



Game Edukatif pada Materi Teks Wawancara untuk Mendukung Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar

Ragil Dian Purnama Putri ^{1*}, Wiwik Kusuma ¹, and Tri Lestari ²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia.

² Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bahaudin Mudhary, Indonesia.

* Korespondensi: ragil.putri@pgsd.uad.ac.id

Sitasi: R. D. P. Putri, W. Kusuma, and T. Lestari, "Game Edukatif pada Materi Teks Wawancara untuk Mendukung Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, vol. 8, no. 2, pp. 330-340, 2026. <https://doi.org/10.35746/jtim.v8i2.943>

Abstract: This study aims to develop an educational game-based learning media using Smart Apps Creator 3, named "SIMAKA," to support elementary school students' reading literacy in interview text materials. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques involve validation questionnaires and user responses, which are analyzed quantitatively in descriptive form using percentages. The results show that the media achieved a feasibility level of 92.8% from experts, 95% from teachers, and 93% from students, all categorized as very good. These findings indicate that the developed media is feasible to be used as an alternative learning tool to support students' reading literacy.

Keywords: reading literacy; educational games; smart apps;

Diterima: 30-12-2025
Direvisi: 10-04-2026
Disetujui: 27-04-2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa game edukatif berbasis Smart Apps Creator 3 yang diberi nama "SIMAKA" untuk mendukung literasi membaca siswa sekolah dasar pada materi teks wawancara. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi dan respons pengguna, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kelayakan sebesar 92,8% dari ahli, 95% dari guru, dan 93% dari siswa dengan kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung literasi membaca siswa.

Kata kunci: literasi membaca; *game* edukatif; *smart apps*



Copyright: © 2026 oleh para penulis. Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

1. Pendahuluan

Konsep literasi tidak terbatas pada satu pengertian, melainkan mencakup berbagai bentuk seperti literasi sekolah, media, sains, dan komputer [1]. Literasi juga berkembang melalui integrasi elemen auditori, visual, dan spasial, sehingga menjadi kompetensi yang mencakup berbagai ranah penting [2]. Keterampilan literasi berkaitan erat dengan kemampuan membaca dan menulis, serta kecakapan dalam memahami informasi secara reflektif, kritis, dan analitis. Oleh karena itu, penguatan literasi menjadi penting untuk mendukung kemampuan membaca siswa secara optimal [3]. Keterampilan membaca merupakan kemampuan untuk memahami, menafsirkan, dan menggunakan informasi dari teks tertulis [4]. Literasi membaca juga berperan penting dalam menunjang

keberhasilan akademik dan keterampilan hidup [5]. Namun, tingkat literasi di Indonesia masih tergolong rendah, yang tercermin dari rendahnya minat baca masyarakat [6]. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya serius dalam meningkatkan literasi guna menghadapi persaingan global yang semakin ketat [7]. Rendahnya literasi dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal seperti kurangnya minat membaca, maupun eksternal seperti lingkungan yang kurang mendukung dan terbatasnya media pembelajaran [8].

Di era digital, perkembangan teknologi menuntut penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif [9]. Pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa [10]. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, khususnya materi teks wawancara, menekankan pada kemampuan menyusun pertanyaan dan menggali informasi secara sistematis [11]. Namun, keterbatasan media pembelajaran berbasis digital yang menarik menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi masih belum optimal [12]. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SD Muhammadiyah Pepe, ditemukan bahwa perbedaan gaya belajar siswa serta kurangnya media pembelajaran yang inovatif menjadi kendala dalam memahami materi teks wawancara. Siswa cenderung lebih tertarik pada media berbasis permainan, namun masih rendah dalam mengulang dan memahami materi. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang belum mencapai ketuntasan secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa secara interaktif [13].

