yang selalu mendukung dan mendoakan penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan disertasi

7. Orang tua tercinta, Bubu dan Pipep yang selalu memberikan dukungan dan doa
8. Teman-teman seperjuangan angkatan pertama Program Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Prof. DR HAMKA. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penyusunan Proposal

Teriring doa yang tulus semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala dari oleh Allah SWT. dan semoga disertasi ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Jakarta, Agustus 2024

Penulis,

**Maulana Yusuf**

## Daftar Isi

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TERTUTUP.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Gambar .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Rumusan Masalah .....	10
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Penelitian.....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
A. Deskripsi Teoritis .....	14
1. Literasi Membaca di Tingkat Sekolah Dasar .....	14
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar .....	31
3. Pengembangan Literasi Digital Melalui Game Membaca Intensif .....	39
B. Penelitian Relevan.....	57
C. Kerangka Berpikir .....	61
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>64</b>
A. Tujuan Penelitian.....	64
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	64
C. Metode dan Desain atau Prosedur Penelitian .....	65
D. Populasi dan Sampel .....	67
E. Instrumen Penelitian .....	68
1. Instrumen Literasi Membaca.....	69
2. Instrumen Literasi Digital .....	72
F. Prosedur Pengumpulan Data.....	79
G. Teknik Analisis Data .....	80

1.	Analisis Data Kevalidan Game .....	80
2.	Analisis Data Kepraktisan Game.....	82
3.	Analisis Data Keefektifan Game.....	84
4.	Analisis Statistik .....	85
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....		87
A.	Hasil Pengembangan .....	87
1.	Analisis.....	87
2.	Desain.....	91
3.	Pembuatan Storyboard .....	99
4.	Development.....	100
5.	Implementation .....	101
6.	Evaluation.....	103
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN .....		145
A.	Kesimpulan.....	145
B.	Implikasi.....	148
C.	Saran.....	149

## Daftar Tabel

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian .....	65
Tabel 3. 2 Penilaian Lembar Kevalidan .....	80
Tabel 3. 3 Rumus Konversi Skor Rata-Rata Pada Skala 5.....	81
Tabel 3. 4 Penilaian Lembar Kepraktisan .....	82
Tabel 3. 5 Rumus konversi skor rata-rata pada skala 5.....	83
Tabel 3. 6 Kriteria Ketuntasan Hasil Post Test.....	84
Tabel 4. 1 Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif .....	105
Tabel 4. 2 Data Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran (1) .....	106
Tabel 4. 3 Data Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran (2) .....	107
Tabel 4. 4 Data Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran (3) .....	108
Tabel 4. 5 Data Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran (4) .....	108
Tabel 4. 6 Data Validasi Ahli Materi (1) .....	109
Tabel 4. 7 Data Validasi Ahli Materi (2) .....	110
Tabel 4. 8 Data Validasi Ahli Materi (3) .....	111
Tabel 4. 9 Data Validasi Ahli Materi (4) .....	112
Tabel 4. 10 Data Validasi Siswa (1) .....	113
Tabel 4. 11 Data Validasi Siswa (2) .....	114
Tabel 4. 12 Data Validasi Siswa (3) .....	114
Tabel 4. 13 Data Validasi Siswa (4) .....	115
Tabel 4. 14 Data Validasi Siswa (5) .....	115
Tabel 4. 15 Data Validasi Siswa (6) .....	116
Tabel 4. 16 Data Validasi Guru (1).....	117
Tabel 4. 17 Data Validasi Guru (2).....	118
Tabel 4. 18 Data Validasi Guru (3).....	118
Tabel 4. 19 Data Validasi Guru (4).....	119
Tabel 4. 20 Hasil Pre-test dan Post-test Eksperimen.....	127
Tabel 4. 21 Statistik Deskriptif Hasil Pre-Test .....	139
Tabel 4. 22 Statistik Deskriptif Hasil Post Test.....	139
Tabel 4. 23 Hasi Uji Normalitas.....	140
Tabel 4. 24 Hasil Uji Paired Sample T-Test.....	141

## Daftar Gambar

Gambar 4. 1 Cover Game Membaca Intensif .....	94
Gambar 4. 2 Bagian Kedua Game Membaca Intensif.....	95
Gambar 4. 3 Bagian Ketiga Game Membaca Intensif.....	95
Gambar 4. 4 Bagian Keempat Game Membaca Intensif.....	96
Gambar 4. 5 Bagian Bacaan Atau Teks Game Membaca Intensif.....	96
Gambar 4. 6 Bagian Kuis Game Membaca Intensif .....	97
Gambar 4. 7 Bagian Pertanyaan Game Membaca Intensif.....	97
Gambar 4. 8 Bagian Hasil Game Membaca Intensif.....	98
Gambar 4. 9 Bagian Final Akhir Level Game Membaca Intensif.....	98

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh peserta didik, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tingkat tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di setiap jenjang pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia sebagai bahasa nasional bagi peserta didik. Keterampilan berbahasa seperti membaca, berbicara, menyimak, dan menulis merupakan komponen yang harus dikembangkan dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Keterampilan berbahasa tersebut dikembangkan melalui pembelajaran dan menjadikan keterampilan berbahasa sebagai bagian yang terintegrasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, agar peserta didik memiliki kecakapan berbahasa dan terampil dalam berbahasa Indonesia. (Herlina et al., 2022).

Membaca adalah keterampilan berbahasa yang menjadi bagian terintegrasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan merupakan salah satu elemen dari capaian pembelajaran yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan membaca menuntut untuk menguasai beberapa keterampilan, di antaranya mengolah teks dan memahami teks (Fatmasari & Fitriyah, 2018). Kegiatan membaca memiliki tujuan utama, yaitu untuk

mendapatkan informasi dengan memahami arti atau makna dari suatu bacaan yang dibaca (H. G. Tarigan, 2021). Banyak informasi dapat diperoleh dari kegiatan membaca yang dapat menambah khazanah pengetahuan pembaca. Namun, sebagian individu menganggap membaca merupakan kegiatan yang kurang menyenangkan. Hal tersebut ditandai dengan minat baca dan literasi membaca orang Indonesia yang tergolong rendah.

Literasi membaca menurut Alakrash & Razak (2021) adalah suatu kegiatan yang menjadi kemauan dan kemampuan untuk memahami dan menggunakan bentuk-bentuk, seperti tulisan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Menurut Lazonder et al (2020), literasi membaca merupakan memahami, menggunakan, merenungkan suatu bentuk tulisan yang akan menghasilkan pemahaman atas suatu topik bacaan tertentu. Literasi menjadi aspek penting yang harus dimiliki seseorang sejak dini yang akan mempengaruhi perkembangan di masa yang akan datang, sehingga kemauan literasi membaca harus ditanamkan pada anak sekolah dasar dikarenakan pada usia tersebut merupakan masa *golden age* (Aprilia et al 2020).

Hasil survei *Program for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2021, Indonesia termasuk negara dengan minat baca dan literasi terendah, menempati peringkat 71 dari 77 negara (Ilham, 2022). Hasil survei tersebut didukung dengan hasil yang telah

dipublikasikan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022 yang menyatakan bahwa masyarakat Indonesia memiliki tingkat kegemaran dalam membaca sebesar 59,52% dengan waktu membaca 45 jam per minggu dan membaca buku pada kisaran 4–5 buku per triwulan (Adhiyasa & Berlian, 2022). Data tersebut menunjukkan bahwa durasi membaca per minggu hanya selama 4 hingga 5 jam dan buku yang dibaca per tiga bulan hanya 4 sampai 5 buku, terbilang sedikit dibandingkan dengan negara lain. Hal tersebut mengindikasikan bahwa dengan durasi membaca seperti yang dijabarkan sebelumnya, menunjukkan minat membaca masih rendah.

Rendahnya minat baca seseorang dipengaruhi adanya faktor. Dorongan dalam diri seseorang dapat mempengaruhi minat baca. Selain itu, komponen lain (lingkungan, sarana dan prasarana, akses untuk memperoleh bacaan, pergaulan, dan orang tua) menjadi faktor yang mempengaruhi minat baca seseorang (Suryanti & Megawanti, 2022). Faktor internal yang memengaruhi minat baca adalah motivasi diri yang kurang, kurangnya kemampuan membaca, dan kurangnya alasan atau tujuan untuk membaca. Sementara faktor eksternal yang memengaruhi rendahnya minat baca, di antaranya adalah fasilitas yang kurang memadai, tidak ada alokasi waktu untuk membaca, keterbatasan ekonomi pembaca, dan lingkungan yang kurang mendukung.

Minat baca dan literasi membaca harus dibangun sejak dini. Pendidikan tingkat dasar harus lebih dapat membangun minat baca dan literasi membaca. Hal tersebut dikarenakan membaca merupakan kemampuan dasar yang digunakan seseorang untuk dapat memperoleh informasi dan pengetahuan, sehingga diperlukan adanya usaha untuk membantu meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi membaca pada peserta didik di pendidikan jenjang dasar. Kusripinah & Subrata (2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa upaya untuk membantu meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi membaca peserta didik adalah dengan adanya inovasi pada model pembelajaran ataupun penggunaan alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya agar peserta didik memiliki motivasi untuk membaca, sehingga kemampuan membaca dan kemampuan literasi membaca peserta didik dapat meningkat.

Inovasi pada model pembelajaran ataupun inovasi dalam penggunaan alat bantu seperti media pembelajaran kini sudah lazim dilakukan. Model, metode, strategi, ataupun media pembelajaran yang baru akan membantu pelaksanaan pembelajaran menjadi menarik, sehingga motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran makin tinggi. Oleh karena itu, dalam menyampaikan materi ataupun mewujudkan tujuan pelajaran yang telah dirumuskan, guru hendaknya melakukan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran

dengan memaksimalkan kreativitas yang dimiliki. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipublikasikan oleh Alakrash & Razak (2021), menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan ketertarikan membaca pada anak dengan pembelajaran kosa kata dan pengembangan keterampilan membaca yang tinggi. Hal tersebut dikarenakan anak-anak akan lebih tertarik dengan pembelajaran model baru, yaitu dengan peran teknologi digital dibandingkan hanya dengan penggunaan buku.

Di Indonesia, literasi telah menjadi fokus di dalam pengembangan Kurikulum Merdeka. Keterampilan literasi saat ini merujuk pada kemampuan seseorang dalam memahami bacaan, kemampuan menulis, kemampuan menghitung, dan kemampuan untuk memecahkan masalah. Beberapa kebijakan yang telah dikeluarkan oleh Kemendikbudristek terkait dengan literasi, di antaranya adalah Gerakan Literasi Nasional, asesmen kompetensi minimum yang bertujuan untuk mengukur kemampuan literasi membaca dan kemampuan numerasi pada peserta didik kelas V (lima), VIII (delapan), dan XI (sebelas). Kemdikbudristek melalui Pusmenjar menyediakan Modul Literasi dan Numerasi untuk semua jenjang pendidikan sebagai salah satu sumber bacaan dalam upaya pengintegrasian literasi dan numerasi dalam pembelajaran. Salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka adalah kemampuan literasi dalam belajar dan bekerja, yaitu kemampuan dalam berbahasa, bersastra,

dan kemampuan bernalar kritis, serta berpikir kreatif. Dalam capaian pembelajaran yang terdapat di Kurikulum Merdeka, terdapat elemen membaca dengan capaian pembelajaran yang berbeda-beda setiap jenjangnya yang menjadi standar kompetensi yang harus dikuasai dan dipahami.

Pengembangan keterampilan berbahasa dan kemampuan literasi membaca belum menjadi fokus utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Hal itu didapatkan dari hasil observasi awal, yaitu pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih menekankan pada penuntasan materi, sehingga hasil dari pembelajaran bahasa belum maksimal, bahkan peserta didik memiliki kecenderungan tidak memiliki minat belajar bahasa yang tinggi. Selain itu, guru masih belum merancang dan melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode dan alat bantu, seperti media pembelajaran yang menarik. Hal tersebut tentunya berakibat pada hasil dan minat siswa, khususnya kemampuan literasi membaca siswa.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang timbul dari pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut, maka penelitian ini perlu dilakukan untuk membantu meningkatkan minat baca peserta didik dan kemampuan literasi membaca dengan cara mengembangkan media pembelajaran melalui *game*, yaitu *game* membaca intensif. Penerapan *game* digital dalam pembelajaran melalui *game* membaca intensif

dikembangkan untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi membaca peserta didik. Penerapan *game* membaca intensif dikembangkan dengan mengacu pada teori dan indikator membaca intensif. Inovasi media pembelajaran dengan sebuah *game* merupakan upaya dalam mengintegrasikan literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Game* digital yang merupakan bagian dari literasi digital merupakan kecakapan seseorang dalam mengimplemetasikan berbagai macam komponen digital, seperti media atau alat bantu digital, perangkat komunikasi digital, atau jaringan yang digunakan untuk mencari informasi melalui media digital, menggunakan alat digital, membuat informasi dengan alat digital, mengevaluasi, dan memanfaatkannya untuk berinteraksi dengan tepat, bijak, dan tidak melanggar hukum (Kemendikbud, 2017).

Pengembangan media *game* melalui *game* membaca intensif pada penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluation*), dikembangkan oleh Dick & Carry. ADDIE adalah sebuah desain sistem instruksional umum yang digunakan untuk mewujudkan pembelajaran belajar yang efisien dan meningkatkan kemampuan peserta didik (Yu et al., 2021). Salah satu penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan menggunakan model pengembangan ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa adalah penelitian dari Yu et al. (2021). Penelitian tersebut melakukan pengembangan media

pembelajaran *pour-over coffee brewing* dengan menggunakan sistem membaca intensif berbasis *virtual reality*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem *intelligent virtual reality interactive* cocok dengan persyaratan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Pengembangan *game* membaca intensif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dapat juga meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan imajinasi dan berpikir kreatif, karena didesain menarik dengan konsep bertualang, ditambah dengan bacaan dan soal-soal berbagai level sesuai dengan indikator membaca intensif. Peserta didik tidak hanya akan bermain, tetapi juga dapat menambah kemampuan dalam membaca intensif dan dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca.

Berdasarkan penjabaran tentang permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai minat baca dan literasi membaca dengan mengembangkan literasi digital melalui *game* membaca intensif. Dalam penelitian ini, pengembangan literasi digital sebagai media pembelajaran berupa *game* membaca intensif yang akan menjadi media pembelajaran terintegrasi melalui Program Perencanaan Pembelajaran (RPP) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini didasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya. Berikut adalah identifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Sebagian individu menganggap membaca merupakan kegiatan yang kurang menyenangkan.
2. Masih rendahnya minat baca dan kemampuan literasi membaca peserta didik di Indonesia.
3. Indonesia termasuk 10 negara dengan minat baca terendah.
4. Tingkat kegemaran membaca masyarakat masih cukup rendah.
5. Motivasi diri yang kurang, kurangnya kemampuan membaca, dan kurangnya alasan atau tujuan untuk membaca adalah beberapa faktor yang menyebabkan minat baca dan kemampuan literasi membaca peserta didik di Indonesia rendah.
6. Fasilitas yang kurang memadai, tidak ada alokasi waktu untuk membaca, keterbatasan ekonomi pembaca, dan lingkungan yang kurang mendukung adalah beberapa faktor eksternal yang memengaruhi rendahnya minat baca dan literasi baca di Indonesia.
7. Pendidikan tingkat dasar harus lebih dapat membangun minat baca dan literasi membaca.
8. Guru belum melakukan inovasi dan pengembangan media berbasis digital dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi peserta didik.

9. Literasi digital masih belum diimplementasikan dalam pembelajaran.
10. Kemampuan peserta didik dalam literasi digital masih rendah.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Seperti apa kebutuhan media *game* membaca intensif sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik?
2. Bagaimana desain pengembangan media *game* membaca intensif berbasis cerita rakyat sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik?
3. Bagaimana proses pengembangan media *game* membaca intensif berbasis cerita rakyat sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik?
4. Bagaimana media *game* membaca intensif berbasis cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik?
5. Bagaimana hasil evaluasi terhadap pengembangan *game* membaca intensif berbasis cerita rakyat sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik?

6. Bagaimana hasil kemampuan literasi membaca siswa kelas VI sebelum dan sesudah menggunakan media *game* membaca intensif ?

#### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan pengembangan media pembelajaran berupa *game* membaca intensif sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca.
2. Mendesain *game* membaca intensif untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Mengembangkan *game* membaca intensif untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.
4. Mengimplementasikan media *game* membaca intensif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca di tingkat sekolah dasar.
5. Mengetahui hasil evaluasi tentang kelayakan media *game* dan kemampuan literasi membaca peserta didik setelah penerapan *game* membaca intensif pada siswa sekolah dasar.

6. Mengetahui perbedaan hasil kemampuan literasi membaca siswa kelas V (lima) pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan media game membaca intensif berorientasi kearifan lokal (cerita rakyat)

#### E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Memberikan pengetahuan serta informasi yang akurat terkait dengan pengembangan literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui *game* membaca intensif dalam meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi membaca peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik

Literasi digital melalui *game* membaca intensif yang dikembangkan pada penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga minat baca dan kemampuan literasi membaca peserta didik meningkat.

b. Bagi guru

Menjadi salah satu inspirasi guru dalam memilih media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sebagai upaya untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi membaca peserta didik.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teoritis

##### 1. Literasi Membaca di Tingkat Sekolah Dasar

###### a. Pengertian Literasi

Literasi adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan mengolah informasi dengan menggunakan kemampuan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), serta kemampuan berpikir yang menjadi aspek penting di dalamnya (Padmadewi & Artini, 2018). Menurut Samsuddin et al (2020), literasi merupakan bentuk penggunaan kemampuan diri dalam praktik sosial, historis, dan kultural dalam menciptakan dan memaknai suatu hal dalam bentuk bacaan. Literasi adalah kemampuan individu dalam menciptakan dan mengimprestasikan makna dalam bentuk teks dan segala bentuk bacaan visual lainnya (Barus et al 2021). Berdasarkan Undang-undang Nomor 3 tahun 2017, literasi didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami informasi secara tepat dan kritis, sehingga seseorang tersebut dapat mengakses informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhannya. Kemendikbud (2017), menjelaskan bahwa literasi memiliki arti, yaitu kemampuan dalam mencari informasi serta memanfaatkan informasi tersebut secara cerdas.

Dari penjelasan-penjelasan terkait dengan literasi tersebut, didapatkan suatu kesimpulan bahwa literasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengakses dan memahami informasi secara tepat dan kritis, sehingga dapat memperoleh informasi yang berguna untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Beberapa pengertian tersebut menjelaskan bahwa literasi kini semakin luas cakupannya, yaitu tidak hanya pada kemampuan seseorang dalam literasi baca dan tulis saja, melainkan kemampuan seseorang dalam mengakses informasi dan memanfaatkannya secara bijak dan cerdas.

b. Jenis-Jenis Literasi

Literasi terdiri dari beberapa jenis, hal tersebut seperti yang termuat dalam buku panduan *Gerakan Literasi Nasional (GLN)* yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017), yang menjelaskan bahwa literasi terdiri dari 6 jenis, di antaranya:

1) Literasi Baca dan Tulis

Baca dan tulis merupakan kecakapan dasar bagi setiap individu. Kemampuan literasi baca dan tulis dapat diartikan sebagai keterampilan seseorang dalam membaca, menulis, mengakses, dan mengolah, serta memahami pesan, mengembangkan pengetahuan, sekaligus digunakan untuk berpartisipasi di lingkungan sosial.

## 2) Literasi Sains

Literasi sains merupakan suatu kemampuan yang sistematis dan ilmiah agar dapat mengidentifikasi pertanyaan, mendapatkan informasi atau pengetahuan, dan dapat menjelaskan informasi secara ilmiah, serta dapat membuat suatu kesimpulan yang sesuai dengan fakta, dan memiliki kepedulian pada isu-isu yang memiliki keterkaitan dengan sains.

## 3) Literasi Numerasi

Literasi numerasi merupakan kemampuan untuk memperoleh, menerapkan, menganalisis, dan melakukan komunikasi dengan menggunakan simbol Matematika untuk digunakan sebagai pengambilan keputusan.

## 4) Literasi Digital

Literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam memanfaatkan media atau alat bantu digital, perangkat komunikasi atau jaringan dalam mencari informasi, memanfaatkan informasi, membuat informasi, mengevaluasi informasi yang telah didapat, dan memanfaatkannya secara tepat, bijak, dan tidak melanggar hukum, sebagai upaya dalam menjalin interaksi dan komunikasi sosial.

#### 5) Literasi Finansial

Literasi finansial kecakapan seseorang dalam mengimplementasikan pemahaman terkait dengan konsep finansial yang digunakan untuk membuat keputusan yang tepat pada bidang keuangan atau finansial dalam rangka peningkatan kesejahteraan finansial individu.