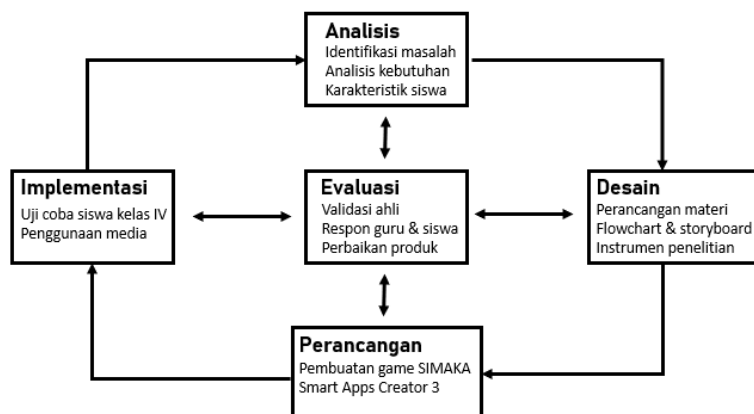
Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh [14] menunjukkan adanya permasalahan dalam pemanfaatan teknologi pada pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika. Guru kelas V mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum dikembangkan secara optimal dan masih terbatas pada penggunaan buku teks serta lembar kerja siswa. Hasil penelitian tersebut menghasilkan media pembelajaran yang berfokus pada materi bangun ruang untuk mendukung eksplorasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa di SD Negeri Proyonanggan 02 Batang. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh [12] yang menunjukkan bahwa belum optimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran Biologi menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penelitian tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Android menggunakan Smart Apps Creator praktis digunakan dalam pembelajaran biologi, khususnya pada materi keanekaragaman hayati. Namun, penelitian tersebut masih terbatas pada aspek pengembangan media pembelajaran dan belum mengkaji secara spesifik dampaknya terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa.

Sejalan dengan penelitian tersebut, beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta pemahaman materi. Media berbasis game edukatif juga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang memiliki karakteristik belajar visual dan kinestetik. Oleh karena itu, integrasi antara media pembelajaran interaktif dan pendekatan game edukatif menjadi salah satu solusi yang potensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif yang secara khusus dirancang untuk mendukung literasi membaca siswa pada materi teks wawancara masih belum banyak dilakukan. Selain itu, pemanfaatan Smart Apps Creator 3 sebagai platform dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar juga masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dengan implementasinya dalam pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan literasi membaca siswa.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (*state of the art*) berupa pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif “SIMAKA” menggunakan Smart Apps Creator 3 yang dirancang secara interaktif, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya untuk mendukung literasi membaca pada materi teks wawancara. Pengembangan media ini tidak hanya berfokus pada aspek tampilan, tetapi juga pada integrasi materi, aktivitas belajar, serta evaluasi yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang sistematis dan teruji kelayakannya melalui proses validasi dan uji coba. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa game edukatif “SIMAKA” berbasis Smart Apps Creator 3 serta mengetahui tingkat kelayakan media tersebut sebagai alternatif dalam mendukung literasi membaca siswa sekolah dasar pada materi teks wawancara.

2. Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan serta mengevaluasi suatu produk media pembelajaran [15]. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang merupakan pendekatan desain instruksional yang sistematis dan telah terbukti efektif [16]. Produk yang dikembangkan berupa game edukatif “SIMAKA” berbasis Smart Apps Creator 3 yang digunakan sebagai media pendukung literasi membaca pada materi teks wawancara siswa kelas IV sekolah dasar. Alur tahapan penelitian dapat dilihat pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Alur tahap penelitian

Gambar 1. Prosedur pengembangan dilakukan melalui lima tahap. Tahap pertama adalah analisis, yang meliputi identifikasi permasalahan pembelajaran, analisis kebutuhan media, tingkat kemampuan membaca siswa, serta karakteristik peserta didik. Tahap kedua adalah desain, yang mencakup penyusunan materi, perancangan alur dan tampilan media, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap ketiga adalah pengembangan, yaitu pembuatan produk game edukatif menggunakan Smart Apps Creator 3. Tahap keempat adalah implementasi, berupa uji coba produk dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tahap kelima adalah evaluasi, yang dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

Subjek penelitian terdiri atas beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa, serta guru dan siswa kelas IV sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket untuk memperoleh penilaian kelayakan media dari

para ahli serta respons pengguna (guru dan siswa) terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian berupa angket menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5, di mana skor 1 menunjukkan kategori "Sangat Kurang Baik" dan skor 5 menunjukkan kategori "Sangat Baik". Berikut adalah rumus skala likert untuk menghitung hasil pengujian [9].

$$p = \frac{f}{n} \times 100\% \tag{1}$$

- p = Presentase
- f = Skor yang diberikan oleh ahli
- n = Total skor maksimum secara keseluruhan

Juga menggunakan skala Guttman dengan memberikan jawaban tegas melalui pilihan "Ya" dan "Tidak" untuk setiap pertanyaan kemudian dihitung menggunakan rata-rata skor dan ditafsirkan hasilnya. Skor tertinggi (positif) diberi nilai 1 dan terendah 0. Rumusnya adalah:

$$P = \frac{\text{Total Skor Ya}}{\text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Pertanyaan}} \times 100\% \tag{2}$$

Rentang skor nilainya terlihat seperti **Tabel 1**.

Tabel 1. Kriteria Penilaian[17]

Presentase (%)	Kategori
≤ 44	Sangat kurang baik/efektif
45 – 59	Kurang baik/efektif
60 – 69	Cukup baik/efektif
70 – 79	Baik/efektif
80 - 100	Sangat Baik/efektif

Tahap uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran "SIMAKA" sebelum digunakan secara luas. Uji coba dilakukan melalui dua tahap, yaitu validasi oleh para ahli dan uji coba kepada pengguna, yaitu guru dan siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk dengan rumus seperti berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian seperti pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Presentase (%)	Kategori
0 – 20	Sangat kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 - 100	Sangat Baik

Hasil analisis data digunakan sebagai dasar dalam menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Hasil

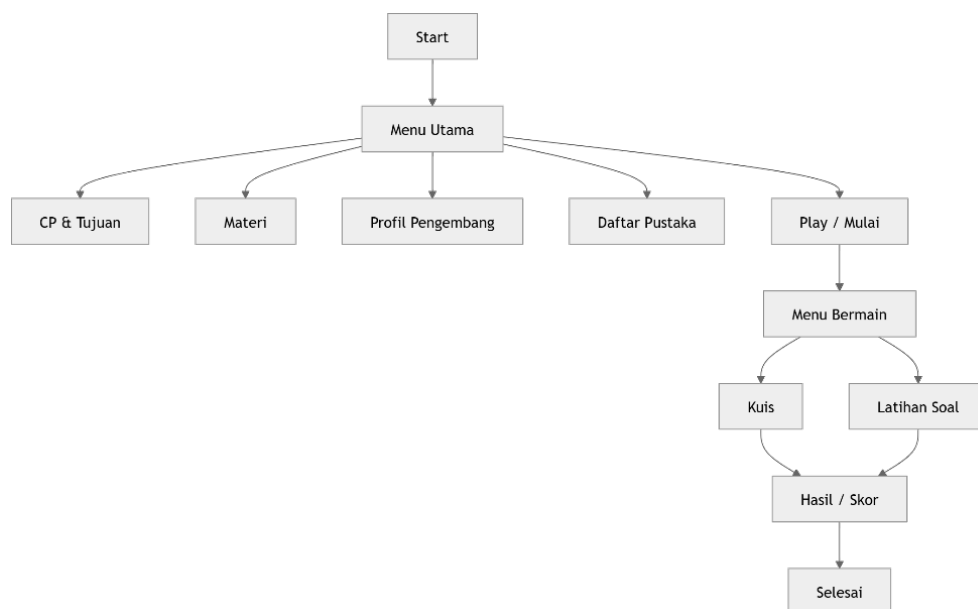
Hasil penelitian ini memaparkan temuan pengembangan media pembelajaran berupa game edukatif “SIMAKA” yang dilakukan melalui tahapan model ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