#### 6) Literasi Budaya dan Kewarganegaraan

Literasi budaya dapat diartikan sebagai suatu kemampuan seseorang menunjukkan pemahaman rasa bangga terhadap budaya, sebagai bagian dari identitas bangsa. Sementara literasi kewarganegaraan merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan menerapkan hak serta kewajiban sebagai rakyat dari suatu negara.

Berdasarkan jenis-jenis literasi yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 6 jenis literasi, antara lain literasi baca dan tulis yang merupakan bentuk kemampuan individu dalam menelaah maksud dari suatu bacaan dan tulisan, sehingga dapat menggunakannya dalam lingkungan sosial; literasi sains yang merupakan kemampuan dalam mengidentifikasi kajian terkait ilmiah, sehingga dapat menjawab pertanyaan dan memperdalam pengetahuan; literasi numerasi yang merupakan kemampuan dalam berkomunikasi dengan menggunakan berbagai simbol

Matematika; Iliterasi digital merupakan pemanfaatan teknologi dalam mendapatkan suatu pengetahuan dan menjalin komunikasi, literasi finansial yang merupakan kemampuan dalam membuat keputusan yang efektif pada bidang keuangan atau finansial; serta literasi budaya dan kewarganegaraan yang merupakan kemampuan untuk menyikapi budaya sebagai suatu identitas bangsa.

c. Tahapan Literasi di Sekolah

Berdasarkan Permendikbud Nomor 23 tahun 2015, diperkenalkan sebuah gerakan untuk meningkatkan literasi, yaitu Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Gerakan tersebut bertujuan sebagai cara dalam menumbuhkembangkan sikap yang baik melalui pembelajaran multiliterasi. Hal tersebut dikarenakan tujuan pendidikan bukan hanya menghasilkan seseorang dengan kecerdasan intelektual, tetapi menghasilkan seseorang dengan kecerdasan sosial, emosional, dan spiritual (Wiratsiwi, 2020). GLS adalah kegiatan literasi yang dilaksanakan dengan komprehensif dan berkelanjutan yang bertujuan sebagai wadah pembelajaran sepanjang hayat bagi seluruh warga sekolah (Saadati & Sadli, 2019).

Gerakan Literasi Sekolah membutuhkan partisipasi dari berbagai pihak, di antaranya pemangku kepentingan di bidang pendidikan, hingga unsur publik seperti orang tua siswa, media

massa, hingga masyarakat (Burhan et al., 2020). Terdapat tiga tahapan dalam literasi di sekolah dasar. Tahapan tersebut berdasarkan panduan tahapan Gerakan Literasi Sekolah. Adapun 3 tahapan tersebut, yaitu:

1) Tahapan Pembiasaan

a) Tujuan

Menumbuhkembangkan minat baca peserta didik agar tertarik dengan suatu bacaan dan kegiatan membaca merupakan tujuan yang terdapat dalam tahapan pembiasaan.

b) Kecakapan Literasi

Pada tahapan pembiasaan, kemampuan literasi untuk jenjang pendidikan kelas rendah berfokus pada memahami dan mencari informasi yang terdapat dalam cerita dan fiksi. Adapun untuk kecakapan atau kemampuan literasi jenjang pendidikan kelas tinggi berfokus pada mengkomunikasikan dan mempresentasikan cerita dengan baik, efektif, dan mulai memiliki kemampuan memahami berbagai jenis tulisan beserta tujuan dan fungsinya.

c) Fokus Kegiatan

Fokus kegiatan yang terdapat di tingkat sekolah dasar pada tahap pembiasaan adalah membaca dan

membacakan buku dengan bersuara atau membaca nyaring, serta membaca dalam hati. Adapun jenis bacaan untuk jenjang kelas rendah adalah buku yang berisikan cerita bergambar, buku gambar bercerita, dan bahan bacaan yang sederhana, sedangkan untuk jenjang tinggi adalah buku yang berisikan lebih banyak gambar dalam teks yang disajikan, buku bergambar yang berisikan kalimat-kalimat sederhana, dan novel sederhana yang tersaji dalam bentuk cetak maupun elektronik yang dapat dengan mudah didapatkan oleh peserta didik.

#### d) Prinsip-Prinsip Kegiatan Membaca

Pada tahap pembiasaan, prinsip yang diterapkan dalam kegiatan membaca, di antaranya adalah membaca buku yang bukan merupakan buku teks pelajaran, buku yang dibaca adalah buku yang diminati oleh peserta didik, kegiatan membaca tidak diikuti dengan pemberian tugas menghafal cerita dan menulis sinopsis, kegiatan membaca yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan diskusi secara informal membahas buku yang telah dibaca, dan kegiatan membaca dalam suasana yang menyenangkan.

#### e) Langkah-Langkah Kegiatan

Langkah-langkah kegiatan yang diterapkan meliputi kegiatan membaca buku dilakukan selama 15 menit sebelum pembelajaran maupun terintegrasi dalam pembelajaran. Kegiatan membaca 15 menit dapat dilakukan dengan cara dibacakan dengan bersuara atau membaca tak bersuara atau membaca di dalam hati, mengatur dan menyiapkan sarana dan lingkungan yang mendukung kegiatan membaca, menambah dan mengkoleksi buku-buku, serta menggunakan sarana dan prasarana sekolah.

### 2) Tahapan Pengembangan

#### a) Tujuan

Tujuan yang terdapat dalam tahap pengembangan adalah untuk mempertahankan minat baca yang sudah terdapat dalam diri peserta didik, mempertahankan kelancaran membaca, dan menguatkan tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami suatu informasi dari sumber bacaan yang dibaca.

#### b) Kecakapan Literasi

Kecakapan literasi yang menjadi fokus dalam tahap pengembangan yaitu meningkatkan kemampuan

literasi, di antaranya kemampuan keterampilan berbahasa dan memilah informasi yang didapat.

c) Fokus Kegiatan Membaca

Fokus kegiatan pada jenjang sekolah dasar di kelas rendah meliputi guru yang membimbing peserta didik untuk membaca buku bergambar, kemudian peserta didik dibimbing untuk membaca secara mandiri, dan peserta didik menggambarkan atau menceritakan baik secara tulis maupun lisan tentang tokoh atau kejadian yang terdapat dalam cerita. Pada peserta didik sekolah dasar di kelas tinggi berfokus pada membaca dalam hati buku yang memiliki ilustrasi dan dapat memberikan tanggapan dengan menggunakan kalimat yang sederhana.

d) Prinsip-Prinsip Kegiatan Membaca

Kegiatan membaca dalam tahap pengembangan memiliki prinsip yang harus diterapkan dalam menjalaninya. Adapun prinsip tersebut adalah kegiatan membaca peserta didik, bukan kegiatan membaca teks atau buku yang ada kaitannya dengan materi-materi pelajaran, melainkan peserta didik melakukan kegiatan membaca dengan membaca teks atau buku yang ia minati. Dalam prinsip kegiatan membaca dalam tahap

pengembangan, setelah melakukan kegiatan membaca, peserta didik diberikan tugas untuk menggambar dan menulis. Setelah itu, peserta didik melakukan penilaian dan memberikan tanggapan terhadap bacaan yang telah dibaca.

e) Kegiatan pada Tahap Pengembangan

Kegiatan yang terdapat pada tahap pengembangan, di antaranya yaitu kegiatan membaca bersuara atau nyaring yang interaktif, membaca terbimbing, membaca secara klasikal dan membaca secara mandiri, mendiskusikan cerita, serta membuat atau menunjukkan catatan.

3) Tahapan Pembelajaran

a) Tujuan

Tujuan kegiatan literasi membaca pada tahap pembelajaran adalah untuk mempertahankan minat membaca yang sudah ada pada diri peserta didik. Selain itu, untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dengan menggunakan berbagai sumber bacaan pengayaan dan buku teks yang berkaitan dengan materi-materi pelajaran.

b) Kecakapan Literasi

Kecakapan literasi yang menjadi fokus pada tahap pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan membaca dan menulis dengan menggunakan sistem perjenjangan atau level, agar terlihat peningkatan kecakapan pada aspek keterampilan berbahasa peserta didik. Hal tersebut dilakukan secara berkelanjutan agar guru mampu mengukur keberhasilan kecakapan literasi. Tahap pembelajaran kecakapan literasi di sekolah dasar dibagi menjadi ke dalam tiga tingkatan, yaitu tingkat awal, tingkat pemula, dan tingkat madya.

c) Fokus Kegiatan

Fokus kegiatan pada tahap pembelajaran adalah pada penggunaan metode, mendesain rancangan pembelajaran, penentuan bahan ajar yang tepat, media, dan strategi membaca yang tepat dan sesuai.

d) Prinsip Kegiatan Membaca

Kegiatan membaca pada tahap pembelajaran memiliki prinsip dalam pelaksanaan kegiatan membaca, yaitu peserta didik dalam melakukan kegiatan membaca dengan kemampuan literasi yang telah dimiliki. Kegiatan membaca dilakukan dengan variasi. Fokus

pembelajaran adalah pada proses, bukan pada hasil yang didapatkan, dan peserta didik mendapatkan bimbingan dan pendampingan dari guru dalam melakukan kegiatan membaca.

e) Langkah-Langkah Kegiatan

Kegiatan membaca pada tahap pembelajaran memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan, di antaranya adalah peserta didik membaca dengan menggunakan variasi cara membaca, seperti membaca bersuara atau nyaring, membaca terbimbing atau terpandu, membaca bersama, dan membaca intensif. Adapun buku yang dibaca pada tahap pembelajaran adalah buku pengayaan untuk pembelajaran dan menggunakan buku tersebut untuk melakukan kegiatan menulis kreatif.

Berdasarkan penjelasan terkait tahapan literasi, didapatkan suatu kesimpulan bahwa tahapan literasi terdiri dari tiga tahapan, yaitu pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran. Setiap tahapan yang terdapat dalam Gerakan Literasi Sekolah memiliki tujuan, fokus, dan langkah-langkah yang berbeda dan disesuaikan dengan jenjang pendidikan.

#### d. Literasi Membaca

Literasi membaca merupakan penggunaan simbol-simbol tertulis yang diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Britt, Rouet, & Durik (2017). Masyarakat saat ini sudah mulai menggunakan media digital dalam aktivitas sehari-hari, seperti mencari sumber belajar, mencari pekerjaan, melakukan komunikasi, berbelanja *online*, dan berpartisipasi sosial dalam hidup bermasyarakat. Literasi membaca menurut Alakrash & Razak (2021) adalah suatu kegiatan yang menjadi kemauan dan kemampuan untuk memahami dan menggunakan bentuk-bentuk, seperti tulisan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Menurut Lazonder et al (2020), literasi membaca merupakan memahami, menggunakan, merenungkan suatu bentuk tulisan yang akan menghasilkan pemahaman atas suatu topik bacaan tertentu.

Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah dijelaskan tersebut, dapat diketahui bahwa literasi membaca adalah suatu kegiatan yang tidak sekadar membaca huruf atau simbol dalam teks bacaan, tetapi literasi membaca memiliki makna yang lebih luas lagi, yaitu sebagai kecakapan dasar untuk memahami suatu informasi atau pengetahuan yang digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Literasi membaca sebagai dasar dalam

belajar, bekerja, berkomunikasi, dan menjalani kehidupan sehari-hari.

e. Literasi Membaca di Kurikulum Sekolah Dasar

Literasi membaca merupakan kegiatan yang sampai saat ini terus dijalankan di sekolah, baik terintegrasi dalam pembelajaran maupun menjadi program. Seperti yang termuat di dalam Keputusan Kemendikbudristek No. 032/H/KR/2022, menyatakan mengembangkan kemampuan literasi peserta didik dalam berbahasa, bersastra, dan memiliki kecakapan berpikir kritis dan kreatif adalah tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kemampuan berbahasa sebagai bagian dari aspek literasi yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan yang baik dalam berbahasa dengan melibatkan berbagai jenis teks yang disajikan melalui lisan, tulis, visual, audio, dan audiovisual.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari 4 elemen, yaitu elemen menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Membaca merupakan salah satu elemen yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan memiliki capaian pembelajaran atau kompetensi sebagai standar keterampilan atau kecakapan yang dipelajari peserta didik. Capaian pembelajaran pada elemen membaca

dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia secara umum, yaitu membaca merupakan suatu kemampuan peserta didik dalam memahami, memaknai, dan menginterpretasi, serta merefleksi suatu teks yang bertujuan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan, serta potensi.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki capaian pembelajaran, yang dalam elemen membaca memiliki kompetensi yang berbeda. Hal tersebut disesuaikan dengan fasenya. Capaian pembelajaran pada elemen membaca yang terdapat di fase A adalah peserta didik diharapkan menunjukkan minat baca dan memiliki kemampuan membaca kata-kata yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari dengan baik. Selain itu, pada fase A ini, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami informasi dari bacaan dalam berbagai bentuk seperti narasi, puisi teks tentang diri dan lingkungan. Pada fase A ini juga, capaian pembelajaran pada elemen membaca, yaitu peserta didik diharapkan memiliki pemahaman dalam memaknai kosa kata baru dengan bantuan ilustrasi.

Capaian pembelajaran pada elemen membaca di fase B, yaitu peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami pesan atau informasi, baik dalam bentuk teks narasi maupun puisi yang terdapat dalam media cetak maupun

elektronik; peserta didik memiliki kemampuan untuk membaca dan memiliki kata-kata baru yang digunakan untuk berkomunikasi secara lisan ataupun tulis dengan baik; peserta didik memiliki pemahaman tentang ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif; peserta didik memiliki kemampuan untuk mengenali tokoh cerita yang terdapat dalam teks narasi. Selain itu, peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami kosa kata baru dari teks bacaan.

Capaian pembelajaran pada elemen membaca yang terdapat di fase C adalah peserta didik memiliki kemampuan untuk membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan baik, memahami informasi yang didapat, serta memahami kosa kata baru yang terdapat dalam teks bacaan. Peserta didik memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi ide pokok dari berbagai jenis teks dan memahami nilai-nilai yang terdapat dalam teks sastra, baik berbentuk prosa ataupun pantun dan puisi dalam bentuk teks tertulis maupun audiovisual.

Berdasarkan penjelasan tentang literasi membaca yang telah diuraikan tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya literasi membaca adalah salah satu bagian dari komponen dan tujuan pembelajaran bahasa yang termuat di dalam Kurikulum Merdeka. Selain itu, dalam Kurikulum Merdeka, terdapat elemen

membaca yang memuat capaian pembelajaran atau kompetensi yang harus dipelajari dan dipahami oleh peserta didik di setiap fase.

f. Implementasi Literasi Membaca di Sekolah Dasar

Kemampuan literasi membaca harus terus dikembangkan oleh peserta didik di tingkat sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan literasi membaca merupakan dasar untuk dapat memahami pelajaran. Literasi membaca di tingkat sekolah dasar dapat diterapkan sesuai dengan panduan Gerakan Literasi Membaca yang telah dikeluarkan oleh pemangku kebijakan, dalam hal ini adalah Kemendikbudristek. Salah satunya adalah membiasakan untuk membaca 15 menit sebelum dilakukan pelajaran. Literasi menjadi aspek penting yang harus dimiliki seseorang sejak dini yang akan memengaruhi perkembangan di masa yang akan datang, sehingga kemauan literasi membaca harus ditanamkan pada anak sekolah dasar, dikarenakan usia tersebut ialah masa *golden age* (Aprilia et al 2020). Menurut Rohana & Syamsuddin (2020), implementasi literasi membaca di sekolah dasar dapat dilakukan dengan membuat kelompok-kelompok kecil yang akan mengembangkan kemandirian dalam memahami suatu bacaan dan dapat menjadi tempat diskusi untuk mengasah pemahaman bacaan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat diketahui bahwa implementasi literasi membaca di sekolah dasar merupakan kegiatan yang penting dilakukan untuk membantu perkembangan pola pikir anak pada usia emas yang akan memberi dampak pada berkembangnya kemampuan literasi membaca anak, memengaruhi perkembangannya di masa yang akan datang.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar
  - a. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran didefinisikan oleh Winataputra dalam Farhrohman (2017), adalah sebagai suatu kegiatan yang memfasilitasi seseorang untuk dapat meningkatkan kualitas belajar. Pembelajaran yang dilakukan adalah suatu upaya sadar yang bertujuan untuk dapat menambah pemahaman peserta didik dalam memahami informasi atau mencapai suatu kompetensi. Salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari oleh peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar sampai tinggi adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mempelajari Bahasa Indonesia pada dasarnya adalah belajar berkomunikasi. Hal tersebut dikarenakan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik yang akan digunakan untuk berkomunikasi secara tulis dan lisan (Herlina et al., 2022).

Bahasa berperan dalam perkembangan intelektual dan sosial peserta didik dan sebagai dasar untuk mempelajari semua informasi yang terdapat di setiap mata pelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang pendidikan memiliki tujuan sebagai jembatan atau media peserta didik dalam mengenali diri sendiri, lingkungan, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi dalam masyarakat. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga dapat menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif untuk kehidupan sehari-hari (Herlina et al., 2022). Menurut Kemendikbud (2019), bahasa Indonesia merupakan alat untuk melakukan komunikasi yang mempunyai kekuatan untuk memengaruhi dan membentuk nilai budaya bangsa yang digunakan sebagai bentuk perwujudan cita-cita identitas nasional, sehingga dapat menunjukkan sikap positif kepada masyarakat terhadap bahasa Indonesia, sehingga Indonesia dapat menjadi bangsa yang berdaulat yang memiliki ciri dan nilai budaya. Berdasarkan definisi yang telah dijelaskan, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa bahasa Indonesia merupakan budaya yang menjadi ciri pembeda, sehingga menjadi daya tarik untuk dipelajari dan dikembangkan.

b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mempelajari Bahasa Indonesia pada dasarnya adalah belajar berkomunikasi. Hal tersebut dikarenakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia ditujukan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara tulis ataupun lisan yang baik dengan menggunakan bahasa Indonesia (Herlina et al., 2022). Selain untuk meningkatkan kemampuan komunikasi pembelajaran, bahasa Indonesia juga memiliki tujuan lain seperti yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, yaitu *“Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara tulis maupun lisan dengan efektif dan efisien, peserta didik memiliki sikap menghargai dan rasa bangga dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, peserta didik memiliki pemahaman yang baik dan dapat menggunakan bahasa Indonesia untuk berbagai tujuan dengan tepat dan kreatif, peserta didik mampu menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan intelektual dan kematangan emosional serta sosial, peserta didik dapat memanfaatkan karya sastra sebagai media untuk memperluas pengetahuan dan wawasan dalam*

*berbahasa, dan peserta didik memiliki sikap menghargai dan bangga terhadap sastra sebagai suatu khazanah budaya.”*

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, dapat dijelaskan bahwa tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu sebagai dasar untuk berkomunikasi. Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terbatas untuk berkomunikasi saja, tetapi sebagai perwujudan rasa bangga dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan. Selain itu, mempelajari Bahasa Indonesia juga sebagai bentuk memanfaatkan karya sastra sebagai tambahan wawasan pengetahuan.

#### c. Metode Pengajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran dapat disesuaikan dengan tujuan yang telah dirumuskan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, diperlukan kreativitas tenaga pengajar untuk memilih metode dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Ikbal & Nursalim, 2019). Metode pengajaran Bahasa Indonesia yang dapat diterapkan oleh tenaga pendidik menurut Krissandi et al. (2018) adalah sebagai berikut:

### 1) Metode Ceramah

Metode ceramah adalah cara penyampaian informasi atau pesan secara lisan kepada pendengar. Dalam penerapan metode ceramah, guru bertindak sebagai tokoh yang menyampaikan informasi kepada seluruh peserta didik di kelas secara lisan dan peserta didik sebagai penyimak dalam pembelajaran. Metode ceramah merupakan metode paling awal yang digunakan sejak dimulainya pendidikan.

### 2) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan dengan teknik bertanya. Kemampuan bertanya guru dalam metode tanya jawab sangat dibutuhkan agar pembelajaran yang berlangsung menjadi interaktif. Metode tanya jawab tidak bisa berdiri sendiri, melainkan sebagai bentuk kombinasi dengan penggunaan metode pembelajaran yang lainnya. Penerapan metode tanya jawab dapat diimplementasikan dengan cara memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang informasi atau pengetahuan yang telah dipelajari ataupun yang belum peserta didik kuasai.

### 3) Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan

masalah melalui diskusi. Penerapan metode diskusi di dalam pembelajaran diawali dengan memberikan suatu topik pembahasan atau permasalahan, kemudian peserta didik dalam setiap kelompoknya membagi peran masing-masing untuk mendiskusikan suatu permasalahan yang akan dibahas atau diselesaikan.

#### 4) Metode Belajar Kelompok

Metode belajar kelompok merupakan metode yang bertujuan untuk mengembangkan sikap sosial peserta didik dan kemampuan komunikasi antar peserta didik dalam kelompok. Penerapan metode belajar kelompok dalam pembelajaran diawali dengan pembagian tim belajar, kemudian setiap tim akan diberikan suatu topik atau proyek yang akan diselesaikan secara bersama-sama dalam tim belajar.