3.1. Tahap Analisis

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran di SD Muhammadiyah Pepe telah menerapkan Kurikulum Merdeka, sehingga pengembangan materi disesuaikan dengan karakteristik kurikulum tersebut. Selain itu, hasil analisis mengungkap bahwa siswa kelas IV memiliki minat baca yang masih perlu ditingkatkan serta menunjukkan keberagaman gaya belajar. Fasilitas sekolah pada dasarnya sudah memadai, namun pemanfaatannya dalam mendukung media pembelajaran berbasis teknologi belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran serta mengakomodasi kebutuhan belajar siswa.

3.2. Tahap Desain

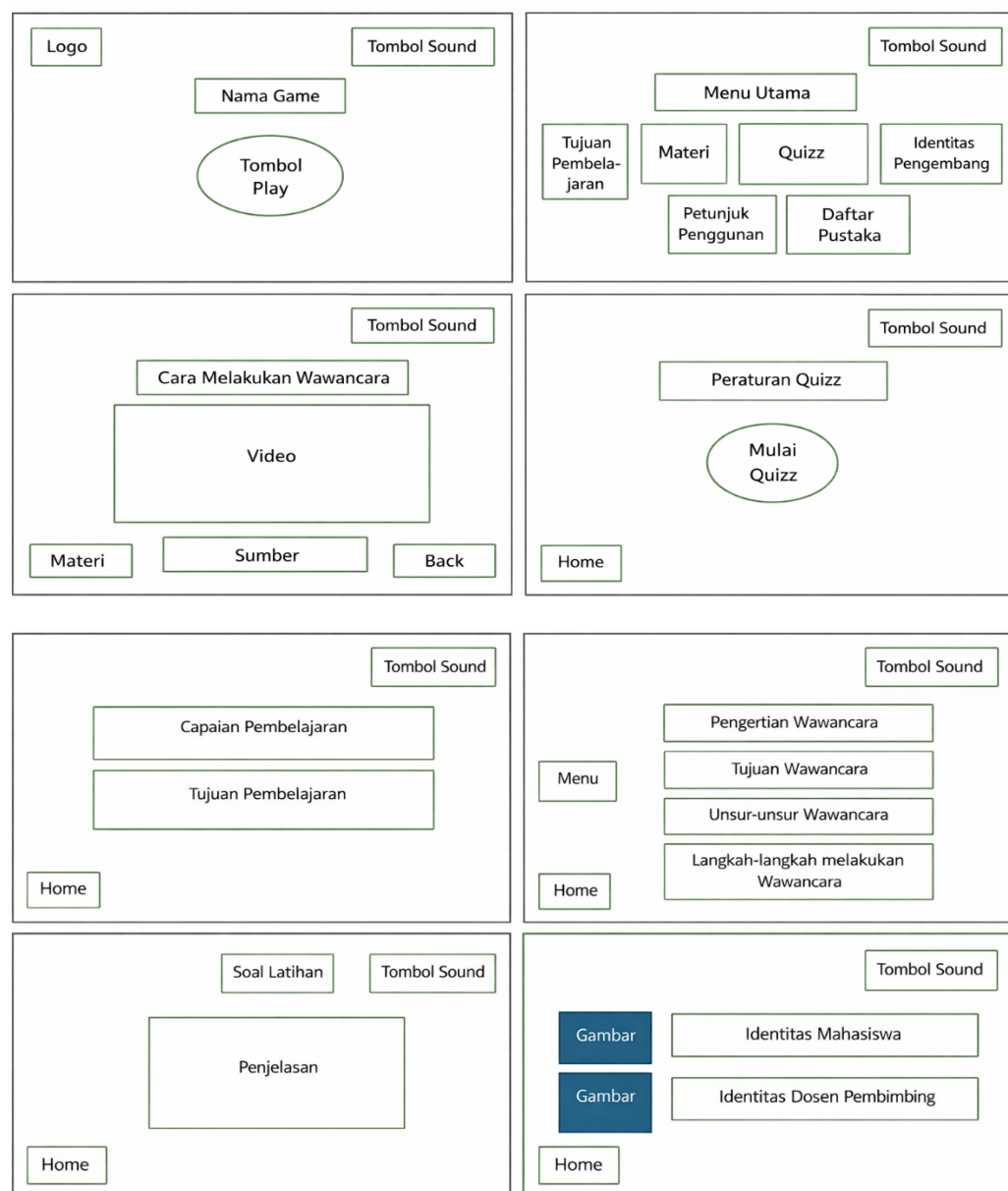
Hasil tahap desain menunjukkan bahwa telah disusun flowchart untuk memvisualisasikan alur permainan dalam game edukatif “SIMAKA”, serta storyboard sebagai panduan dalam pengembangan media. Flowchart digunakan untuk menggambarkan struktur dan navigasi menu dalam game, sedangkan storyboard berfungsi untuk merancang tampilan, alur penggunaan, serta elemen audio visual sebelum proses pengembangan dilakukan. Hasil flowchart dapat dilihat pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Menu pada ‘SIMAKA’

Gambar 1. Flowchart yang dirancang menggambarkan struktur menu pada game edukatif yang terdiri atas menu utama dan menu bermain. Menu utama memuat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi, identitas pengembang, serta daftar pustaka. Sementara itu, menu bermain menyajikan kuis dan latihan soal yang memungkinkan pengguna untuk mengerjakan soal sekaligus mempelajari materi yang telah disediakan. Struktur ini menunjukkan bahwa media dirancang secara sistematis

dengan alur navigasi yang jelas, sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikan game. Selanjutnya, hasil desain storyboard disajikan pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Storyboard

Gambar 2. Storyboard media pembelajaran dirancang secara sistematis dengan memuat beberapa komponen utama. Tampilan awal berfungsi sebagai halaman pembuka yang memberikan gambaran umum mengenai media pembelajaran. Menu utama berperan sebagai pusat navigasi yang menghubungkan pengguna dengan seluruh fitur yang tersedia. Menu capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran disajikan untuk memberikan pemahaman kepada siswa terkait kompetensi yang harus dicapai. Menu materi memuat penjelasan konsep yang disusun sesuai dengan kurikulum, sedangkan menu video pembelajaran berfungsi sebagai pendukung melalui penyajian audiovisual yang menarik. Selanjutnya, menu kuis dan latihan soal digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, terdapat menu identitas pengembang yang memuat informasi pembuat media, menu petunjuk penggunaan sebagai panduan pengoperasian, serta menu daftar pustaka yang menyajikan sumber rujukan. Struktur storyboard ini menunjukkan bahwa media

dirancang secara terstruktur dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami alur pembelajaran.

3.3. Tahap Pengembangan

Hasil tahap pengembangan menunjukkan bahwa telah dihasilkan game edukatif “SIMAKA” berbasis Smart Apps Creator 3. Pengembangan dilakukan dengan menyusun konten pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, meliputi materi pembelajaran, gambar pendukung, video pembelajaran, serta kuis dan latihan soal. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk mendukung penyajian materi secara interaktif dan membantu siswa dalam memahami materi teks wawancara. Hasil pengembangan “SIMAKA” dapat dilihat pada **Gambar 3**.