#### 5) Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama diperuntukan bagi pendidik yang mengharapkan adanya pertunjukan drama dalam pembelajaran yang berisikan materi-materi pelajaran atau topik yang sedang dibahas, agar peserta didik dapat mengaktualisasikan diri. Dengan metode sosiodrama, diharapkan peserta didik dapat memahami materi dan memaknai nilai-nilai yang terdapat di dalam drama yang

diperankan. Metode ini dilakukan jika guru menghendaki siswa untuk mendramatisasikan dan memecahkan masalah dalam kehidupan masyarakat.

#### 6) Metode Resitasi

Metode resitasi adalah metode yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menambah wawasan atau pengetahuan peserta didik, meningkatkan dan mempertahankan hasil belajar peserta didik yang sudah dikuasai oleh siswa. Penerapan metode resitasi dapat berupa praktik sebuah teori, kaidah, dan keterampilan sesuai dengan mata pelajaran.

#### 7) Metode Karyawisata

Metode karyawisata bertujuan agar peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dari objek yang dikunjungi. Metode karyawisata dapat diterapkan dengan menyesuaikan materi pelajaran.. Misalnya, karyawisata ke museum sastra yang bertujuan agar peserta didik memiliki informasi tentang karya-karya sastra

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran, penetapan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam

pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

d. Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa merupakan bentuk kecakapan atau keterampilan seseorang dalam aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis berbicara (Budiarti & Riwanto, 2021). Menurut Yanti et al (2020), keterampilan berbahasa yang baik diawali oleh guru bahasa yang profesional, yaitu guru yang memiliki kemampuan keterampilan berbahasa yang baik. Menurut Farhrohman (2017), keterampilan dalam berbahasa meliputi aspek-aspek, seperti berikut ini:

1) Keterampilan Mendengarkan

Keterampilan mendengarkan, seperti mendengarkan pengumuman, berita, pesan, perintah, pidato, memberikan respons, dan mengapresiasi hasil sastra berupa dongeng, puisi, syair, pantun, dan pertunjukan drama.

2) Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara, seperti menyampaikan gagasan atau pendapat, menyampaikan pesan, pengalaman, dialog, menceritakan diri sendiri atau orang lain, hingga menceritakan tentang kegiatan dirinya sendiri.

### 3) Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca seperti membaca kata-kata, huruf, kalimat, paragraf, petunjuk, denah, pengumuman, ensiklopedia, dan karya sastra seperti cerita dongeng, cerita rakyat, cerita fabel, maupun cerita anak.

### 4) Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis seperti menulis berbagai jenis karangan deskriptif, karangan naratif, dengan memperhatikan tujuan dan sasaran pembaca, pemakaian tanda baca dan ejaan dengan benar, pemilihan kosa kata yang tepat, dan berkekspresi melalui kegiatan menulis.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa keterampilan berbahasa dibagi menjadi beberapa jenis keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbahasa tersebut harus diawali oleh kemampuan guru dalam melatih keterampilan siswa atau peserta didik dalam berbahasa yang baik.

## 3. Pengembangan Literasi Digital Melalui Game Membaca Intensif

### a. Pengertian Literasi Digital

Literasi digital adalah salah satu jenis literasi yang menjadi tujuan Kurikulum Merdeka kepada peserta didik di sekolah. Kemendikbud (2017) menjelaskan bahwa literasi digital adalah kemampuan dan pemahaman seseorang untuk menggunakan

berbagai media digital untuk berbagai tujuan, sebagai alat komunikasi atau jaringan untuk mencari informasi dan mengevaluasi, dan dapat digunakan secara bijak dan tepat tanpa melanggar hukum. Menurut Sutisna (2020), literasi digital merupakan proses dalam pencarian atau penyediaan berbagai informasi yang dapat membantu seseorang untuk memahami pesan atau bacaan, sehingga dapat berkomunikasi secara efektif dan memicu pemahaman terkait kesadaran berpikir kritis.

Menurut Dewi et al (2021), literasi digital merupakan upaya yang dilakukan untuk menumbuhkan karakter siswa yang akan menggunakan aplikasi-aplikasi untuk kemudahan pembelajaran dan bahan literatur yang dapat diperoleh dengan mudah dan cepat.

Dari penjelasan beberapa definisi terkait literasi digital di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi digital merupakan kecakapan seseorang dalam menggunakan dan memanfaatkan perangkat-perangkat atau media-media berbasis digital yang digunakan untuk berbagai tujuan. Literasi digital saat ini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat. Hal tersebut dikarenakan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih menuntut

masyarakat untuk dapat memahami dan dapat memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

b. Pemanfaatan Literasi Digital dalam Pembelajaran

Pengintegrasian literasi digital dalam pembelajaran merupakan bagian yang takterpisahkan. Pengintegrasian literasi digital dalam pembelajaran dengan cara mengintegrasikan literasi digital ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan memiliki kecakapan dalam keterampilan berbahasa. Pengintegrasian keterampilan berbahasa dengan literasi digital dilakukan dengan menggunakan berbagai media digital atau perangkat digital, seperti komputer, internet, dan telepon seluler (Damayanti, 2019). Menurut Hanik (2020), terdapat beberapa manfaat dari literasi digital dalam pembelajaran, antara lain dapat diadakannya *self directed learning*, sehingga akan meningkatkan aspek sikap peserta didik seperti disiplin dan tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran. Literasi digital bermanfaat dalam menguji kecakapan dan pengetahuan peserta didik untuk menggunakan berbagai media dan perangkat digital dan alat komunikasi lainnya untuk dimanfaatkan dengan bijak, sehat, dan taat hukum.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, salah satu karakteristik mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah penerapan literasi digital dalam pembelajaran. Hal itu seperti yang termuat di dalam Keputusan Kemendikbudristek No 033/KR/2022 yaitu *“Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang berfokus pada kemampuan literasi, sehingga menjadi modal dasar untuk dapat memahami mata pelajaran lain. Selain itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki karakteristik untuk mengembangkan dan membina peserta didik, agar memiliki rasa sikap percaya diri dalam berkomunikasi, menjadi pemikir yang kritis, kreatif, dan imajinatif, serta menguasai literasi digital.”*

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi digital memiliki banyak manfaat, baik dalam pemahaman literasi dan pengetahuan peserta didik maupun dalam menyikapi adanya teknologi baru, yaitu program literasi digital, sehingga tidak hanya melatih kemampuan diri, tetapi juga dapat melatih sikap dan perilaku peserta didik dalam menyikapi perkembangan teknologi yang ada.

#### c. Pengembangan Literasi Digital

Media digital menjadi bentuk teknologi yang dapat bermanfaat dalam berbagi informasi, salah satunya dalam perkembangan literasi digital. Menurut Sutisna (2020),

perkembangan literasi digital dapat menimbulkan dua sisi yang berlawanan, yaitu muncul adanya kekhawatiran dengan kebiasaan penggunaan internet dan di sisi lain, perkembangan literasi digital dapat mempermudah proses literasi dan menarik individu untuk literasi. Menurut Dewi et al (2021), perkembangan teknologi dengan literasi digital akan memberikan kemudahan untuk meningkatkan kemampuan belajar dan mempermudah akses pembelajaran. Akan tetapi, jika penggunaannya dilakukan secara berlebihan, maka akan menimbulkan kemerosotan nilai karakter anak.

Dalam kegiatan pembelajaran di era kemajuan teknologi, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran, agar dapat mengikuti perkembangan teknologi. Oleh karena itu, perlu adanya pengintegrasian literasi digital dalam pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis literasi digital, juga harus disesuaikan dengan prinsip dasar pengajaran dan prinsip multiliterasi. Artinya, bahwa peserta didik tidak hanya diajarkan mengikuti standar literasi membaca saja, tetapi perlu dilengkapi dengan literasi-literasi lain dalam lingkungan digital saat ini. Silalahi et al., (2022).

Terdapat ada tujuh elemen penting pada literasi ini, yaitu:

- *Information Literacy*: berhubungan dengan kemampuan Anda untuk mengelola, menemukan, menerjemahkan, hingga memberi informasi.
- *Digital Scholarship*: merupakan elemen penting karena Anda bisa mengikuti pembelajaran akademik dan aktif mengikuti praktik pembelajaran.
- *Learning Skills*: Anda bisa memanfaatkan proses belajar dan mengajar secara formal maupun informal terkait teknologi.
- *ICT Literacy*: berhubungan dengan pikiran kreatif, kritis, dan inovatif terkait teknologi. Jadi, Anda bisa mengadopsi dan memakai perangkat digital.
- *Communication and Collaboration*: partisipasi seseorang pada kelompok jaringan pembelajaran dan penelitian.
- *Media Literacy*: kemampuan untuk membaca dan berpikir kreatif.
- *Career and Identity*: terutama, Anda butuhkan untuk mengelola identitas *online*. Sutisna (2020)

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan literasi digital dapat menimbulkan manfaat. Manfaat akan didapatkan jika literasi digital digunakan dengan benar dan sesuai tujuan, karena teknologi tersebut akan mempermudah proses belajar dan dapat membuat kegiatan belajar lebih menarik. Akan tetapi, di sisi lain, pengembangan literasi digital juga dapat berdampak pada penurunan nilai karakter seseorang jika tidak digunakan secara benar.

#### d. Media Game Digital dalam Pembelajaran

Media *game* merupakan salah satu jenis perkembangan media yang terdapat di dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi. *Game* digunakan sebagai sarana untuk membantu pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran, seperti penyampaian materi dan membantu siswa untuk memahami materi.

Penggunaan media *game* digital dalam pembelajaran sebagai alat bantu yang mendukung proses pembelajaran mendapatkan hasil yang signifikan dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran (Anggia, 2015).

*Game* edukatif dibuat untuk pembelajaran mengenai subjek tertentu, perluasan konsep, pengembangan penguatan, pemahaman peristiwa sejarah atau budaya, serta penguasaan

keterampilan tertentu. *Game* edukatif ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk memperkenalkan elemen *game* dalam lingkungan pembelajaran (Suci, 2015). *Game* efektif dalam pembelajaran karena sesuai dengan konteks yang berkaitan dengan lingkungan siswa dan dipraktikkan sesuai dengan konteks tersebut.

Terdapat banyak kelebihan dari pembelajaran menggunakan media *game* digital ini, yaitu mampu membuat para siswa menjadi tidak mudah bosan dan materi pelajaran menjadi lebih mudah tersampaikan. Selain itu, media *game* digital mampu mengefisienkan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu kompetensi, karena dengan *game* digital, para siswa lebih cepat menangkap pelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *game* digital adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

e. *Game* Membaca Intensif

*Game* membaca intensif yang dikembangkan merupakan sebuah *game* dengan konsep bertualang. Pada *game* tersebut, akan terdapat berbagai bacaan yang dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. *Game* membaca intensif ini akan dikembangkan menjadi

beberapa level, mulai dari level 1 sampai dengan level 3, setiap level disesuaikan dengan indikator dalam kemampuan literasi membaca. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di dalam *game* telah mengacu pada teori-teori dan indikator membaca intensif.

#### 1) Pengertian Membaca

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipelajari mulai dari sekolah tingkat dasar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, membaca merupakan kegiatan mengamati atau mencermati, serta memahami pesan yang tertulis dengan cara menyuarakan secara lisan atau dalam hati. Membaca adalah suatu aktivitas yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman dari suatu teks bacaan yang berasal dari berbagai sumber, baik yang tersurat maupun tersirat. (Fatmasari & Fitriyah, 2018). Menurut Tarigan (2021), membaca adalah aktivitas seseorang yang bertujuan untuk mendapatkan pesan atau pengetahuan yang terdapat dalam teks atau bahasa tulis. Membaca merupakan proses mengambil dan memahami arti atau makna yang ada dalam suatu bacaan terkait pembahasan topik tertentu (Aqmarani et al 2022). Menurut Harianto, (2020) membaca merupakan kemampuan yang

dimiliki oleh individu terkait bahasa pokok yang menjadi komponen dari komunikasi tulis.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai membaca, maka dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memahami pesan dari sebuah bacaan.

## 2) Manfaat Membaca

Manfaat yang didapatkan melalui membaca menurut Lestari et al. (2020) adalah sebagai berikut:

- a) Bertambahnya pengetahuan dan wawasan pembaca.
- b) Bertambahnya kosa kata pembaca dari kegiatan membaca yang dilakukan.
- c) Terlatihnya kemampuan berpikir dan menganalisis.
- d) Fokus dan konsentrasi pembaca akan meningkat.
- e) Keterampilan menulis akan berkembang.
- f) Hubungan sosial akan berkembang dan meningkat.
- g) Akan membantu pembaca untuk menjalin hubungan dengan dunia.

Menurut Lubis (2021), terdapat beberapa manfaat dari kegiatan membaca yang akan diperoleh individu antara lain:

a) Berkembangnya cara berpikir

Membaca akan merangsang kemampuan berpikir pada seseorang, karena kegiatan ini akan mengembangkan fokus dan pola pikir dari individu untuk bisa memahami sesuatu topik bacaan (Rahmawati et al 2022).

b) Meningkatkan pengetahuan

Kegiatan membaca akan mampu membuat individu untuk meningkatkan pengetahuan terkait topik-topik yang dibacanya, sehingga semakin banyak bacaan yang dibaca, maka pengetahuan yang dimiliki akan semakin luas (Rahmawati et al 2022).

c) Meningkatkan memori dan pemahaman

Membaca akan melatih daya ingat yang dimiliki individu karena telah terlatih untuk mengingat topik apa yang sebelumnya sudah dibaca, sehingga akan memaksimalkan pemahaman bacaan (Rahmawati et al 2022).

Berdasarkan beberapa pemaparan manfaat membaca di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca dapat memiliki banyak manfaat, yaitu bertambahnya pengetahuan dan wawasan, bertambahnya kosa kata pembaca, terlatihnya kemampuan berpikir dan

menganalisis, fokus dan konsentrasi pembaca akan meningkat, keterampilan menulis akan berkembang, hubungan sosial akan berkembang dan meningkat, akan membantu pembaca untuk menjalin hubungan dengan dunia.

### 3) Tujuan Membaca

Tujuan dari kegiatan membaca menurut Tarigan (2021) adalah sebagai berikut:

- a) Memperoleh informasi yang fakta.
- b) Memperoleh ide atau inspirasi.
- c) Mendapatkan pengetahuan terkait cerita.
- d) Untuk mendapatkan suatu kesimpulan.
- e) Untuk mengelompokkan fakta atau informasi.
- f) Melakukan penilaian dan evaluasi.
- g) Melakukan perbandingan atau mendapat pertimbangan.

Tujuan dari kegiatan membaca menurut Aqmarani et al (2022) adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mendapatkan rincian topik dan fakta.
- b) Membaca untuk mendapatkan ide utama.
- c) Untuk memperoleh informasi terkait urutan cerita.
- d) Untuk dapat membuat suatu kesimpulan.

- e) Untuk dapat melakukan pengkategorian dari fakta-fakta yang didapat.
- f) Untuk melakukan evaluasi.
- g) Melakukan perbandingan.

Berdasar tujuan-tujuan membaca yang telah diuraikan dari beberapa sumber di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca memiliki banyak tujuan, yaitu membaca untuk mendapatkan rincian fakta-fakta, memperoleh ide utama, membaca untuk memperoleh susunan atau runtutan cerita, membaca untuk mendapatkan suatu simpulan, membaca untuk melakukan klasifikasi, dan membaca untuk melakukan penilaian dan evaluasi, serta melakukan perbandingan.

#### 4) Jenis-jenis Membaca

Menurut Tarigan (2021), membaca memiliki berbagai jenis, yaitu:

##### a) Membaca Nyaring

Membaca bersuara atau nyaring adalah kegiatan membaca dengan mengeluarkan suara dan menjadi alat bagi pendengar maupun pembaca untuk memperoleh informasi dari penulis. Menurut Suparlan (2021), membaca nyaring membutuhkan keterampilan vokal yang penting, seperti nada, intonasi suara,

tekanan dalam memproduksi suara, pelafalan kata-kata, dan sebagainya, sehingga jenis membaca nyaring ini merupakan teknik membaca lisan. Contoh dari jenis membaca bersuara atau nyaring adalah membaca dongeng, puisi, dan membaca teks berita.

b) Membaca dalam Hati

Membaca dalam hati adalah aktivitas seseorang tanpa mengeluarkan suara. Tujuan dari membaca dalam hati adalah mendapatkan informasi atau pengetahuan serta pesan dari berbagai sumber bacaan. Menurut Suparlan (2021), membaca dalam hati ini akan mengantarkan individu mendapatkan kesempatan untuk lebih memahami bacaan dengan lebih mendalam. Jenis membaca ini akan relatif lebih cepat dengan tanpa mengurangi arti isi bacaan yang merupakan salah satu cara untuk membaca intensif.

Berdasarkan penjelasan di atas, didapatkan suatu simpulan membaca bersuara atau nyaring dan membaca tanpa suara atau dalam hati merupakan jenis-jenis membaca. Jenis membaca nyaring merupakan kegiatan membaca dengan mengeluarkan atau memproduksi suara yang dapat didengar oleh pembaca atau orang yang ada di sekitar pembaca.

Jenis membaca dalam hati merupakan aktivitas seseorang dalam membaca tanpa menyuarakan bacaannya secara lisan.

#### 5) Membaca Intensif

Membaca intensif merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan aktivitas membaca dengan bersungguh-sungguh dan penuh ketelitian, serta cermat untuk memahami pesan atau informasi yang terdapat dalam bacaan. Membaca intensif dapat digunakan sebagai sarana untuk menemukan pokok pikiran yang tepat pada sebuah bacaan (Saputri, 2021). Menurut Andres (2020), membaca intensif merupakan bentuk kemampuan membaca dan menganalisis pada suatu bacaan yang bertujuan untuk melatih fokus atas pemahaman topik tertentu. Membaca intensif adalah salah satu keterampilan seseorang dalam belajar dan memahami suatu topik tertentu dengan beberapa teknik, salah satunya teknik pemindaian teks yang akan menyeleksi bacaan yang penting dan akan menjawab pertanyaan (Musdalifah, 2020).

Membaca intensif merupakan teknik yang perlu diterapkan dalam pengajaran membaca di kelas, karena dianggap merupakan teknik yang efektif untuk

meningkatkan kualitas membaca anak (Nadirah et al 2020). Menurut Muchtar (2019), membaca insentif adalah teknik membaca secara luas dan dalam jumlah besar dengan tujuan untuk memahami isi dari bacaan yang digunakan sebagai pendekatan literasi membaca. Saputra et al (2020) menjelaskan bahwa membaca intensif merupakan aktivitas membaca individu dengan teliti dan terperinci yang bertujuan untuk memaksimalkan pemahaman tentang isi bacaan dari sumber bacaan.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca intensif merupakan kegiatan membaca yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi dan memahami informasi dari sumber bacaan yang dibaca dengan cermat dan teliti. Kemampuan membaca intensif perlu untuk selalu dilatih dan dikembangkan oleh peserta didik. Hal tersebut dikarenakan dengan memiliki kemampuan membaca intensif akan mempermudah peserta didik untuk dapat memahami bacaan, baik dalam pelajaran Bahasa Indonesia maupun pelajaran lainnya.

#### 6) Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat

Kearifan lokal menjadi bagian dari budaya yang berkembang di masyarakat dan menjadi satu kesatuan

dengan bahasa masyarakat lokal. Kearifan lokal merupakan warisan yang diturunkan melalui sebuah cerita atau perilaku dari orang terdahulu yang dijadikan sebuah kepercayaan pada masyarakat lokal. Kearifan lokal dapat ditemukan dalam cerita rakyat, lagu-lagu, permainan rakyat, dan peribahasa. Kearifan lokal dapat terlihat dalam kebiasaan-kebiasaan hidup yang terdapat di masyarakat yang telah membudaya atau menjadi kepercayaan dan berlangsung lama (Nuraeni, 2013).

Kearifan lokal menurut Wikantiyoso dkk. (2009), bahwa kearifan atau *wisdom* dilihat dari sudut pandang etimologi adalah keterampilan individu dalam menggunakan akal pikirannya dalam bertindak atau bersikap terhadap sesuatu kejadian, objek, dan situasi. Sementara kata lokal menunjukkan sebuah interaksi yang terjadi di kawasan atau area lokal. Kearifan lokal adalah perilaku baik seseorang yang berkaitan dan berhubungan dengan alam dan lingkungan sekitarnya yang bersumber dari nilai-nilai adat istiadat, agama, cerita, nasihat, ataupun budaya yang berada di tempat tersebut, yang terbangun secara alami dari suatu kelompok masyarakat, agar dapat beradaptasi dengan lingkungannya.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal terlahir dari proses yang lama dan berlangsung turun-temurun yang diwariskan, serta memiliki nilai positif yang dijadikan sebagai sebuah perilaku masyarakat sekitar.