Gambar 3. Pengembangan ‘SIMAKA’ menggunakan *Smart Apps Creator 3*

3.4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap realisasi dari desain dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator 3 yang telah dibuat. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Pepe secara bertahap, dimulai pada tanggal 15 Juli 2025. Uji kelompok lapangan dilaksanakan terhadap 21 siswa di laboratorium komputer sekolah dengan fasilitas 11 laptop dan 4 komputer. Pada tahap ini, setiap perangkat digunakan oleh dua orang siswa karena keterbatasan fasilitas yang tersedia, sekaligus untuk mendukung pembelajaran secara berkelompok dalam memecahkan permasalahan selama proses pembelajaran.

Hasil pelaksanaan tahap implementasi menunjukkan bahwa siswa kelas IV sangat tertarik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Siswa terlihat aktif dan mampu bekerja sama dengan teman sebangkunya. Selain itu, saat penyajian video pembelajaran, siswa memperhatikan materi dengan seksama. Hal ini berdampak pada kemampuan siswa dalam mengerjakan kuis dan soal latihan dengan lancar serta memperoleh hasil yang optimal. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mengisi angket respons sebagai bentuk penilaian terhadap media pembelajaran yang digunakan.

3.5. Tahap Evaluasi

Tahap Evaluasi menghasilkan data penilaian dari ahli, guru dan siswa berupa angket/kuisisioner menggunakan penilaian skala likert 1-5. Aspek yang dinilai meliputi kualitas dan kelayakan produk berdasarkan aspek tampilan, materi, pembelajaran, teknis, bahasa, interaktivitas, komunikatif dan keterpahaman, serta kegunaan yang dihitung dengan rumus persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Hasil Penilaian oleh para ahli dihitung menggunakan rumus skala likert $p = f/n \times 100$, seperti yang sudah dijelaskan pada metodologi penelitian, maka hasil perhitungan seperti berikut ini:

Presentase ahli Media = $(70/75) \times 100\% = 93,3\%$
 Presentase ahli Materi = $(40/45) \times 100\% = 88\%$
 Presentasi ahli Pembelajaran = $(45/45) \times 100\% = 100\%$
 Presentasi ahli Bahasa = $(36/40) \times 100\% = 90\%$

Juga dirangkum hasilnya datanya pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Hasil Penilaian oleh para Ahli

Ahli	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Presentase (%)	Kategori
Media	75	70	93,3	Sangat baik
Materi	45	40	88	Sangat baik
Pembelajaran	45	45	100	Sangat baik
Bahasa	40	36	90	Sangat baik
Rata-rata			92,83	Sangat baik

Lembar angket yang dinilai oleh guru kelas IV, dihitung menggunakan rumus yang sama menghasilkan data seperti pada **Tabel 4**.

Tabel 4. Penilaian Guru

Penilai	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Presentase (%)	Kategori
Guru Kelas IV	60	57	95	Sangat baik

Selanjutnya, hasil angket penilaian siswa menggunakan Skala Guttman dengan pilihan jawaban "Ya" atau "Tidak" terlihat seperti pada **Tabel 5**.

Tabel 5. Penilaian Siswa

Penilai	Jumlah Siswa	Jumlah Total	Presentase Rata-Rata (%)	Kategori
Siswa Kelas IV	21	1.950	93	Sangat baik

4. Pembahasan

Sebuah produk media pembelajaran interaktif berupa *game* edukatif berhasil dikembangkan. *Game* diberi nama 'SIMAKA' yang merupakan akronim dari frasa 'simak kalimat' yang merepresentasikan fokus media pada penyajian materi berbasis teks. Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan *game* menggunakan *Smart Apps Creator 3* yang dirancang secara khusus untuk mendukung literasi membaca pada materi teks wawancara bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan 'SIMAKA' didasarkan pada hasil *asesmen* studi pendahuluan serta kajian terhadap penelitian yang relevan. Konten disajikan dengan tampilan yang menarik, mudah digunakan, dilengkapi dengan video pembelajaran, soal latihan, dan kuis. *Game* juga dilengkapi dengan berbagai tombol navigasi; tombol *play* untuk memulai permainan, tombol *next* untuk berpindah ke halaman berikutnya, tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya, tombol *home* untuk menuju menu utama, serta tombol menu untuk kembali ke menu materi. Selain itu, terdapat tombol navigasi pendukung berupa ikon *speaker* yang berfungsi untuk mengaktifkan atau menonaktifkan musik latar. Seluruh fitur tersebut dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa. Adapun rangkuman hasil penelitian dari para ahli, respons guru, dan respons siswa terhadap kelayakan 'SIMAKA' disajikan pada **Gambar 4**.