Cerita rakyat merupakan tradisi yang secara turun-menurun diwariskan dalam kehidupan masyarakat, seperti Sangkuriang, Si Pitung, Malin Kundang, Sangkuriang. Cerita rakyat berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan nilai-nilai kehidupan kepada masyarakat, sehingga dengan adanya cerita rakyat, dapat memberikan sebuah pemahaman terhadap nilai-nilai baik kepada setiap individu dalam berperilaku. Edukasi dan pengenalan terhadap cerita rakyat diperlukan sebagai upaya agar peserta didik memiliki perilaku baik. Selain itu, sebagai sebuah media agar peserta didik memiliki minat membaca yang baik.

## B. Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti/ Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi
1.	(Yamin, 2022) <i>Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV SDN 1 Rimo</i>	Penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa pengembangan media dalam pembelajaran literasi digital telah berhasil meningkatkan minat baca siswa	Relevansi penelitian ini adalah penggunaan model pengembangan dan kajian yang sama, yaitu pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca.
2.	(Churchill, 2020) <i>Development of Students' digital Literacy Skills through Digital Storytelling with Mobile Devices</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dongeng digital dengan menggunakan perangkat teknologi untuk pengembangan keterampilan literasi digital memungkinkan siswa untuk mengakses informasi kapan saja	Mengembangkan literasi digital dengan menggunakan perangkat teknologi
3.	(Yu et al., 2021) <i>Developing An Intelligent Virtual Reality Interactive System Based on the ADDIE Model for Learning Pour-Over Coffee Brewing</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem <i>intelligent virtual reality interactive</i> cocok dengan persyaratan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar	Memiliki kesamaan penggunaan Model penelitian yaitu model ADDIE dalam pengembangan <i>intelligent virtual reality interactive</i> untuk pembelajaran penyeduhan kopi
4.	(Widyastuti & Susiana, 2019) <i>Using The ADDIE Model to Develop Learning Material For Actuarial Mathematics</i>	Hasil penelitian yang diperoleh adalah proses perancangan dan pengembangan mengikuti model ADDIE dan hasil validasi ahli desain pembelajaran dan media pembelajaran menyatakan setuju pada pengembangan materi. Pada umumnya, siswa menyatakan bahwa model berkualitas dan mudah untuk dipahami.	Penelitian ini relevan karena menggunakan model ADDIE dalam pengembangan materi belajar Matematika Aktuarial
5.	(Stapa & Mohammad, 2019)	Pengembangan aplikasi <i>blended voc-learning</i> untuk	Relevansi dengan penelitian ini adalah

No	Nama Peneliti/ Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi
	<i>The Use of ADDIE Model for Designing Blended Learning Application at Vocational Colleges in Malaysia</i>	sekolah kejuruan telah memberikan dampak baik bagi peserta didik dalam aspek kreatif dan hasil belajar. Selain itu, pengembangan aplikasi <i>blended voc-learning</i> memerlukan penyesuaian dan perbaikan yang didasarkan pada model ADDIE. Pada tahap implementasi dapat dilakukan penyesuaian dan perbaikan jika diperlukan	digunakannya model ADDIE untuk pengembangan aplikasi
6.	(Rizal, Rusdiana, Setiawan, & Siahaan, 2021)  <i>Development of A Problem-Based Learning Management System Supported Smartphone (PBLMS3) Application Using The ADDIE Model to Improve Digital Literacy</i>	Validasi ahli memenuhi syarat minimum validasi. Efektivitas penerapan PBLMS3 dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran Fisika menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan dinilai efektif dan mampu meningkatkan literasi digital siswa.	Relevansi dengan penelitian ini adalah digunakannya model ADDIE dalam pengembangan aplikasi pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa
7.	(Anggraini & Putra, 2021)  <i>Developing Learning Video with ADDIE Model in Science Class for 4<sup>th</sup> Grade Elementary School Students</i>	Berdasarkan hasil <i>review</i> dari para ahli serta hasil uji coba produk, dapat diketahui bahwa pengembangan media ajar dengan menggunakan video pembelajaran berada pada kategori layak	Relevansi dalam penelitian ini adalah mengembangkan media ajar digital dengan menggunakan model ADDIE dan subjek penelitian merupakan siswa sekolah dasar
8.	(Kim, Kim, & Choi, 2020)  <i>Development and Application of A Forest Education Program Using The ADDIE Model</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sekolah menengah menunjukkan signifikansi positif terkait dengan kepuasan dan pemahaman kurikulum sekolah menengah, serta sikap terhadap hutan dan kepekaan	Relevansi dengan penelitian ini adalah penggunaan model ADDIE untuk mengembangkan program pembelajaran terkait hutan dan

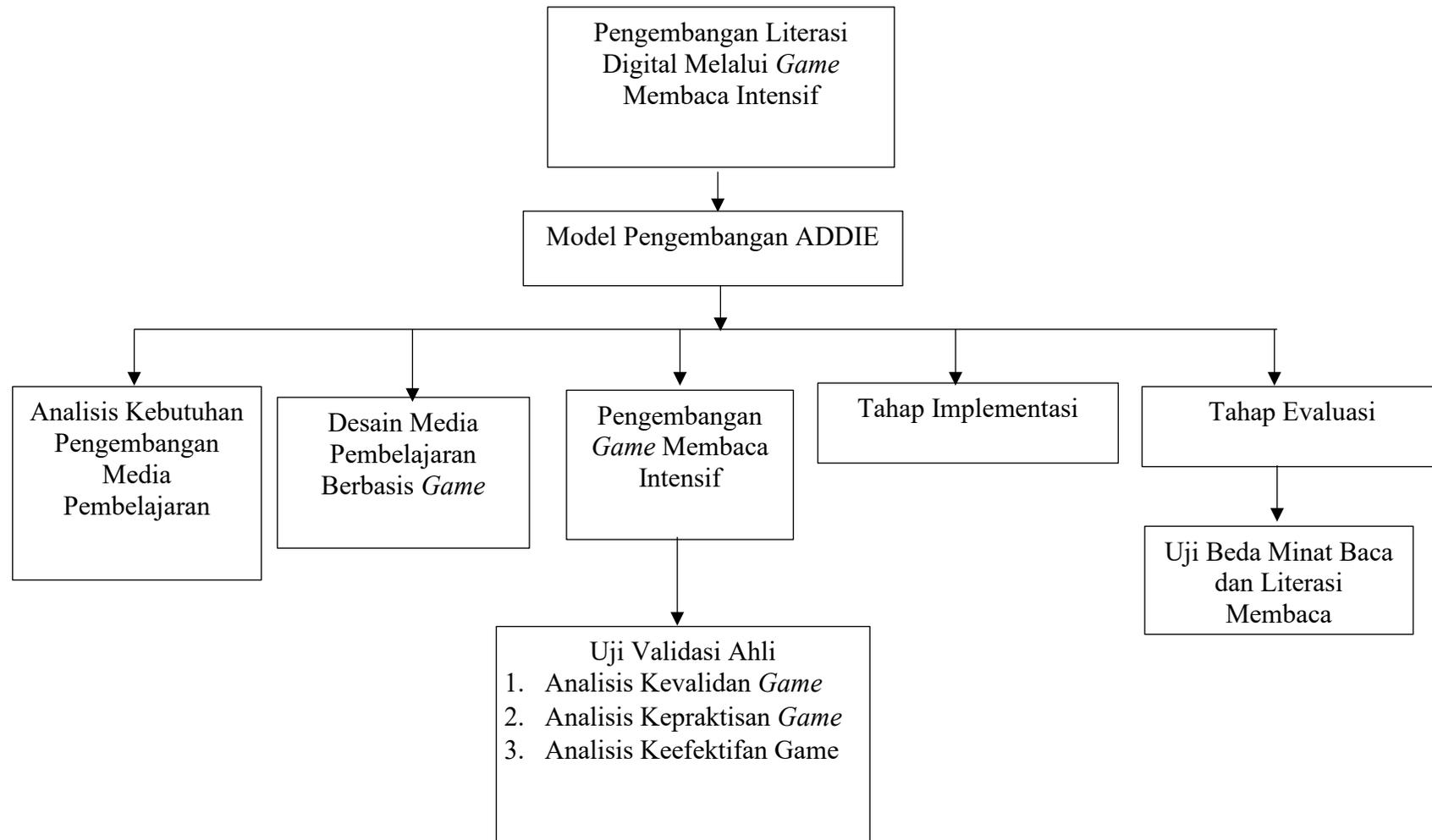
No	Nama Peneliti/ Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi
		lingkungan melalui program pendidikan hutan yang dikembangkan dengan model ADDIE	kelestarian lingkungan
9.	(Isnaeni et al., 2022) <i>Designing Mobile Learning Lesson Plan for English as A Foreign Language (EFL) Learners: ADDIE Model</i>	Hasil penelitian menunjukkan penggunaan <i>mobile learning</i> dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan belajar siswa	Relevansi dengan penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa
10.	(Ramdani, Jufri, & Jamaluddin, 2020) <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik</i>	Kemampuan literasi sains peserta didik meningkat dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis Android.	Metode penelitian yang digunakan memiliki relevansi, yaitu penggunaan metode penelitian pengembangan. Selain itu, media pembelajaran berbasis digital menjadi variabel yang dikembangkan untuk meningkatkan literasi peserta didik
11.	(Kurniawati & Koeswanti, 2021) <i>Pengembangan Media Pembelajaran Kodig untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar</i>	Komik digital sebagai media pembelajaran telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa	Metode penelitian yang digunakan memiliki relevansi yaitu penggunaan metode penelitian pengembangan.
12.	(Apriliani & Radia, 2020) <i>Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat</i>	Pengembangan media belajar telah berhasil dalam meningkatkan minat baca siswa	Metode penelitian yang digunakan memiliki relevansi, yaitu penggunaan metode penelitian pengembangan. Selain itu, media pembelajaran

No	Nama Peneliti/ Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi
	<i>Membaca Siswa Sekolah Dasar</i>		berbasis digital menjadi variabel yang dikembangkan untuk meningkatkan minat baca
13.	(Awalia, Pamungkas, & Alamsyah, 2019)  <i>Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powton pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD</i>	Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model 4D. Pemahaman siswa meningkat dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa animasi dengan menggunakan model pengembangan 4D	Metode penelitian yang digunakan memiliki relevansi, yaitu penggunaan metode penelitian pengembangan
14.	(Nurhasanah, 2021)  <i>Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa</i>	Tingkat pengembangan multimedia telah berhasil meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan layak digunakan dalam proses pembelajaran	Relevansi dengan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran multimedia
15.	(Faqih, Nurdiawan, & Setiawan, 2021)  <i>Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Alat Masak Tradisional Berbasis Etnomatematika</i>	Hasil penelitian yang menggunakan model 4D menunjukkan bahwa validasi dari beberapa ahli media pada kategori valid dan media pembelajaran layak digunakan pada pembelajaran Matematika berbasis Etnomatematika untuk siswa kelas 5 SDN Gamel	Metode penelitian yang digunakan memiliki relevansi, yaitu penggunaan metode penelitian pengembangan. Model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran berbasis digital sebagai kajian dalam penelitian.

### C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan literasi digital melalui *game* membaca intensif pada siswa sekolah dasar. Penelitian yang akan diimplementasikan adalah penelitian dengan menggunakan model pengembangan. Model penelitian pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Terdapat lima tahapan dalam model penelitian pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik merupakan tahap awal yang diterapkan dalam model ADDIE, yaitu tahap analisis. Selanjutnya, yaitu mendesain media pembelajaran berupa *game* membaca intensif yang berdasarkan pada hasil tahap analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap selanjutnya adalah pengembangan media pembelajaran berupa *game* membaca intensif yang dilakukan oleh ahli yang berkaitan dengan kevalidan *game*, kepraktisan *game*, dan keefektifan *game*. Tahapan berikutnya yaitu implementasi media pembelajaran berupa *game* membaca intensif pada peserta didik. Pada tahap terakhir, dilakukan evaluasi pada penggunaan media pembelajaran berupa *game* membaca intensif yang telah dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran dengan menggunakan uji beda pada hasil literasi membaca. Hal tersebut untuk mengetahui bagaimana kemampuan

literasi membaca peserta didik sebelum menggunakan media yang dapat dilihat pada kerangka berpikir berikut ini:



### BAB III

## METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa *game* membaca intensif untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.
2. Mengimplementasikan *game* membaca intensif untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi membaca di tingkat sekolah dasar.

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

##### 1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian akan dilakukan di sekolah dasar negeri yang berada di wilayah Kota Administrasi Jakarta Selatan yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka.

##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan pada semester 2 tahun ajaran 2022/2023 di sekolah dasar yang berada di kawasan Jakarta Selatan yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka.

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian

No	Aktivitas	Bulan ( Tahun 2022 )															
		IX				X				XI				XII			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																
		Bulan ( Tahun 2023															
		I				II				III				IV			
1	Penyusunan Proposal																
2	Pelaporan Proposal																
3	Penyusunan Instrumen																
4	Pengujian Instrumen																
5	Pengumpulan data																
6	Pengolahan dan analisis data																
		Bulan															
		V				VI				VII				VIII			
7	Penyusunan Laporan Penelitian																
8	Pelaporan Hasil Penelitian																

### C. Metode dan Desain atau Prosedur Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (RnD) atau penelitian pengembangan. Penelitian *Research and Development* (RnD) merupakan sebuah metode penelitian yang dapat dilakukan untuk mengembangkan suatu produk dan fokus kajiannya dalam mendesain atau merancang, contohnya

rancangan media pembelajaran ataupun rancangan lainnya (Setyosari, 2016). Model ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carry adalah model penelitian yang akan digunakan untuk penelitian ini. Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini, terdapat lima tahapan dalam penerapan model ADDIE, yaitu:

1. Analysis atau Tahap Analisis

Tahap pertama yang dilakukan dalam model ADDIE adalah melakukan analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terkait dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran berupa *game* membaca intensif.

2. Design atau Tahap Desain

Pada tahap ini, dilakukan rancangan kompetensi yang ingin dicapai dari pengembangan media pembelajaran.

3. Development atau Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan yaitu melakukan pengembangan dari aspek materi, media, dan metode menjadi sebuah *game* membaca intensif.

4. Implementation atau Tahap Implementasi

Pada tahap ini, *game* yang sudah dikembangkan akan diuji coba kepada peserta didik.

## 5. Evaluation atau Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil yang didapatkan pada hasil uji coba dengan keadaan sebelum dilakukan uji coba.

### D. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan sekelompok orang yang ingin peneliti investigasi berdasarkan perhitungan statistik sampel (Cooper & Schinder, 2019). Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berasal dari sekolah dasar di wilayah Kota Administrasi Jakarta Selatan yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Adapun untuk sampel penelitian ini, menggunakan teknik perhitungan *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang menggunakan karakteristik yang telah ditentukan oleh peneliti (Creswell & Creswell, 2018). Adapun karakteristik yang dapat menjadi sampel adalah peserta didik kelas V yang sudah melaksanakan pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka. Jumlah minimal sampel yang akan diambil pada penelitian dihitung menggunakan Rumus *Slovin* dengan populasi sebesar 960 dengan perhitungan yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{960}{1 + (740)(0,05)^2}$$

$$n = \frac{960}{1 + (960)(0,0025)}$$

$$n = \frac{960}{1 + 2,4}$$

$$n = \frac{960}{3,4}$$

$$n = 282,35$$

Berdasarkan perhitungan minimal sampel di atas, jumlah minimal sampel pada penelitian ini adalah 282 responden.

#### E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berupa soal literasi membaca intensif, angket, dan kuesioner. Berikut adalah rincian instrumen dan kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian:

1. Instrumen Literasi Membaca  
a. Kisi-Kisi Literasi Membaca (Level 1)

Kompetensi	Subkompetensi	Indikator
Menemukan Informasi	Mengakses dan mencari informasi dalam teks	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
Memahami	Memahami teks secara literal	Mengidentifikasi perubahan dalam elemen intrinsik (kejadian/karakter/ <i>setting</i> /konflik/alur cerita) pada teks sastra sesuai jenjangnya
	Menyusun inferensi, membuat koneksi, dan prediksi, baik teks tunggal maupun teks jamak	Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh pada teks sastra sesuai jenjangnya  Membandingkan hal-hal utama (misalnya karakter tokoh atau elemen intrinsik lain) dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
Mengevaluasi dan P	Menilai format penyajian dalam teks	Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai sesuai jenjangnya

b. Kisi-Kisi Literasi Membaca (level 2)

Kompetensi	Subkompetensi	Indikator
Menemukan Informasi	Mengakses dan mencari informasi dalam teks	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya)
Memahami	Memahami teks secara literal	Mengidentifikasi perubahan dalam elemen intrinsik (kejadian/karakter/ <i>setting</i> /konflik/alur cerita) pada teks sastra sesuai jenjangnya
	Menyusun inferensi, membuat	Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intristik lain, seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita

	koneksi dan prediksi, baik teks tunggal maupun teks jamak	berdasarkan informasi rinci di dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya
		Menyusun inferensi (kesimpulan) berdasarkan unsur-unsur pendukung (grafik, gambar, tabel, dll) di dalam teks atau teks informasi sesuai jenjangnya.
		Membandingkan hal-hal utama (misalnya karakter tokoh atau elemen instristik lain dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya
Mengevaluasi dan Merefleksi	Menilai format penyajian dalam teks	Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai sesuai jenjangnya
	Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi	Merefleksi pengetahuan baru yang diperoleh dari teks atau teks informasi terhadap pengetahuan yang dimilikinya yang terus meningkat sesuai jenjangnya

## c. Kisi-Kisi Literasi Membaca (Level 3)

Kompetensi	Subkompetensi	Indikator
Menemukan Informasi	Mengakses dan mencari informasi dalam teks	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya)
Memahami	Memahami teks secara literal	Mengidentifikasi perubahan dalam elemen intrinsik (kejadian/karakter/setting/konflik/alur cerita) pada teks sastra sesuai jenjangnya
	Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi, baik teks tunggal maupun teks jamak	Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intristik lain, seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya
		Menyusun inferensi (kesimpulan) berdasarkan unsur-unsur pendukung (grafik, gambar, tabel, dll) di dalam teks atau teks informasi sesuai jenjangnya.
		Membandingkan hal-hal utama (misalnya karakter tokoh atau elemen instristik lain dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya
Mengevaluasi dan merefleksi	Menilai format penyajian dalam teks	Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai sesuai jenjangnya
	Merefleksi isi wacana untuk pengambilan	Merefleksi pengetahuan baru yang diperoleh dari teks atau teks informasi

	keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi	terhadap pengetahuan yang dimilikinya yang terus meningkat sesuai jenjangnya
--	--	--

## 2. Instrumen Literasi Digital

### a. Kisi-Kisi Angket Penilaian Validasi Game Membaca Intensif oleh Ahli Perangkat Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Perangkat Lunak	a. <i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
		b. <i>Usable</i> (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)
		c. <i>Compatible</i> (multimedia pembelajaran dapat di-instal atau dijalankan di berbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)
		d. Operasional multimedia pembelajaran (tersedia petunjuk instalasi dan petunjuk penggunaan media dengan jelas)
		e. <i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain)
2	Komunikasi Visual	a. Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran
		b. Navigasi dalam pengoperasian media (disertai tombol petunjuk/navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri, disertai kesempatan untuk memilih jawaban yang benar)

	c. Audio (narasi, <i>sound effect</i> , <i>backsound</i> , musik)
	d. Visual ( <i>layout desain</i> , tipografi, warna)
	e. Animasi dan gambar dalam media

b. Pedoman Penilaian Validasi Game Membaca Intensif oleh Ahli Perangkat Pembelajaran

No	Indikator	Kriteria
<b>Aspek Perangkat Lunak</b>		
1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	a. Perawatan tidak membutuhkan perawatan yang khusus, perawatan tidak membutuhkan biaya yang tinggi, perawatan tidak membutuhkan spesialis/ tenaga ahli
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi
2	<i>Useable</i> (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)	a. Program mudah dioperasikan, tidak membutuhkan ahli/spesialis dalam pengoperasiannya, program mudah didapat
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi
3	<i>Compatible</i> (media pembelajaran dapat diinstalasi atau dijalankan di berbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)	a. Tidak memerlukan player khusus untuk menjalankan media, <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang <i>support</i> dengan komputer mudah didapat, apabila menggunakan <i>player</i> khusus mudah ditemukan
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi
4	Operasional media pembelajaran	a. Tersedia petunjuk instalasi dan petunjuk penggunaan media dengan jelas
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi
5	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran)	a. Seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain
		b. Sebagai program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain

	dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain)	c. Bila kedua aspek tidak terpenuhi
Aspek Komunikasi Visual		
6	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran	<p>a. Ada interaksi yang komunikatif antara media pembelajaran dan siswa yang disajikan sesuai karakteristik siswa, media dapat membantu siswa menerima materi dengan baik</p> <p>b. Bila salah satu aspek terpenuhi</p> <p>c. Bila semua aspek tidak terpenuhi</p>
7	Navigasi dalam pengoperasian media	<p>a. Disertai tombol petunjuk/navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri, disertai kesempatan untuk memilih jawaban yang benar</p> <p>b. Bila salah satu aspek terpenuhi</p> <p>c. Bila semua aspek tidak terpenuhi</p>
8	Audio (narasi, <i>soundeffect</i> , <i>background</i> , Musik)	<p>a. Suara jelas, narasi sesuai dengan teks/gambar/animasi yang sedang disajikan,</p> <p>b. Bila salah satu aspek terpenuhi</p> <p>c. Bila semua aspek tidak terpenuhi</p>
9	Visual ( <i>layout desain</i> , tipografi, warna)	<p>a. Aspek visual</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penempatan judul, subjudul, dan ilustrasi seimbang dan tidak mengganggu pemahaman</li> <li>- Ukuran tulisan, gambar, dan animasi tiap halaman sesuai</li> <li>- Penempatan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, dan gambar</li> </ul> <p>Bila salah satu aspek terpenuhi</p> <p>Bila semua aspek tidak terpenuhi</p>
10	Animasi dan gambar dalam media	<p>a. Animasi yang ditampilkan memenuhi unsur tujuan pembelajaran, menggunakan gambar yang jelas dan menarik, animasi, atau gambar</p> <p>b. Bila salah satu aspek terpenuhi</p> <p>c. Bila semua aspek tidak terpenuhi</p>

d. Kisi-Kisi Angket Penilaian Validasi Game Membaca Intensif oleh Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Desain Pembelajaran	a. Kesesuaian soal latihan yang disajikan dalam media <i>game</i> literasi dalam pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran
		b. Kesesuaian penyajian soal latihan dengan media <i>game</i> literasi yang digunakan
		c. Kontekstualitas
		d. Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal latihan
		e. Kemudahan soal latihan untuk dipahami
		f. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada
		g. Variasi soal latihan
		h. Kecukupan jumlah latihan dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran
		i. Soal latihan dapat di-review ulang
		j. Isi media <i>game</i> literasi pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

e. Pedoman Penilaian Validasi Game Membaca Intensif oleh Ahli Materi

	Aspek	Kriteria	Skor
Aspek Perangkat Lunak			
1	Kesesuaian soal latihan yang disajikan dalam media pembelajaran dengan (1) Kompetensi dasar (2) Indikator (3) Tujuan pembelajaran (4) Indikator pencapaian Kompetensi	Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi mencakup semua kompetensi dasar dan indikator pembelajaran	4
		Soal latihan hanya memenuhi 2-3 aspek	3
		Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
2	Kesesuaian penyajian	Materi cocok, tepat, dan lebih baik disajikan dengan media berbentuk <i>game</i>	4

	soal latihan dengan media yang digunakan (1) Visual (2) Instruksi <i>game</i> (3) Bahasa a (4) Materi	Soal latihan hanya memenuhi 2-3 aspek Bila salah satu aspek terpenuhi Bila semua aspek tidak terpenuhi	3 2 1
3	Kontekstualitas (1) Kearifan lokal (2) Kehidupan siswa sehari-hari (3) Materi (4) Tujuan Pembelajaran	Menghubungkan soal latihan dengan metode ilmiah dan kehidupan sehari-hari Soal latihan hanya memenuhi 2-3 aspek Bila salah satu aspek terpenuhi Bila semua aspek tidak terpenuhi	4 3 2 1
4	Ketepatan penggunaan (1) Istilah (2) Simbol (3) Tanda baca (4) Instruksi dalam soal latihan	Soal latihan memenuhi semua indikator Soal latihan hanya memenuhi 2-3 aspek Bila salah satu aspek terpenuhi Bila semua aspek tidak terpenuhi	4 3 2 1
5	Kemudahan soal latihan untuk dipahami	Gambar dan animasi jelas dan sesuai dengan materi, penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman terhadap soal, menggunakan bahasa yang baku dan komunikatif Soal latihan hanya memenuhi 2-3 aspek Bila salah satu aspek terpenuhi	4 3 2

		Bila kedua aspek tidak terpenuhi	1
6	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada	4
		Soal latihan hanya memenuhi 2-3 aspek	3
		Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
7	Variasi soal latihan	Variasi soal latihan yang terdapat dalam <i>game</i>	4
		Soal latihan hanya memenuhi 2-3 aspek	3
		Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
8	Kecukupan jumlah latihan dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran	Jumlah latihan soal sesuai dengan jumlah materi yang disajikan	4
			3
		Jumlah latihan soal setengah dari jumlah materi yang disajikan	2
		Jumlah latihan soal kurang dari setengah jumlah materi yang disajikan	1
9	Soal latihan dapat di-review ulang	Soal latihan dapat dipelajari berulang-ulang dan sesuai dengan keinginan penggunaan	4
			3
		Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	Siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran menggunakan <i>game</i>	4
			3
		Siswa biasa saja mengikuti pembelajaran menggunakan <i>game</i>	2
		Siswa bosan dalam pembelajaran menggunakan <i>game</i>	1

## f. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Game Membaca Intensif

No	Aspek	Indikator	Ya	Tidak	No Item
1	Desaian pembelajaran	a. Kemudahan materi dipahan menggunakan media pembelajaran			1,2
		b. Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan			3
		c. Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media			4,5
		d. Kemenarikan dalam pembelajaran dengan bantuan media			6,7
2	Operasional	a. Kemudahan dalam memulai media			8,9
		b. Kemudahan navigasi yang disajikan			10,11
		c. Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media			12,13
3	Komunikasi visual	a. Tampilan awal media			14,15
		b. Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca			16,17
		c. Kesesuaian ukuran, warna, dan resolusi gambar pada media			18,19
		d. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti			20

## g. Kisi-Kisi Angket Respons Guru Terhadap Game Membaca Intensif

No	Aspek	Indikator	No. Item
1	Desain Pembelajaran	a. Ketepatan judul media dengan materi	1,2,3
		b. Kesesuaian soal yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar	4,5
		c. Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	6,7,8
		d. Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	9,10,11
		e. Ketepatan pengembangan <i>game</i> edukasi tipe <i>side scrolling game</i> pada materi aljabar kelas V	12,13
2	Operasional	a. Ketersediaan dan kejelasan petunjuk instalasi media	14,15
		b. Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	16,17,18
		c. Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	19,20

## F. Prosedur Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini akan mengukur peningkatan minat baca melalui angket, kuesioner, dan wawancara. Keefektifan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *game* membaca intensif akan menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan wawancara. Selain itu, untuk mengukur keberhasilan literasi membaca peserta didik dengan pengembangan literasi digital melalui *game* membaca intensif menggunakan instrumen tes literasi membaca.

Pengumpulan data pada penelitian ini, dilakukan dengan beberapa cara, yaitu menggunakan angket, kuesioner, wawancara, dan observasi, serta soal secara langsung kepada subjek penelitian, yaitu siswa sekolah dasar kelas V ataupun guru pada sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka di kawasan Jakarta Selatan.

#### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, di antaranya adalah:

##### 1. Analisis Data Kevalidan Game

Analisis kevalidan dari *game* membaca intensif yang dikembangkan didasarkan pada data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli. Analisis kevalidan *game* dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:

##### a. Tabulasi data

Tabulasi data dalam penelitian ini akan dilakukan melalui lembar hasil validasi oleh ahli dengan menggunakan skala *likert* 1–5. Berikut merupakan penilaian pada lembar kevalidan.

*Tabel 3. 2 Penilaian Lembar Kevalidan*

Skor	Kriteria
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

b. Perhitungan rata-rata tiap aspek

Langkah selanjutnya yaitu menghitung rata-rata skor pada setiap aspek dalam lembar kevalidan. Perhitungan dilakukan dengan membagi jumlah skor yang diperoleh dengan banyaknya pertanyaan pada lembar kevalidan.

c. Mengkonversi skor rata-rata

Setelah menghitung rata-rata skor langkah, selanjutnya adalah mengkonversi atau mengubah skor rata-rata yang telah dihitung ke dalam tabel konversi skala 5 menjadi data kualitatif seperti pada tabel di bawah ini:

*Tabel 3. 3 Rumus Konversi Skor Rata-Rata Pada Skala 5*

Rumus	Klasifikasi
$X > \bar{X}_i + 1,8 SB_i$	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,6 SB_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 SB_i$	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 SB_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 SB_i$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 SB_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 SB_i$	Kurang
$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 SB_i$	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor Maksimal = 5

Skor Minimal = 1

Skor Maksimal Ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor Minimal Ideal = jumlah indikator x skor rendah

$\bar{X}$  = skor yang diperoleh

$\bar{X}_i = \frac{1}{2}$  (skor maks ideal+skor min ideal)

$SB_i$  (simpangan baku ideal) =  $\frac{1}{6}$  (skor maks ideal-skor min ideal)

(Sumber: Widoyoko, 2017)

Berdasarkan analisis kevalidan, *game* yang dikembangkan dinyatakan valid apabila skor rata-rata kevalidan minimal berada pada kategori baik.

## 2. Analisis Data Kepraktisan Game

Analisis kepraktisan literasi digital melalui *game* membaca intensif didasarkan pada kuesioner terkait dengan respons guru dan siswa dengan adanya *game* membaca intensif. Analisis kepraktisan *game* dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:

### a. Tabulasi data

Tabulasi data dilakukan pada hasil kuesioner oleh guru dan peserta didik dengan menggunakan skala *likert* 1–4. Berikut merupakan penilaian pada lembar kepraktisan:

Tabel 3. 4 Penilaian Lembar Kepraktisan

Skor	Kriteria
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

### b. Perhitungan rata-rata tiap aspek

Langkah selanjutnya yaitu menghitung rata-rata skor pada setiap aspek dalam lembar kepraktisan. Perhitungan dilakukan dengan membagi jumlah skor yang diperoleh dengan banyaknya pertanyaan pada lembar kepraktisan.

a. Mengkonversi skor rata-rata

Setelah menghitung rata-rata skor langkah, selanjutnya adalah mengkonversi atau mengubah skor rata-rata yang telah dihitung ke dalam tabel konversi skala 5 menjadi data kualitatif seperti pada tabel di bawah ini:

*Tabel 3. 5 Rumus konversi skor rata-rata pada skala 5*

Rumus	Klasifikasi
$X > \bar{X} + 1,8 SBi$	Sangat Baik
$\bar{X} + 0,6 SBi < \bar{X} \leq \bar{X} + 1,8 SBi$	Baik
$\bar{X} - 0,6 SBi < \bar{X} \leq \bar{X} + 0,6 SBi$	Cukup
$\bar{X} - 1,8 SBi < \bar{X} \leq \bar{X} - 0,6 SBi$	Kurang
$\bar{X} \leq \bar{X} - 1,8 SBi$	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor Maksimal = 5

Skor Minimal = 1

Skor Maksimal Ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor Minimal Ideal = jumlah indikator x skor rendah

$\bar{X}$  = skor yang diperoleh

$\bar{X}i = \frac{1}{2}$  (skor maks ideal+skor min ideal)

$SBi$  (simpangan baku ideal) =  $\frac{1}{6}$  (skor maks ideal-skor min ideal)

(Sumber: Widoyoko, 2017)

Berdasarkan analisis kepraktisan, *game* yang dikembangkan dinyatakan praktis apabila skor rata-rata kepraktisan minimal berada pada kategori baik.

### 3. Analisis Data Keefektifan Game

Analisis keefektifan *game* didasarkan pada pencapaian siswa dalam menyelesaikan *post test*. Berikut merupakan langkah-langkah menganalisis keefektifan *game* membaca intensif:

- a. Memberikan skor pada jawaban peserta didik pada *post test*.
- b. Menghitung nilai masing-masing peserta didik.
- c. Mengkategorikan hasil tes belajar berdasarkan tingkat ketuntasan.
- d. Mengitung persentase ketuntasan pada *post test* peserta didik dengan membagi jumlah peserta didik yang tuntas dengan seluruh jumlah peserta didik.
- e. Mengkategorisasikan persentase ketuntasan dengan interval ketuntasan hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. 6 Kriteria Ketuntasan Hasil Post Test

Persentase Ketuntasan	Kategori
$x \geq 80\%$	Sangat Baik
$60\% \leq x < 80\%$	Baik
$40\% \leq x < 60\%$	Cukup
$20\% \leq x < 40\%$	Kurang
$x \leq 20\%$	Sangat Kurang

Berdasarkan analisis keefektifan, media pembelajaran berupa *game* membaca intensif dikatakan efektif apabila ketuntasan *post test* peserta didik minimal pada kategori baik.

#### 4. Analisis Statistik

Analisis statistik pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil kemampuan literasi membaca sebelum dan sesudah penerapan *game* membaca intensif berbasis kearifian lokal pada peserta didik. Analisis statistik yang digunakan adalah *Paired Sample T-Test* dan uji prasyarat normalitas.

##### a. Uji Normalitas

Menurut Sekaran & Bougie (2017), uji normalitas memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi tentang variabel-variabel yang akan diteliti, apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan sebagai syarat untuk melakukan uji selanjutnya, yaitu uji f dan uji t yang memiliki asumsi bahwa nilai berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-smirnov Test*. Sekaran & Bougie menjelaskan bahwa pengambilan keputusan didasarkan pada probabilitas (*asumsi significance*) antara lain:

- 1) Apabila probabilitas  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal.
- 2) Apabila probabilitas  $\leq 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal.

##### b. *Paired Sample T Test*

Menurut Ghozali (2018), *Paired Sample T-Test* adalah uji beda dengan dua sampel yang sama. Sampel dalam penelitian merupakan subjek yang sama. Akan tetapi, mendapatkan perlakuan yang berbeda. Model uji *Paired Sample T-Test* tujuan

untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah. Uji ini menjadi metode pengujian dalam mengetahui tingkat keefektifan perlakuan, yang ditandai dengan adanya perbedaan hasil rata-rata sebelum mendapatkan perlakuan dan rata-rata sesudah diberikan suatu perlakuan. Kriteria dari pengujian *Paired Sample T-Test* dengan tingkat level signifikan  $\alpha = 5\%$ , yaitu sebagai berikut:

- 1) Jika probabilitas  $< 0,05$ , maka terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran.
- 2) Jika probabilitas  $> 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran.

Setelah dilakukan uji normalitas dilakukan, selanjutnya data diolah menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Apabila data yang didapatkan berdistribusi normal, maka akan digunakan uji beda *Paired Sample T-Test*.
- 2) Apabila data yang didapatkan tidak berdistribusi normal, digunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### A. Hasil Pengembangan

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal dengan menggunakan prosedur pengembangan yang mengacu pada model ADDIE. Berikut dipaparkan proses dan hasil pengembangan media tersebut.

#### 1. Analisis

Analisis adalah tahap pertama dalam model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang merupakan kerangka kerja yang digunakan dalam pengembangan kurikulum dan desain instruksional. Pada tahap analisis, peneliti melakukan evaluasi menyeluruh terhadap kebutuhan, tujuan, dan sumber daya yang tersedia sebelum merancang dan mengembangkan program atau instruksi.

##### a. Menganalisis Kesenjangan

Penelitian ini dimulai dengan menganalisis kesenjangan dalam kemampuan literasi membaca siswa kelas V SD di Jakarta Selatan. Analisis ini melibatkan penelitian terhadap data literasi yang ada, seperti hasil tes literasi, observasi kelas, dan wawancara dengan guru dan siswa. Data ini membantu mengidentifikasi tingkat literasi yang ada, area-area kelemahan, dan faktor-faktor yang mungkin

menyebabkan kesenjangan tersebut. Dengan pemahaman yang mendalam tentang kesenjangan literasi, peneliti dapat merancang solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

b. Mengkonfirmasi Karakteristik Siswa

Analisis juga mencakup pemahaman yang mendalam tentang karakteristik siswa kelas V SD di Jakarta Selatan. Ini meliputi faktor-faktor seperti latar belakang sosial-ekonomi, lingkungan belajar, kebutuhan khusus siswa, preferensi belajar, dan tingkat keterampilan teknologi yang dimiliki siswa. Informasi ini penting untuk merancang program yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitasnya.

c. Mengidentifikasi Sumber Daya yang Diperlukan

Tahap analisis juga mencakup identifikasi sumber daya yang diperlukan untuk mengembangkan dan melaksanakan program pengembangan literasi digital melalui media *game* membaca intensif. Sumber daya ini meliputi aspek keuangan, tenaga pengajar, teknologi, infrastruktur, dan bahan ajar. Identifikasi sumber daya ini akan membantu menentukan anggaran yang diperlukan, merencanakan penggunaan sumber daya dengan efisien, dan memastikan bahwa semua kebutuhan proyek dapat dipenuhi.

d. Merumuskan Tujuan Instruksional

Tujuan instruksional yang jelas dan terukur sangat penting dalam merancang program pembelajaran yang efektif. Pada tahap analisis,

peneliti harus merumuskan tujuan instruksional yang spesifik dan dapat diukur untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V SD di Jakarta Selatan melalui media *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal. Tujuan instruksional ini harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan menggambarkan apa yang diharapkan siswa capai setelah menyelesaikan program.

e. Menyusun Rencana Kerja

Rencana kerja adalah dokumen yang merinci langkah-langkah konkret yang akan diambil untuk mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Pada tahap analisis, peneliti menyusun rencana kerja yang mencakup deskripsi rinci tentang aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan, urutan waktu pelaksanaan, alokasi sumber daya, metode evaluasi, dan strategi mitigasi risiko. Rencana kerja ini menjadi panduan untuk pengembangan dan implementasi program pembelajaran.

f. Analisis Kebutuhan

Penelitian diawali dengan menganalisis kebutuhan yang akan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas 5. Dari hasil analisis tersebut, kebutuhan yang sudah dipetakan akan dikemas sesuai dengan jenjang pendidikan yang digunakan untuk media, yaitu media pembelajaran untuk kelas 5 SD.

Media yang dibuat juga disesuaikan dengan capaian pembelajaran

dan tujuan pembelajaran yang terdapat pada kelas 5 SD Fase C, yaitu yang termuat di dalam Kurikulum Merdeka Tujuannya adalah agar media yang diberikan dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan membaca intensif dan literasi membaca.

Media pembelajaran yang dibuat pun sesuai dengan perkembangan zaman, yaitu dengan menggunakan media *game* membaca intensif, yaitu media visual dengan tujuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan menarik. Selain itu, pembelajaran yang sesuai dengan era revolusi industri 4.0 yang mana pada saat ini dalam pembelajaran, dibutuhkan adanya integrasi antara pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang ada, atau disebut dengan TPACK (*Technological Pedagogic Content Knowledge*) atau guru harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan.

g. Analisis Materi

Dalam penyusunan *game* membaca intensif ini, terdapat materi yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran. Meskipun materi yang disajikan umum, tetapi keterampilan berbahasa yang dikembangkan adalah keterampilan membaca, dalam hal ini membaca intensif untuk meningkatkan literasi membaca. Namun, secara sederhana dikemas sesuai dengan kemampuan peserta

didik kelas 5 sekolah dasar. Materi dikemas dengan mengaitkan teks-teks berbasis kearifan lokal.

## 2. Desain

Desain adalah tahap kedua dalam model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang digunakan dalam pengembangan program atau instruksi. Pada tahap ini, berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti merancang program atau instruksi dengan memperhatikan berbagai aspek, termasuk pemilihan materi, merancang model produk, dan menentukan alat evaluasi.

### a. Pemilihan Materi

Pemilihan materi merupakan langkah awal dalam merancang program literasi digital. Materi yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas V SD di Jakarta Selatan, serta tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, materi yang dipilih haruslah relevan dengan konteks lokal dan mempertimbangkan kearifan lokal yang ada di Jakarta Selatan. Misalnya, cerita-cerita lokal atau tradisi-tradisi yang dapat dijadikan bahan bacaan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi.

Selain itu, materi yang dipilih juga haruslah sesuai dengan format media *game* membaca intensif. Konten harus disajikan secara menarik dan sesuai dengan karakteristik media tersebut, agar dapat

meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya, materi yang dipilih haruslah sesuai dengan standar kurikulum dan memperhatikan aspek-aspek penting dalam pengembangan literasi membaca, seperti pemahaman bacaan, kosa kata, dan strategi membaca.

b. Merancang Model Produk

Merancang model produk melibatkan pembuatan desain dan struktur dari media *game* membaca intensif yang akan digunakan dalam program literasi digital. Model produk ini haruslah dirancang sedemikian rupa, sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam merancang model produk ini, antara lain.