Gambar 4. Grafik nilai kelayakan SIMAKA

Gambar 4. Sebuah produk media pembelajaran interaktif berupa game edukatif berhasil dikembangkan dengan nama “SIMAKA”, yang merupakan akronim dari “simak kalimat” dan merepresentasikan fokus media pada penyajian materi berbasis teks. Keterbaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Smart Apps Creator 3 untuk mengembangkan media pembelajaran yang dirancang secara khusus dalam mendukung literasi membaca pada materi teks wawancara bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa “SIMAKA” memiliki karakteristik sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan, dengan dukungan elemen multimedia seperti teks, gambar, video, serta fitur kuis dan latihan soal. Integrasi berbagai elemen tersebut memungkinkan penyajian materi menjadi lebih menarik dan tidak monoton, sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan navigasi yang jelas dan sistematis menunjukkan bahwa media dirancang dengan memperhatikan aspek kemudahan penggunaan (*user friendly*), yang menjadi salah satu faktor penting dalam efektivitas media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi para ahli serta respons guru dan siswa, media “SIMAKA” memperoleh kategori “**sangat baik**”. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi isi, tampilan, pembelajaran, dan bahasa. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis game edukatif memiliki potensi untuk digunakan sebagai alternatif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya [18] yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami materi. Selain itu, penelitian [19] juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan dalam mendukung proses belajar dan meningkatkan penerimaan siswa terhadap materi. Lebih lanjut, [20] menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena tidak mengukur peningkatan literasi membaca siswa secara kuantitatif melalui pretest dan posttest. Oleh karena itu, temuan penelitian ini lebih menekankan pada aspek kelayakan dan potensi penggunaan media dalam pembelajaran. Dengan demikian, game edukatif “SIMAKA” dapat dinyatakan layak digunakan serta berpotensi mendukung literasi membaca siswa, khususnya pada materi teks wawancara.

5. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa game edukatif “SIMAKA” berbasis Smart Apps Creator 3 yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori “sangat baik” dari para ahli, dengan persentase sebesar 93,3% pada aspek media, 88% pada aspek materi, 100% pada aspek pembelajaran, dan 90% pada aspek bahasa. Selain itu, respons guru dan siswa juga menunjukkan kategori “sangat baik”, masing-masing sebesar 95% dan 93%.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa game edukatif “SIMAKA” memiliki kualitas yang baik dari segi isi, tampilan, dan penggunaan, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif untuk mendukung proses pembelajaran dan literasi membaca siswa pada materi teks wawancara. Meskipun demikian, penelitian ini terbatas pada pengukuran kelayakan media dan belum menguji peningkatan kemampuan literasi siswa secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media melalui desain eksperimen yang melibatkan pretest dan posttest.