- 1) Penentuan Format Game. Memilih jenis *game* yang sesuai dengan tujuan instruksional dan karakteristik siswa. Misalnya, *game* teka-teki, *game* petualangan, atau *game* simulasi.
- 2) Desain Antarmuka. Merancang antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan, termasuk desain visual yang menarik dan navigasi yang jelas.
- 3) Pengembangan Level. Membuat level-level dalam *game* dengan tingkat kesulitan yang bertahap, sehingga dapat menyesuaikan dengan kemampuan siswa dan mempertahankan minat mereka.

- 4) Integrasi Materi Pembelajaran. Mengintegrasikan materi literasi membaca ke dalam *gameplay* dengan cara yang menarik dan relevan.

Langkah mendesain produk awal yang dilakukan oleh peneliti, yaitu merancang *game membaca intensif* sesuai dengan kondisi lapangan. Ada beberapa komponen yang akan dijabarkan oleh peneliti, sebagai berikut:

- 1) Konsep Game Membaca Intensif

*Game* untuk membaca intensif yang dikembangkan merupakan sebuah *game* dengan konsep bertualang. Pada *game* tersebut, akan terdapat berbagai bacaan yang dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. *Game* membaca intensif ini akan dikembangkan terdiri dari beberapa level, mulai dari level 1 sampai dengan level 3, setiap level disesuaikan dengan indikator dalam kemampuan literasi membaca. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di dalam *game* telah mengacu indikator literasi membaca membaca intensif yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi.

## 2) Judul Game Membaca Intensif

Judul *game* ini adalah “Harta Karun”. *Game* ini memuat teks bacaan yang berkaitan dengan kearifan lokal, yang mana peserta didik disajikan sebuah cerita tentang kerajinan lokal suatu daerah, kemudian menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam *game* tersebut. Pertanyaan-pertanyaan yang tersaji di *game* tersebut sudah disesuaikan dengan indikator literasi membaca yang dikeluarkan oleh Kemendikbudristek melalui Asesmen Nasional. Berikut merupakan gambar sampul dari *game* membaca intensif.

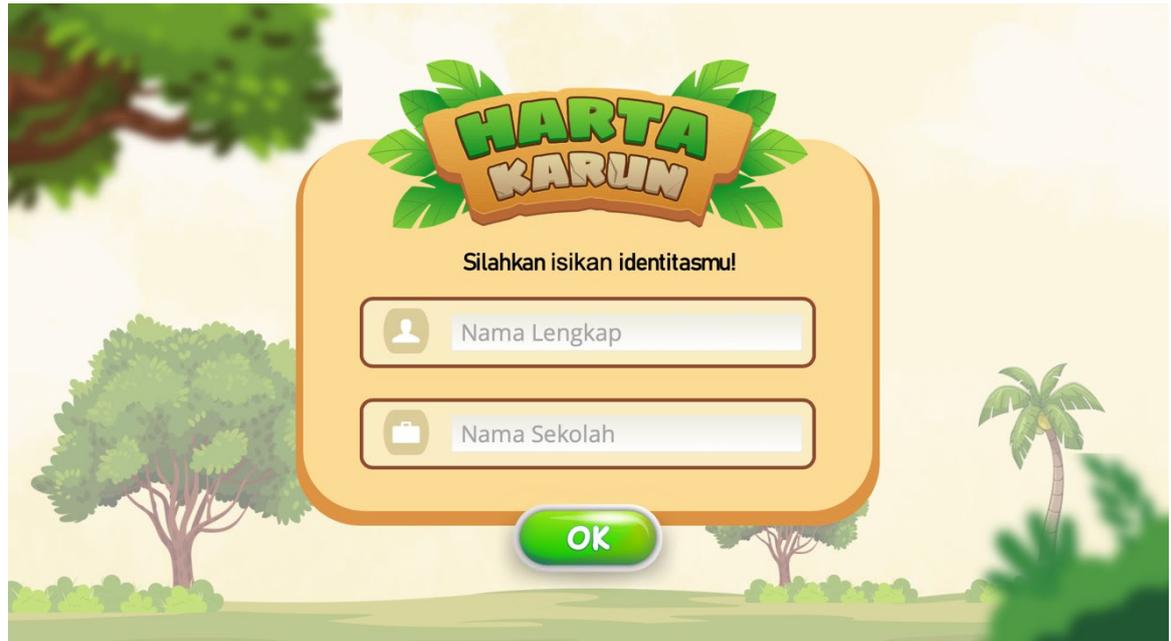


Gambar 4. 1 Cover Game Membaca Intensif

### 3) Desain Game Membaca Intensif

Desain latar dan objek-objek pada setiap halaman berbeda-beda, tetapi latar pada setiap halaman sama.

Berikut merupakan desain dari *game* membaca intensif.



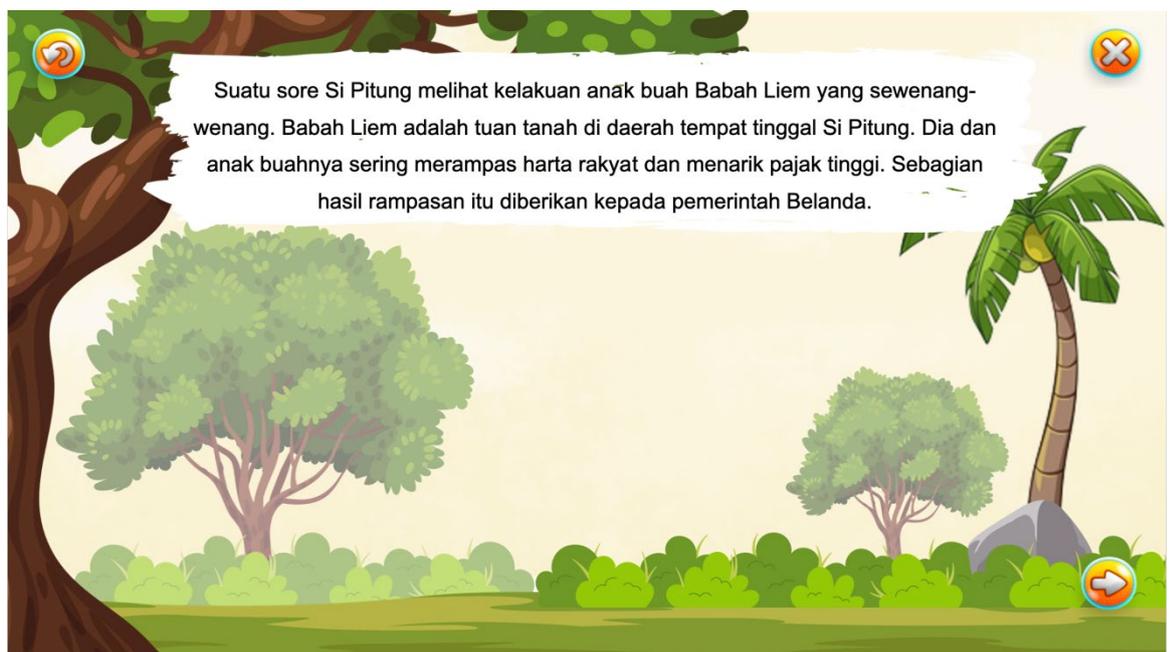
Gambar 4. 2 Bagian Kedua Game Membaca Intensif



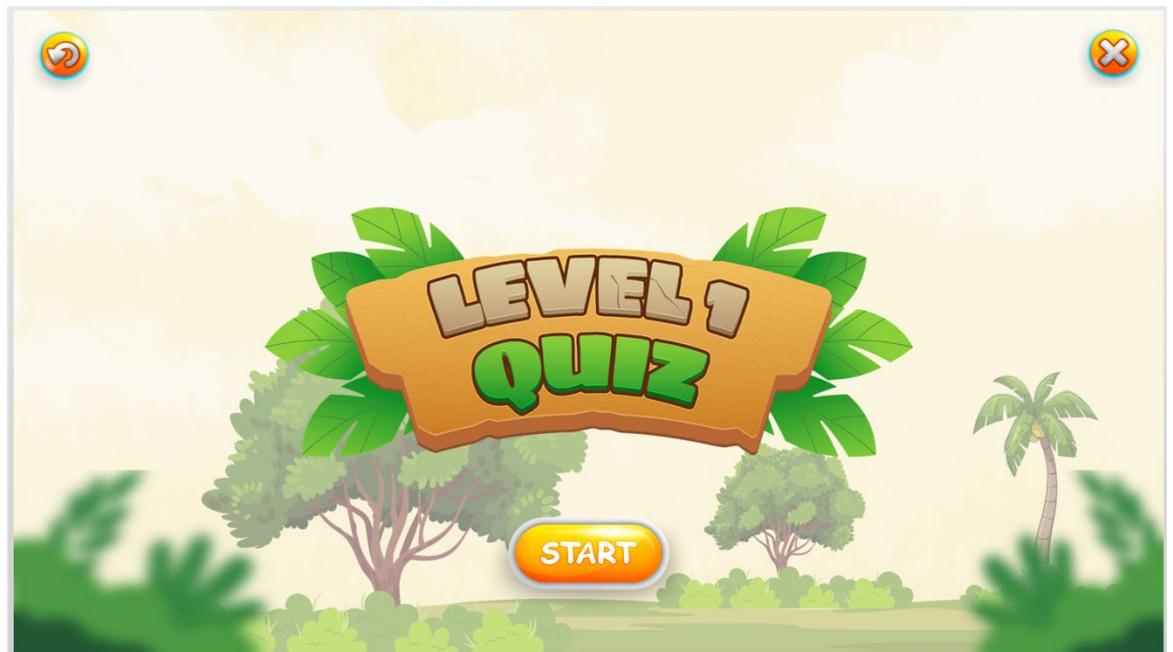
Gambar 4. 3 Bagian Ketiga Game Membaca Intensif



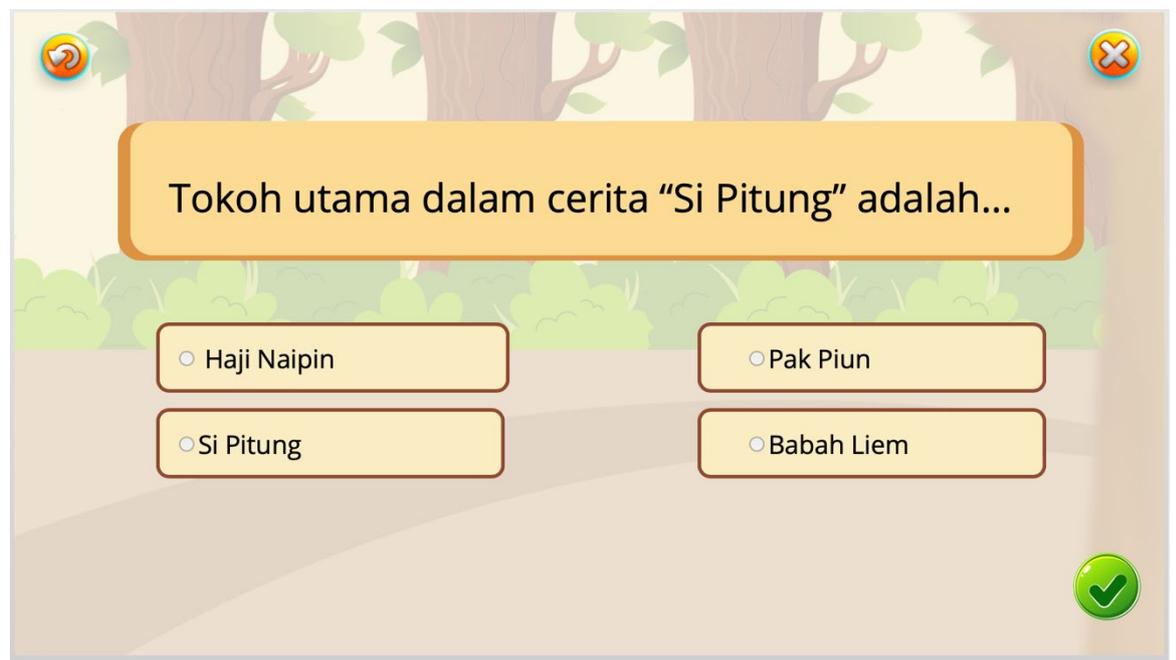
Gambar 4. 4 Bagian Keempat Game Membaca Intensif



Gambar 4. 5 Bagian Bacaan Atau Teks Game Membaca Intensif



Gambar 4. 6 Bagian Kuis Game Membaca Intensif



Gambar 4. 7 Bagian Pertanyaan Game Membaca Intensif



Gambar 4. 8 Bagian Hasil Game Membaca Intensif



Gambar 4. 9 Bagian Final Akhir Level Game Membaca Intensif

Tahap selanjutnya meliputi *storyboard*, menyusun materi, serta membuat *background* maupun gambar yang akan disertakan ke dalam buku.

### 3. Pembuatan Storyboard

*Storyboard* memberikan gambaran mengenai *game* membaca intensif yang akan dibuat secara keseluruhan. Fungsi dari *storyboard* ini adalah sebagai penduan untuk memudahkan proses pembuatan. *Storyboard* ini akan dilampirkan pada halaman lampiran.

#### a. Menentukan Alat Evaluasi

Alat evaluasi dibutuhkan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan instruksional dan efektivitas program literasi digital yang dikembangkan. Alat evaluasi haruslah sesuai dengan tujuan instruksional, memperhatikan berbagai aspek dari kemampuan literasi membaca yang ingin dievaluasi. Beberapa alat evaluasi yang dapat dipertimbangkan dalam konteks ini antara lain:

- 1) Tes Literasi. Tes yang dirancang untuk mengukur kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah mengikuti program literasi digital. Tes ini dapat mencakup berbagai aspek, seperti pemahaman bacaan, kosa kata, dan pemahaman konsep.
- 2) Observasi. Observasi langsung terhadap interaksi siswa dengan media *game* membaca intensif dapat memberikan wawasan tambahan tentang seberapa efektif program tersebut dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca.

- 3) Kuisisioner atau Angket. Kuisisioner atau angket yang diisi oleh siswa, guru, atau orang tua dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang persepsi mereka terhadap program literasi digital yang telah dikembangkan.

#### 4. Development

Tahap pengembangan (*development*) dalam model ADDIE adalah langkah di mana desain dari program atau instruksi yang telah dirancang sebelumnya diimplementasikan menjadi bentuk nyata.

- a. Halaman Sampul Game

Halaman sampul *game* adalah elemen pertama yang dilihat oleh pengguna ketika membuka *game*. Halaman ini harus dirancang dengan menarik dan informatif untuk menarik minat pengguna.

- b. Halaman Fitur atau Tools dalam Game

Halaman fitur atau *tools* dalam *game* adalah tempat di mana pengguna dapat mengakses berbagai fitur atau alat yang disediakan dalam *game* untuk membantu mereka belajar literasi membaca.

- c. Halaman Game dan Jenis-Jenis Game-nya

Halaman *game* adalah tempat di mana pengguna akan menghabiskan sebagian besar waktu mereka dalam *game*. Pada halaman ini, berbagai jenis *game* membaca intensif akan disajikan untuk membantu pengguna meningkatkan kemampuan literasi membaca mereka.

#### d. Tutorial Bermain

Tutorial bermain adalah fitur yang membantu pengguna untuk memahami cara bermain *game* dan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dengan lebih baik. Tutor bermain ini dapat berupa tutorial interaktif atau petunjuk yang disediakan dalam bentuk teks atau video. Tujuan dari tutorial bermain ini adalah untuk memastikan bahwa pengguna dapat memanfaatkan sepenuhnya potensi pembelajaran yang disediakan dalam *game*.

Tahap pengembangan dalam model ADDIE adalah langkah kunci dalam mengubah desain menjadi produk atau instruksi yang nyata. Dalam konteks pengembangan literasi digital melalui media *game* membaca intensif, pengembangan akan melibatkan pembuatan halaman sampul yang menarik, halaman fitur yang berisi berbagai alat bantu pembelajaran, pembuatan jenis-jenis *game* yang sesuai dengan tujuan literasi membaca, dan penyediaan tutor bermain untuk memandu pengguna dalam menggunakan *game* dengan efektif. Dengan memperhatikan aspek-aspek ini, media *game* diharapkan dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa kelas V SD di Jakarta Selatan.

#### 5. Implementation

Implementasi dalam merujuk pada tahap di mana program atau instruksi yang telah dirancang dan dikembangkan akan diterapkan dalam lingkungan pembelajaran sebenarnya. Implementasi membutuhkan perencanaan yang matang dan koordinasi yang baik

untuk memastikan bahwa program dapat dijalankan dengan efektif dan efisien. Pertama, pengimplementasian akan melibatkan pelatihan bagi guru dan staf sekolah terkait untuk memastikan bahwa mereka memahami dengan baik tujuan dan mekanisme program literasi digital ini. Selanjutnya, dilakukan penjadwalan dan alokasi sumber daya yang tepat untuk mengintegrasikan program ke dalam kurikulum dan jadwal pembelajaran yang ada. Para pengajar juga perlu didukung dengan bahan-bahan ajar yang sesuai serta dukungan teknis yang diperlukan untuk memastikan bahwa mereka dapat mengimplementasikan program dengan lancar.

Selama tahap implementasi, evaluasi berkelanjutan juga diperlukan untuk memantau kemajuan dan efektivitas program literasi digital ini. Evaluasi ini dapat melibatkan pengumpulan data tentang partisipasi siswa, tingkat keterlibatan, dan kemajuan mereka dalam literasi membaca. Selain itu, masukan dari guru, siswa, dan orang tua juga penting untuk diakomodasi guna memperbaiki dan menyempurnakan program saat proses implementasi berlangsung. Dengan melakukan evaluasi secara teratur, tim pengembang dapat mengidentifikasi masalah atau hambatan yang mungkin muncul selama implementasi dan mengambil tindakan korektif yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas program.

Pengembangan literasi digital melalui media *game* membaca intensif merupakan langkah inovatif untuk meningkatkan kemampuan

literasi membaca siswa kelas V SD di Jakarta Selatan. Melalui implementasi yang cermat dan evaluasi berkelanjutan, diharapkan program ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam membaca, serta memperkaya pengalaman belajar mereka melalui pendekatan yang menarik dan relevan dengan konteks lokal mereka.

## 6. Evaluation

### a. Data Validasi

Kriteria akhir untuk menilai kualitas media, yang ditetapkan oleh pakar materi, diperoleh melalui proses mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif menggunakan skala lima, sebagaimana yang dijelaskan dalam Tabel 3.6 di Bab III adalah sebagai berikut:

#### Ketentuan

Skor Maksimal	= 5
Skor Minimal	= 1
Skor Maksimal Ideal	= jumlah indikator x skor tertinggi
Skor Minimal Ideal	= jumlah indikator x skor rendah
$\bar{X}$	= skor yang diperoleh
$\bar{X}_i$	= $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal+skor min ideal)
Sbi (simpangan baku ideal)	= $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal-skor min ideal)

Dari hasil di atas, dapat diketahui interval skor kriteria.

$$X_i = \frac{1}{2} (5+1)$$

$$X_i = 3$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6} (5-1)$$

$$S_{bi} = 0,67$$

$$\text{Sangat Baik} = X > X_i + 1,8S_{bi}$$

$$= X > 3 + (1,8 \times 0,67)$$

$$= X > 3 + 1,21$$

$$= X > 4,21$$

$$\text{Baik} = X_i + 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi}$$

$$= 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 4,21$$

$$= 3 + 0,40 < X \leq 4,21$$

$$= 3,40 < X \leq 4,21$$

$$\text{Cukup baik} = X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 0,6S_{bi}$$

$$= 3 + 0,40 < X \leq 3,40$$

$$= 2,60 < X \leq 3,40$$

$$\text{Kurang baik} = X_i - 1,8S_{bi} < X \leq X_i - 0,6S_{bi}$$

$$= 3 - 1,21 < X \leq 2,60$$

$$= 1,79 < X \leq 2,60$$

$$\text{Sangat Kurang} = X \leq X_i - 1,8S_{bi}$$

$$= X \leq 1,79$$

Dari hasil perhitungan sebelumnya, dapat disederhanakan konversi dari data kuantitatif ke data kualitatif dengan menggunakan skala dari satu hingga lima. Representasi ini dapat ditemukan dalam Tabel 4.1, yang akan digunakan sebagai panduan untuk mengubah skor pada semua aspek penilaian kriteria dengan menggunakan skala lima.

Tabel 4. 1 Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Kriteria	Interval Skor
Sangat Baik	$X > 4,21$
Baik	$3,40 < X \leq 4,21$
Cukup	$2,60 < X \leq 3,40$
Kurang	$1,79 < X \leq 2,60$
Sangat Kurang	$X \leq 1,79$

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

a. Data Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran

Hasil validasi ahli perangkat pembelajaran akan menggunakan dua aspek, yaitu perangkat lunak dan komunikasi visual. Hasil dari data validasi tersebut dapat dilihat pada bagian berikut ini:

1. Aspek Perangkat Lunak

Dalam evaluasi aspek perangkat lunak, partisipan terdiri dari 10 orang ahli perangkat pembelajaran. Hasil penilaian ahli perangkat pembelajaran terhadap produk media pembelajaran pada aspek perangkat lunak menunjukkan kualitas yang dianggap “sangat baik” dengan rata-rata skor

sebesar 4,42. Kuisisioner penilaian respons terhadap aspek perangkat lunak tersebut dapat ditemukan dalam Tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4. 2 Data Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran (1)

No	Aspek yang Dinilai	Mean	Kriteria
1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	4.60	Sangat Baik
2	<i>Usable</i> (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)	4.80	Sangat Baik
3	<i>Compatible</i> (multimedia pembelajaran dapat di- <i>install</i> atau dijalankan di berbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)	3.80	Baik
4	Operasional multimedia pembelajaran (tersedia petunjuk instalasi dan petunjuk penggunaan media dengan jelas)	4.70	Sangat Baik
5	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain)	4,20	Baik
	Jumlah Rata-Rata Skor	22,1	Sangat Baik
	Rata-Rata	4,42	

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

Berikut ini adalah hasil penilaian tanggapan ahli perangkat pembelajaran terhadap aspek perangkat lunak produk *game* embaca intensif berbasis kearifan lokal. Dalam evaluasi media tersebut, diikuti oleh 10 orang ahli.

Tabel 4. 3 Data Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran (2)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Item.1	10	4	5	4.60	.516
Item.2	10	4	5	4.80	.422
Item.3	10	3	5	3.80	.632
Item.4	10	4	5	4.70	.483
Item.5	10	3	5	4.20	.632
Valid N (listwise)	10				

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

## 2. Aspek Komunikasi Visual

Dalam evaluasi aspek komunikasi visual, partisipan terdiri dari 10 orang ahli perangkat pembelajaran. Hasil penilaian ahli perangkat pembelajaran terhadap produk media pembelajaran pada aspek komunikasi visual menunjukkan kualitas yang dianggap “sangat baik” dengan rata-rata skor sebesar 4,64. Kuisisioner penilaian respons terhadap aspek komunikasi visual tersebut dapat ditemukan dalam Tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4. 4 Data Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran (3)

No	Aspek yang Dinilai	Mean	Kriteria
1	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran	4.80	Sangat Baik
2	Navigasi dalam pengoperasian media (disertai tombol petunjuk/navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri, disertai kesempatan untuk memilih jawaban yang benar)	4.60	Sangat Baik
3	Audio (narasi, <i>sound effect</i> , <i>backsound</i> , musik)	4.70	Sangat Baik
4	Visual ( <i>layout desain</i> , tipografi, warna)	4.60	Sangat Baik
5	Animasi dan gambar dalam media	4,50	Sangat Baik
	Jumlah Rata-Rata Skor	23,2	Sangat Baik
	Rata-Rata	4,64	

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

Berikut ini adalah hasil penilaian tanggapan ahli perangkat pembelajaran terhadap aspek perangkat lunak produk *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal. Dalam evaluasi media tersebut, diikuti oleh 10 orang ahli.

Tabel 4. 5 Data Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran (4)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Item.1	10	4	5	4.80	.422
Item.2	10	4	5	4.60	.516
Item.3	10	4	5	4.70	.483
Item.4	10	4	5	4.60	.516
Item.5	10	4	5	4.50	.527
Valid N (listwise)	10				

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

## b. Data Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi akan menggunakan dua aspek, yaitu aspek desain pembelajaran dan perangkat lunak. Hasil dari data validasi tersebut dapat dilihat pada bagian berikut ini.

### 1. Aspek Desain Pembelajaran

Dalam evaluasi aspek desain pembelajaran, partisipan terdiri dari 10 orang ahli materi. Hasil penilaian ahli materi terhadap produk media pembelajaran pada aspek desain pembelajaran menunjukkan kualitas yang dianggap “sangat baik” dengan rata-rata skor sebesar 4,6. Kuisisioner penilaian respons terhadap aspek desain pembelajaran tersebut dapat ditemukan dalam Tabel 4.6 di bawah ini.

Tabel 4. 6 Data Validasi Ahli Materi (1)

No	Aspek yang Dinilai	Mean	Kriteria
1	Kesesuaian soal latihan yang disajikan dalam media <i>game</i> literasi dalam pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	4.60	Sangat Baik
2	Kesesuaian penyajian soal latihan dengan media game literasi yang digunakan	4.60	Sangat Baik
3	Kontekstualitas	4.60	Sangat Baik
4	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal latihan	4.40	Sangat Baik
5	Kemudahan soal latihan untuk dipahami	4.50	Sangat Baik
6	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada	4.50	Sangat Baik
7	Variasi soal latihan	4.80	Sangat Baik

8	Kecukupan jumlah latihan dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran	4.40	Sangat Baik
9	Soal latihan dapat di- <i>review</i> ulang	5.00	Sangat Baik
10	Isi media <i>game</i> literasi pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	4.60	Sangat Baik
	Jumlah Rata-Rata Skor	46	Sangat Baik
	Rata-Rata	4,6	

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

Berikut ini adalah hasil penilaian tanggapan ahli materi terhadap aspek desain pembelajaran produk *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal. Dalam evaluasi media tersebut, diikuti oleh 10 orang ahli.

Tabel 4. 7 Data Validasi Ahli Materi (2)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Item.1	10	4	5	4.60	.516
Item.2	10	4	5	4.60	.516
Item.3	10	4	5	4.60	.516
Item.4	10	4	5	4.40	.516
Item.5	10	4	5	4.50	.527
Item.6	10	4	5	4.50	.527
Item.7	10	4	5	4.80	.422
Item.8	10	4	5	4.40	.516
Item.9	10	5	5	5.00	.000
Item.10	10	4	5	4.60	.516
Valid N (listwise)	10				

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

## 2. Aspek Perangkat Lunak

Dalam evaluasi aspek perangkat lunak, partisipan terdiri dari 10 orang ahli materi. Hasil penilaian ahli materi terhadap produk media pembelajaran pada aspek perangkat lunak menunjukkan kualitas

yang dianggap “sangat baik” dengan rata-rata skor sebesar 4,6. Kuisioner penilaian respons terhadap aspek perangkat lunak tersebut dapat ditemukan dalam Tabel 4.8 di bawah ini.

Tabel 4. 8 Data Validasi Ahli Materi (3)

No	Aspek yang Dinilai	Mean	Kriteria
1	Kesesuaian soal latihan yang disajikan dalam media pembelajaran dengan (1) Kompetensi dasar (2) Indikator (3) Tujuan pembelajaran (4) Indikator pencapaian Kompetensi	4.60	Sangat Baik
2	Kesesuaian penyajian soal latihan dengan media yang digunakan (1) Visual (2) Instruksi <i>game</i> (3) Bahasa (4) Materi	4.60	Sangat Baik
3	Kontekstualitas (1) Kearifan lokal (2) Kehidupan siswa sehari-hari (3) Materi (4) Tujuan pembelajaran	4.60	Sangat Baik
4	Ketepatan penggunaan (1) Istilah (2) Simbol (3) Tanda baca (4) Instruksi dalam soal latihan	4.40	Sangat Baik
5	Kemudahan soal latihan untuk dipahami	4.50	Sangat Baik
6	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada	4.50	Sangat Baik
7	Variasi soal latihan	4.80	Sangat Baik
8	Kecukupan jumlah latihan dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran	4.40	Sangat Baik
9	Soal latihan dapat di- <i>review</i> ulang	5.00	Sangat Baik
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	4.60	Sangat Baik
	Jumlah Rata-Rata Skor	46	Sangat Baik
	Rata-Rata	4,6	

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

Berikut ini adalah hasil penilaian tanggapan ahli perangkat pembelajaran terhadap aspek perangkat lunak produk *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal. Dalam evaluasi media tersebut, diikuti oleh 10 orang ahli.

Tabel 4. 9 Data Validasi Ahli Materi (4)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Item.1	10	4	5	4.60	.516
Item.2	10	4	5	4.60	.516
Item.3	10	4	5	4.60	.516
Item.4	10	4	5	4.40	.516
Item.5	10	4	5	4.50	.527
Item.6	10	4	5	4.50	.527
Item.7	10	4	5	4.80	.422
Item.8	10	4	5	4.40	.516
Item.9	10	5	5	5.00	.000
Item.10	10	4	5	4.60	.516
Valid N (listwise)	10				

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

c. Data Validasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di wilayah Kota Administrasi Jakarta Selatan

Setelah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, produk *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal kemudian diuji coba kepada siswa. Hasil evaluasi ini menghasilkan data mengenai desain pembelajaran, operasional, dan komunikasi visual. Data ini memberikan gambaran tentang penilaian siswa terhadap kualitas produk *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal yang sedang dalam pengembangan. Selain itu, dari evaluasi ini juga diperoleh masukan dan saran dari siswa sebagai bahan untuk merevisi dan meningkatkan produk media *game* edukasi.

### 1. Aspek Desain Pembelajaran

Dalam evaluasi aspek desain pembelajaran, partisipan terdiri dari 282 siswa kelas V SD dengan beragam karakteristik, termasuk tingkat prestasi (baik, sedang, dan rendah) serta berbagai jenis kelamin. Hasil penilaian siswa terhadap produk media pembelajaran pada aspek desain pembelajaran menunjukkan kualitas yang dianggap "sangat baik" dengan rata-rata skor sebesar 4,655. Kuisisioner penilaian respons siswa terhadap aspek media tersebut dapat ditemukan dalam Tabel 4.10 di bawah ini.

Tabel 4. 10 Data Validasi Siswa (1)

No	Aspek yang Dinilai	Mean	Kriteria
1	Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran	4.67	Sangat Baik
2	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	4.66	Sangat Baik
3	Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media	4.64	Sangat Baik
4	Kemenarikan dalam pembelajaran dengan bantuan media	4.65	Sangat Baik
	Jumlah Rata-Rata Skor	18,62	Sangat Baik
	Rata-Rata	4,655	

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

Berikut ini adalah hasil penilaian tanggapan siswa terhadap aspek desain pembelajaran produk *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal. Dalam evaluasi media tersebut, diikuti oleh 282 siswa kelas V SD di wilayah Jakarta Selatan.

Tabel 4. 11 Data Validasi Siswa (2)

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Item.1	282	4	5	1318	4.67	.470
Item.2	282	4	5	1315	4.66	.473
Item.3	282	4	5	1309	4.64	.480
Item.4	282	4	5	1312	4.65	.477
Valid N (listwise)	282					

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

## 2. Aspek Operasional

Penilaian siswa terhadap produk media pembelajaran pada aspek operasional menunjukkan kualitas yang dianggap "sangat baik" dengan rata-rata skor sebesar 4,66. Kuisisioner penilaian respons siswa terhadap aspek media tersebut dapat ditemukan dalam Tabel 4.12 di bawah ini.

Tabel 4. 12 Data Validasi Siswa (3)

No	Aspek yang Dinilai	Mean	Kriteria
1	Kemudahan dalam memulai media	4.67	Sangat Baik
2	Kemudahan navigasi yang disajikan	4.66	Sangat Baik
3	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	4.66	Sangat Baik
	Jumlah Rata-Rata Skor	13,99	Sangat Baik
	Rata-Rata	4,66	

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

Berikut ini adalah hasil penilaian tanggapan siswa terhadap aspek operasional produk *game* membaca intensif berbasis

kearifan lokal. Dalam evaluasi media tersebut, diikuti oleh 282 siswa kelas V SD di wilayah Jakarta Selatan.

Tabel 4. 13 Data Validasi Siswa (4)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Item.1	282	4	5	4.67	.470
Item.2	282	4	5	4.66	.473
Item.3	282	4	5	4.66	.476
Valid N (listwise)	282				

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

### 3. Aspek Komunikasi Visual

Penilaian siswa terhadap produk media pembelajaran pada aspek komunikasi visual menunjukkan kualitas yang dianggap "sangat baik" dengan rata-rata skor sebesar 4,66. Kuisisioner penilaian respons siswa terhadap aspek media tersebut dapat ditemukan dalam Tabel 4.14 di bawah ini.

Tabel 4. 14 Data Validasi Siswa (5)

No	Aspek yang Dinilai	Mean	Kriteria
1	Tampilan awal media	4.67	Sangat Baik
2	Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca	4.66	Sangat Baik
3	Kesesuain ukuran, warna, dan resolusi gambar pada media	4.66	Sangat Baik
4	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti	4,66	
	Jumlah Rata-Rata Skor	18,65	Sangat Baik
	Rata-Rata	4,66	

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

Berikut ini adalah hasil penilaian tanggapan siswa terhadap aspek komunikasi visual produk *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal. Dalam evaluasi media tersebut, diikuti oleh 282 siswa kelas V SD di wilayah Jakarta Selatan.

Tabel 4. 15 Data Validasi Siswa (6)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Item.1	282	4	5	4.67	.470
Item.2	282	4	5	4.66	.473
Item.3	282	4	5	4.66	.476
Item.4	282	4	5	4.66	.473
Valid N (listwise)	282				

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024  
d. Data Validasi Guru

Setelah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, dan siswa, produk *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal kemudian diuji coba kepada guru. Hasil evaluasi ini menghasilkan data mengenai desain pembelajaran dan operasional. Data ini memberikan gambaran tentang penilaian guru terhadap kualitas produk *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal yang sedang dalam pengembangan. Selain itu, dari evaluasi ini juga diperoleh masukan dan saran dari guru sebagai bahan untuk merevisi dan meningkatkan produk media *game* edukasi.

### 1. Aspek Desain Pembelajaran

Dalam evaluasi aspek desain pembelajaran, partisipan terdiri dari 10 guru. Hasil penilaian guru terhadap produk media pembelajaran pada aspek desain pembelajaran menunjukkan kualitas yang dianggap “sangat baik” dengan rata-rata skor sebesar 4,52. Kuisisioner penilaian respons guru terhadap aspek media tersebut dapat ditemukan dalam Tabel 4.16 di bawah ini.

Tabel 4. 16 Data Validasi Guru (1)

No	Aspek yang Dinilai	Mean	Kriteria
1	Ketepatan judul media dengan materi	4.80	Sangat Baik
2	Kesesuaian soal yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar	4.60	Sangat Baik
3	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	4.70	Sangat Baik
4	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	4.40	Sangat Baik
5	Ketepatan pengembangan game edukasi tipe <i>side scrolling game</i> pada materi aljabar kelas V	4.10	Baik
	Jumlah Rata-Rata Skor	22.6	Sangat Baik
	Rata-Rata	4,52	

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

Berikut ini adalah hasil penilaian tanggapan guru terhadap aspek desain pembelajaran produk *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal.

Tabel 4. 17 Data Validasi Guru (2)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Item.1	10	4	5	4.80	.422
Item.2	10	4	5	4.60	.516
Item.3	10	4	5	4.70	.483
Item.4	10	4	5	4.40	.516
Item.5	10	3	5	4.10	.568
Valid N (listwise)	10				

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

## 2. Aspek Operasional

Penilaian guru terhadap produk media pembelajaran pada aspek operasional menunjukkan kualitas yang dianggap “sangat baik” dengan rata-rata skor sebesar 4,6. Kuisisioner penilaian respons guru terhadap aspek media tersebut dapat ditemukan dalam Tabel 4.18 di bawah ini.

Tabel 4. 18 Data Validasi Guru (3)

No	Aspek yang Dinilai	Mean	Kriteria
1	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk instalasi media	4.60	Sangat Baik
2	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	4.60	Sangat Baik
3	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	4.60	Sangat Baik
	Jumlah Rata-Rata Skor	13,8	Sangat Baik
	Rata-Rata	4,6	

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

Berikut ini adalah hasil penilaian tanggapan guru terhadap aspek operasional produk game membaca intensif berbasis kearifan lokal. Dalam evaluasi media tersebut, diikuti oleh 10 guru.

Tabel 4. 19 Data Validasi Guru (4)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Item.1	10	4	5	4.60	.516
Item.2	10	4	5	4.60	.516
Item.3	10	4	5	4.60	.516
Valid N (listwise)	10				

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

### 3. Analisis Data Hasil Uji Validasi

#### 1. Analisis Data Ahli Materi

##### a) Aspek Perangkat Lunak

Dalam hasil uji validasi dari aspek perangkat lunak oleh ahli perangkat pembelajaran, produk media pembelajaran, yang merupakan sebuah *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal, mendapat penilaian yang sangat baik. Rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,42 menunjukkan bahwa kualitas perangkat lunak produk ini dinilai sangat baik oleh 10 orang ahli yang terlibat dalam penilaian. Secara khusus, aspek-aspek seperti *maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah), *usable* (mudah

digunakan dan sederhana pengoperasiannya), serta operasional multimedia pembelajaran (tersedia petunjuk instalasi dan penggunaan media dengan jelas) mendapatkan penilaian yang sangat baik dari ahli perangkat pembelajaran. Namun, terdapat beberapa aspek, seperti *compatible* (kompatibilitas dengan berbagai *hardware* dan *software*) dan *re-usable* (kemungkinan dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain), yang mendapat penilaian baik.

b) Aspek Komunikasi Visual

Dari hasil uji validasi oleh ahli perangkat pembelajaran terhadap aspek komunikasi visual, produk media pembelajaran, yang berupa *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal, mendapatkan penilaian yang sangat baik. Rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,64 menunjukkan bahwa aspek komunikasi visual dalam produk ini dinilai sangat baik oleh seluruh 10 ahli perangkat pembelajaran yang terlibat dalam penilaian. Secara spesifik, aspek-aspek seperti komunikatif dan sesuai dengan pesan, navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri, serta penggunaan audio, visual, animasi, dan gambar dalam media, semuanya dinilai sangat baik oleh para ahli. Hal ini menunjukkan bahwa

elemen-elemen komunikasi visual dalam produk tersebut berhasil mengkomunikasikan pesan dengan jelas, menarik minat siswa, serta meningkatkan pengalaman belajar.

## 2. Analisis Data Ahli Media

### a) Aspek Desain Pembelajaran

Dari hasil uji validasi oleh ahli materi terhadap aspek desain pembelajaran, produk media pembelajaran, yang merupakan *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal, meraih penilaian yang sangat baik. Dengan melibatkan 10 orang ahli materi dalam evaluasi, rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,6 menandakan bahwa desain pembelajaran produk ini memenuhi standar yang tinggi. Setiap aspek penilaian, seperti kesesuaian soal latihan dengan kompetensi dasar, penyajian soal latihan, kontekstualitas, kemudahan pemahaman soal, kesulitan soal yang sesuai dengan materi, variasi soal latihan, kecukupan jumlah latihan, hingga kemampuan untuk *review* ulang soal, semuanya dinilai sangat baik oleh ahli materi. Keberhasilan dalam memenuhi berbagai kriteria tersebut menegaskan bahwa desain pembelajaran produk ini tidak hanya memadukan dengan baik antara konten pembelajaran dengan media yang digunakan, tetapi juga

mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

b) Aspek Perangkat Lunak

Dalam hasil uji validasi dari aspek perangkat lunak oleh ahli materi, produk media pembelajaran, yang berupa *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal, memperoleh penilaian yang sangat baik. Dari partisipasi 10 orang ahli materi, rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,6 menunjukkan bahwa kualitas perangkat lunak produk ini memenuhi standar yang tinggi. Setiap aspek penilaian, seperti kesesuaian soal latihan dengan kompetensi dasar, penyajian soal latihan, kontekstualitas, ketepatan penggunaan istilah dan simbol, hingga kemudahan pemahaman soal, semuanya dinilai sangat baik oleh ahli materi. Keberhasilan dalam memenuhi berbagai kriteria tersebut menunjukkan bahwa perangkat lunak produk ini tidak hanya mendukung penyampaian materi pembelajaran dengan efektif, tetapi juga mampu mengintegrasikan konteks lokal dan memotivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### 3. Analisis Data Siswa

Setelah melewati tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, produk kemudian diujicobakan kepada siswa. Evaluasi ini menghasilkan data mengenai kualitas media literasi digital dalam *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal, mencakup aspek desain pembelajaran, operasional, dan komunikasi visual. Data ini memberikan gambaran tentang penilaian siswa terhadap kualitas produk *game* membaca intensif yang sedang dikembangkan. Selain itu, dari evaluasi ini juga diperoleh masukan dan saran kualitatif yang dapat digunakan sebagai bahan untuk merevisi dan meningkatkan produk media *game* membaca intensif tersebut.

#### a) Aspek Desain Pembelajaran

Hasil uji validasi dari aspek desain pembelajaran menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang merupakan sebuah *game* membaca intensif berorientasi kearifan lokal, mendapatkan penilaian yang sangat baik dari 282 siswa kelas V SD di wilayah Jakarta Selatan. Dari data yang diperoleh, rata-rata skor keseluruhan adalah 4,655 dengan rentang antara 4,64 hingga 4,67 untuk setiap item yang dinilai. Secara spesifik, aspek kemudahan pemahaman materi menggunakan media

pembelajaran, kesesuaian latihan soal dengan materi yang disajikan, kemandirian belajar siswa dengan bantuan media, dan kemenarikan pembelajaran dengan bantuan media, semuanya dinilai sangat baik oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang diterapkan dalam produk media ini efektif dalam memfasilitasi pemahaman materi, memotivasi belajar siswa, serta memperkuat kemandirian belajar.

b) Aspek Operasional

Hasil uji validasi dari aspek operasional menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang merupakan sebuah *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal, mendapat penilaian yang sangat baik dari 282 siswa kelas V SD di wilayah Jakarta Selatan. Rata-rata skor keseluruhan untuk aspek operasional adalah 4,66 yang menandakan bahwa siswa menganggap produk ini sangat baik dalam hal kemudahan memulai media, kemudahan navigasi yang disajikan, serta ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media. Hal ini menunjukkan bahwa operasionalitas produk, termasuk antarmuka pengguna dan panduan penggunaan, telah berhasil dirancang untuk memfasilitasi pengalaman pengguna yang lancar dan intuitif.

#### c) Aspek Komunikasi Visual

Dalam uji validasi aspek komunikasi visual, produk media pembelajaran yang berupa *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal, mendapat penilaian yang sangat baik dari 282 siswa kelas V SD di wilayah Jakarta Selatan. Rara-rata skor keseluruhan sebesar 4,66 menunjukkan bahwa siswa menganggap kualitas komunikasi visual dalam produk tersebut sangat baik. Hasil ini didukung oleh penilaian positif terhadap beberapa aspek, termasuk tampilan awal media, penggunaan jenis huruf yang mudah dibaca, kesesuaian ukuran, warna, dan resolusi gambar pada media, serta bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa elemen-elemen visual dalam produk tersebut berhasil menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik bagi siswa, serta mendukung pengalaman belajar yang positif.

#### 4. Analisis Data Guru

##### a) Aspek Desain Pembelajaran

Hasil uji validasi dari aspek desain pembelajaran oleh guru menunjukkan bahwa produk *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal telah mendapatkan penilaian yang sangat baik. Dari partisipasi 10 guru dalam evaluasi, rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,52 menandakan bahwa

desain pembelajaran produk ini berhasil memenuhi standar yang tinggi menurut perspektif para guru. Setiap aspek penilaian, seperti ketepatan judul media dengan materi, kesesuaian soal latihan dengan kompetensi dasar, motivasi belajar siswa setelah menggunakan media, hingga ketepatan pengembangan *game* edukasi, semuanya dinilai sangat baik oleh guru. Keberhasilan dalam memperoleh penilaian yang baik menunjukkan bahwa desain pembelajaran produk ini tidak hanya relevan dengan kurikulum dan materi pelajaran, tetapi juga mampu memotivasi siswa untuk belajar dengan efektif.

b) Aspek Operasional

Penilaian guru terhadap aspek operasional produk media pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan rata-rata skor sebesar 4,6. Dari kuesioner penilaian yang dilakukan oleh 10 guru, semua aspek yang dinilai, seperti ketersediaan dan kejelasan petunjuk instalasi media, kemudahan navigasi dalam pengoperasian media, dan ketersediaan serta kejelasan petunjuk penggunaan media, dinilai sangat baik oleh para guru. Nilai rata-rata yang tinggi tersebut mencerminkan kepuasan guru terhadap kemudahan penggunaan dan kejelasan instruksi dalam mengoperasikan media

pembelajaran ini. Dengan demikian, produk media pembelajaran ini dapat dianggap memenuhi harapan guru dalam hal operasionalnya.

#### 5. Hasil Pre-Test dan Post Test Eksperimen

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD wilayah Jakarta Selatan, penulis mengumpulkan data dari instrumen angket melalui nilai literasi digital *pre-test* dan *post test* siswa.

Tabel 4. 20 Hasil Pre-test dan Post-test Eksperimen

Siswa	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test
Siswa 1	60	65
Siswa 2	63	66
Siswa 3	61	65
Siswa 4	70	78
Siswa 5	72	80
Siswa 6	55	63
Siswa 7	62	68
Siswa 8	60	67
Siswa 9	70	77
Siswa 10	72	79
Siswa 11	75	77
Siswa 12	80	82
Siswa 13	68	75
Siswa 14	61	70

Siswa 15	58	65
Siswa 16	77	80
Siswa 17	67	75
Siswa 18	65	70
Siswa 19	65	73
Siswa 20	60	70
Siswa 21	62	75
Siswa 22	62	72
Siswa 23	61	70
Siswa 24	69	74
Siswa 25	61	68
Siswa 26	70	73
Siswa 27	60	70
Siswa 28	64	74
Siswa 29	62	72
Siswa 30	65	72
Siswa 31	68	73
Siswa 32	71	78
Siswa 33	73	80
Siswa 34	75	83
Siswa 35	77	84
Siswa 36	69	79
Siswa 37	70	81
Siswa 38	75	82
Siswa 39	61	78

Siswa 40	58	70
Siswa 41	69	76
Siswa 42	59	73
Siswa 43	60	72
Siswa 44	59	70
Siswa 45	64	76
Siswa 46	70	80
Siswa 47	72	80
Siswa 48	76	83
Siswa 49	77	80
Siswa 50	80	85
Siswa 51	83	85
Siswa 52	85	86
Siswa 53	67	70
Siswa 54	71	76
Siswa 55	68	73
Siswa 56	60	65
Siswa 57	63	66
Siswa 58	61	65
Siswa 59	70	78
Siswa 60	72	80
Siswa 61	55	63
Siswa 62	62	68
Siswa 63	60	67
Siswa 64	70	77

Siswa 65	72	79
Siswa 66	75	77
Siswa 67	80	82
Siswa 68	68	75
Siswa 69	61	70
Siswa 70	58	65
Siswa 71	77	80
Siswa 72	67	75
Siswa 73	65	70
Siswa 74	65	73
Siswa 75	60	70
Siswa 76	62	75
Siswa 77	62	72
Siswa 78	61	70
Siswa 79	69	74
Siswa 80	61	68
Siswa 81	70	73
Siswa 82	60	70
Siswa 83	64	74
Siswa 84	62	72
Siswa 85	65	72
Siswa 86	68	73
Siswa 87	71	78
Siswa 88	73	80
Siswa 89	75	83

Siswa 90	77	84
Siswa 91	69	79
Siswa 92	70	81
Siswa 93	75	82
Siswa 94	61	78
Siswa 95	58	70
Siswa 96	69	76
Siswa 97	59	73
Siswa 98	60	72
Siswa 99	59	70
Siswa 100	64	76
Siswa 101	70	80
Siswa 102	72	80
Siswa 103	76	83
Siswa 104	77	80
Siswa 105	80	85
Siswa 106	83	85
Siswa 107	85	86
Siswa 108	67	70
Siswa 109	71	76
Siswa 110	68	73
Siswa 111	60	65
Siswa 112	63	66
Siswa 113	61	65
Siswa 114	70	78

Siswa 115	72	80
Siswa 116	55	63
Siswa 117	62	68
Siswa 118	60	67
Siswa 119	70	77
Siswa 120	72	79
Siswa 121	75	77
Siswa 122	80	82
Siswa 123	68	75
Siswa 124	61	70
Siswa 125	58	65
Siswa 126	77	80
Siswa 127	67	75
Siswa 128	65	70
Siswa 129	65	73
Siswa 130	60	70
Siswa 131	62	75
Siswa 132	62	72
Siswa 133	61	70
Siswa 134	69	74
Siswa 135	61	68
Siswa 136	70	73
Siswa 137	60	70
Siswa 138	64	74
Siswa 139	62	72

Siswa 140	65	72
Siswa 141	68	73
Siswa 142	71	78
Siswa 143	73	80
Siswa 144	75	83
Siswa 145	77	84
Siswa 146	69	79
Siswa 147	70	81
Siswa 148	75	82
Siswa 149	61	78
Siswa 150	58	70
Siswa 151	69	76
Siswa 152	59	73
Siswa 153	60	72
Siswa 154	59	70
Siswa 155	64	76
Siswa 156	70	80
Siswa 157	72	80
Siswa 158	76	83
Siswa 159	77	80
Siswa 160	80	85
Siswa 161	83	85
Siswa 162	85	86
Siswa 163	67	70
Siswa 164	71	76

Siswa 165	68	73
Siswa 166	60	65
Siswa 167	63	66
Siswa 168	61	65
Siswa 169	70	78
Siswa 170	72	80
Siswa 171	55	63
Siswa 172	62	68
Siswa 173	60	67
Siswa 174	70	77
Siswa 175	72	79
Siswa 176	75	77
Siswa 177	80	82
Siswa 178	68	75
Siswa 179	61	70
Siswa 180	58	65
Siswa 181	77	80
Siswa 182	67	75
Siswa 183	65	70
Siswa 184	65	73
Siswa 185	60	70
Siswa 186	62	75
Siswa 187	62	72
Siswa 188	61	70
Siswa 189	69	74

Siswa 190	61	68
Siswa 191	70	73
Siswa 192	60	70
Siswa 193	64	74
Siswa 194	62	72
Siswa 195	65	72
Siswa 196	68	73
Siswa 197	71	78
Siswa 198	73	80
Siswa 199	75	83
Siswa 200	77	84
Siswa 201	69	79
Siswa 202	70	81
Siswa 203	75	82
Siswa 200	61	78
Siswa 205	58	70
Siswa 206	69	76
Siswa 207	59	73
Siswa 208	60	72
Siswa 209	59	70
Siswa 210	64	76
Siswa 211	70	80
Siswa 212	72	80
Siswa 213	76	83
Siswa 214	77	80

Siswa 215	80	85
Siswa 216	83	85
Siswa 217	85	86
Siswa 218	67	70
Siswa 219	71	76
Siswa 220	68	73
Siswa 221	60	65
Siswa 222	63	66
Siswa 223	61	65
Siswa 224	70	78
Siswa 225	72	80
Siswa 226	55	63
Siswa 227	62	68
Siswa 228	60	67
Siswa 229	70	77
Siswa 230	72	79
Siswa 231	75	77
Siswa 232	80	82
Siswa 233	68	75
Siswa 234	61	70
Siswa 235	58	65
Siswa 236	77	80
Siswa 237	67	75
Siswa 238	65	70
Siswa 239	65	73

Siswa 240	60	70
Siswa 241	62	75
Siswa 242	62	72
Siswa 243	61	70
Siswa 244	69	74
Siswa 245	61	68
Siswa 246	70	73
Siswa 247	60	70
Siswa 248	64	74
Siswa 249	62	72
Siswa 250	65	72
Siswa 251	68	73
Siswa 252	71	78
Siswa 253	73	80
Siswa 254	75	83
Siswa 255	77	84
Siswa 256	69	79
Siswa 257	70	81
Siswa 258	75	82
Siswa 259	61	78
Siswa 260	58	70
Siswa 261	69	76
Siswa 262	59	73
Siswa 263	60	72
Siswa 264	59	70

Siswa 265	64	76
Siswa 266	70	80
Siswa 267	72	80
Siswa 268	76	83
Siswa 269	77	80
Siswa 270	80	85
Siswa 271	83	85
Siswa 272	85	86
Siswa 273	67	70
Siswa 274	71	76
Siswa 275	68	73
Siswa 276	60	65
Siswa 277	63	66
Siswa 278	61	65
Siswa 279	70	78
Siswa 280	72	80
Siswa 281	55	63
Siswa 282	62	68

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis statistik deskriptif pada literasi digital siswa kelas V sebelum dilakukan *pre-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 21 Statistik Deskriptif Hasil Pre-Test

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	282	55	85	67.42	6.995

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai minimum dari *pre-test* adalah 55 dan nilai maksimum sebesar 85. Selanjutnya, rata-rata dari keseluruhan nilai siswa adalah 67,42 dengan standar deviasi sebesar 6,995.

Hasil analisis statistik deskriptif pada literasi digital siswa kelas V setelah dilakukan *post test* adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 22 Statistik Deskriptif Hasil Post Test

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post test	282	63	86	74.73	5.855
Valid N (listwise)	282				

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai minimum dari *post test* adalah 63 dan nilai maksimum sebesar 86. Selanjutnya, rata-rata dari keseluruhan nilai siswa adalah 74,73 dengan standar deviasi sebesar 5,885. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai sejak siswa kelas V SD menggunakan *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal dalam mengembangkan literasi digital.

## 6. Uji Normalitas Hasil Pre-Test dan Post Test

Pengujian normalitas bertujuan untuk menyatakan apakah data skor pengembangan literasi digital melalui *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal dari *pre-test* dan *post test* dari hasil angket kelas V dari populasi berdistribusi normal.

Tabel 4. 23 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Predicted Value
N		282
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	74.7340426
	Std. Deviation	5.18461535
Most Extreme Differences	Absolute	.132
	Positive	.132
	Negative	-.068
Test Statistic		.132
Asymp. Sig. (2-tailed)		.010 <sup>c</sup>
a. Test distribution is normal		
b. Calculated from data		
c. Lilliefors Significance Correction		

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan hasil analisis *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Pre-Test*, data untuk kelas V yang menggunakan *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal, maka diperoleh nilai  $p = 0,010$  untuk  $\alpha = 0,05$ , hal ini menunjukkan  $p > \alpha$ . Ini berarti data skor hasil angket kelas V yang menggunakan *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal berdistribusi normal.

## 7. Uji Paired Sample T-Test

*Paired sample t-test* adalah uji beda dengan dua sampel yang sama. Sampel dalam penelitian merupakan subjek yang sama, tetapi mendapatkan perlakuan yang berbeda. Model uji *paired sample t-test* bertujuan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah.

Tabel 4. 24 Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired 1	Pre - Post-test	-7.312	3.268	.195	-7.695	-6.929	-37.577	28	.000

Sumber: Data Primer diolah oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai probabilitas adalah sebesar 0,000. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil antara sebelum dan sesudah menggunakan *game* membaca intensif berbasis

kearifan lokal dalam mengembangkan literasi digital pada siswa kelas V SD di Jakarta Selatan.

#### 4.2 Pembahasan

Pada penelitian ini, dilakukan analisis terhadap data hasil uji validasi untuk mengevaluasi kualitas produk media pembelajaran berupa *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V SD di Jakarta Selatan. Data tersebut dianalisis dari beberapa aspek, termasuk analisis data ahli materi, ahli media, siswa, dan guru, serta hasil *pre-test* dan *post test* eksperimen. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan literasi digital siswa setelah menggunakan *game* membaca intensif tersebut.

Pertama, analisis data ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk media pembelajaran ini mendapat penilaian yang sangat baik dalam berbagai aspek, termasuk aspek perangkat lunak, komunikasi visual, dan desain pembelajaran. Ahli materi dan ahli media menilai bahwa produk ini memenuhi standar yang tinggi dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dengan efektif, serta berhasil mengintegrasikan konteks lokal dan memotivasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, evaluasi dari siswa dan guru juga menunjukkan kepuasan yang tinggi terhadap desain pembelajaran dan operasional produk ini, dengan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan literasi membaca setelah menggunakan *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal.

Selain itu, hasil *pre-test* dan *post test* eksperimen menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan literasi membaca siswa setelah menggunakan *game* membaca intensif tersebut. Dari analisis statistik deskriptif, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* ke *post test*, serta hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *game* membaca intensif tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal memiliki efek positif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V SD di Jakarta Selatan.

Selain itu, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data skor hasil angket kelas V yang menggunakan *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal berdistribusi normal, memperkuat validitas hasil analisis yang dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini dapat diandalkan untuk menggambarkan efektivitas produk media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan *game* membaca intensif berorientasi kearifan lokal sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V SD di Jakarta Selatan telah berhasil. Hasil evaluasi dari berbagai pihak, termasuk ahli materi, ahli media, siswa, dan guru, serta data eksperimental, secara konsisten menunjukkan keefektifan produk ini dalam

meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan inovatif seperti penggunaan *game* membaca intensif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar, terutama ketika diintegrasikan dengan kearifan lokal yang relevan dengan siswa.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

#### A. Kesimpulan

Dari pembahasan yang sudah dipaparkan diatas, penulis mengambil kesimpulan bahwasanya :

1. Analisis data ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk media pembelajaran ini mendapat penilaian yang sangat baik dalam berbagai aspek, termasuk aspek perangkat lunak, komunikasi visual, dan desain pembelajaran. Meningkatnya literasi membaca peserta didik SD di Jakarta Selatan.
2. Desain pengembangan media *game* membaca intensif berorientasi kearifan lokal cerita rakyat memiliki beberapa tahapan mulai dari Pemilihan Materi, Merancang Model Produk dan Menentukan Alat Evaluasi. Dari partisipasi 10 guru dalam evaluasi, rerata skor keseluruhan sebesar 4,52 menandakan bahwa desain pembelajaran produk ini berhasil memenuhi standar yang tinggi menurut perspektif para guru. Setiap aspek penilaian, seperti ketepatan judul media dengan materi, kesesuaian soal latihan dengan kompetensi dasar, motivasi belajar siswa setelah menggunakan media, hingga ketepatan pengembangan game edukasi, semuanya dinilai sangat baik oleh guru. Hasil uji validasi dari aspek desain pembelajaran menunjukkan bahwa produk media pembelajaran, yang merupakan

sebuah *game* interaktif berorientasi kearifan lokal, mendapatkan penilaian yang sangat baik dari 282 siswa kelas V SD di wilayah Jakarta Selatan. Dari data yang diperoleh, rerata skor keseluruhan adalah 4,655 dengan rentang antara 4,64 hingga 4,67.

3. Proses pengembangan (*development*) terdiri dari Halaman Sampul Game, Halaman Fitur atau Tools dalam Game, Halaman Game dan Jenis-jenis Gamenya, dan Tutorial Bermain dan telah sesuai dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik dan mudah untuk digunakan untuk guru dan peserta didik dalam pembelajaran.
4. Implementasi media pembelajaran berupa *game interaktif* membaca intensif menjadi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada peserta didik kelas V (lima) telah memberikan kontribusi yang sangat baik terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca peserta didik kelas V (Lima).
5. Hasil evaluasi dari berbagai pihak, termasuk ahli materi, ahli media, siswa, dan guru, serta data eksperimental, secara konsisten menunjukkan keefektifan produk ini dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan inovatif seperti penggunaan game interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar, terutama ketika diintegrasikan dengan kearifan lokal yang relevan dengan siswa.

hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data skor hasil angket kelas V yang menggunakan game interaktif berbasis kearifan lokal berdistribusi normal, memperkuat validitas hasil analisis yang dilakukan. analisis data ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk media pembelajaran ini mendapat penilaian yang sangat baik dalam berbagai aspek, termasuk aspek perangkat lunak, komunikasi visual, dan desain pembelajaran. Ahli materi dan ahli media menilai bahwa produk ini memenuhi standar yang tinggi dalam mendukung pembelajaran bahasa Indonesia dengan efektif, serta berhasil mengintegrasikan konteks lokal dan memotivasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, evaluasi dari siswa dan guru juga menunjukkan kepuasan yang tinggi terhadap desain pembelajaran dan operasional produk ini, dengan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan literasi digital setelah menggunakan game interaktif berbasis kearifan lokal.

6. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. serta hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi membaca sebelum dan sesudah menggunakan game membaca intensif tersebut.

## B. Implikasi

Berdasarkan perolehan hasil dari penelitian yang dilakukan, bisa dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis seperti berikut ini:

### 1. Implikasi Teoritis

Pemilihan dari salah satu cara pembelajaran yang tepat bisa sangat memiliki keterpengaruhannya kepada prestasi dari siswa. Untuk siswa kelas V SD di Jakarta Selatan, menggunakan metode pembelajaran yang mana mengembangkan literasi digital lewat media *game* membaca intensif berbasis kearifan lokal di dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca sangat bagus dan baik.

*Game* membaca intensif ini menjadikan motivasi untuk meningkatkan kemauan di dalam membaca yang semakin lama sebelum semakin membosankan jika hanya berfokus pada buku saja. Dengan adanya *game* ini, baik guru dan siswa bisa sering membaca karena *game* dijadikan alat untuk mengurangi rasa bosan di dalam membaca.

### 2. Implikasi Praktis

Perolehan dari penelitian ini digunakan sebagai masukan untuk guru dan siswa untuk sering melakukan kegiatan membaca bukan hanya melalui *game* yang dibuat ini, juga peningkatan membaca dengan media lain salah satunya buku.

### C. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian kali ini, terdapat beberapa saran yang diberikan penulis, di antaranya:

1. Diharapkan guru tidak terfokuskan hanya kepada media *game* saja di dalam proses pembelajaran, juga kepada buku atau literatur lain yang memadai sebagai salah satu usaha untuk meminimalkan penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa SD di Jakarta Selatan.
2. Siswa diharapkan tidak hanya membaca melalui *game* saja, melainkan dengan pendukung yang lain. Penggunaan *game* ini harus diawasi oleh orang tua agar tidak berlebihan dalam penggunaannya.