Referensi

- [1] Z. Sapri, Asnira Muhaini, “Analisis Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dengan Media Buku Cerita Bergambar di Sekolah Dasar,” *J. BASICEDU*, vol. 6, no. 3, pp. 4107–4116, 2022, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2495>.
- [2] Zumraturun, “Implementasi Kebijakan Gerakan Literasi Sekolah (Gls) Di Mi/Sd,” *FASHLUNA*, vol. 3, no. 2, pp. 128–145, 2022, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2495>.
- [3] R. D. P. Putri and I. Maryani, “Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Ditinjau Dari Tahap Pengembangan Di SD Muhammadiyah,” *Metod. Didakt.*, vol. 16, no. 2, pp. 121–134, 2021, <https://doi.org/10.17509/md.v16i2.21732>.
- [4] Y. V. S. Maria Magdalena Dhera, Pelipus Wungo Kaka, Maria Desidaria Noge, “Peningkatan Literasi Membaca Melalui Teknik Story Telling Berbasis Bahasa Ibu Pada Siswa Kelas V SDK Majamere,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 09, no. 04, 2024, <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.22390>.
- [5] M. Rokfah and E. Diana, “Manajemen perpustakaan dalam meningkatkan literasi membaca siswa pada asesmen kompetensi minimum,” *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 10, no. 3, 2024, <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9179>.
- [6] I. Septiyana, A. Minardi, D. E. Kidjan, and R. Kartikasari, “Peningkatan Literasi Siswa SMPN 63 Kota Bandung,” *J. Community Serv. Soc. Empower.*, vol. 2, no. 03, pp. 338–345, Jul. 2024, <https://doi.org/10.59653/jcsse.v2i03.1066>.
- [7] S. Samsiyah, “Analisis pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan literasi numerasi siswa di sekolah dasar,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 02, pp. 1–6, 2022, <https://doi.org/10.20961/jpd.v10i2.69859>.
- [8] R. Nainggolan, R. D. Nababan, S. L. J. Sianturi, N. Habibah, I. F. Ishadi, and L. Siallagan, “Analisis faktor-faktor penyebab kurangnya literasi membaca buku di sd yayasan duta harapan Bukit Sion Medan,” *Pragmatik J. Rumpun Ilmu Bhs. Dan Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 149–162, 2024, <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.705>.
- [9] S. N. Trisnawati and M. Maisura, “Perancangan Media Komik Digital Interaktif untuk Pembelajaran Desain Grafis Percepatan di SMKN 5 Telkom Banda Aceh,” *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 7, no. 4, pp. 698–709, 2025, <https://doi.org/10.35746/jtim.v7i4.792>.
- [10] Y. Nuraeni, S. Serawati, S. A. Solihats, and F. R. Kamilla, “Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SD,” *Katalis Pendidik. J. Ilmu Pendidik. dan Mat.*, vol. 2, no. 1, pp. 34–39, 2025, <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1190>.
- [11] A. Rahmawati *et al.*, “Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang,” *J. Abdimas Prakasa Dakara*, pp. 135–142, 2024, <https://doi.org/10.37640/japd.v4i2.2100>.
- [12] U. Hasana, M. Nawir, and S. Ayu, “Pengaruh Smart Apps Creator Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Biologi MA Al-Hidayah Lemoa Kab. Gowa,” *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 10, no. 1, pp. 1677–1685, 2024, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2726>.
- [13] A. Anindya, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD,” *JUTECH J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–11, 2023, <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i1.2146>.
- [14] A. M. Nugrahani, “Pengembangan game edukasi berbasis smart apps creator untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi bangun ruang siswa sd,” 2024, *Universitas Islam Sultan Agung Semarang*.
- [15] Y. Aripuddin, S. Sukirman, and R. Ratna, “Development of Pop-Up Book Learning Media for Strengthening Pillars of Faith Comprehension in Junior High School Students,” *Educ. J. Learn. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–11, Aug. 2025, <https://doi.org/10.58230/edutech.v3i1.52>.
- [16] F. Hidayat, C. Rahayu, K. B. Barat, M. Nizar, K. Coblong, and K. Bandung, “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *JIPAI; J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 28–37, 2021, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

-
- [17] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. 2013. https://digi-lib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf
- [18] F. Hidayat and I. Mulyawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 SD," *JPD J. Pendidik. Dasar*, vol. 13, no. 01, pp. 111–120, 2022, <https://doi.org/10.21009/JPD.13.01>.
- [19] A. S. Nugraheni, R. D. P. Putri, S. J. Kurniawan, and A. Sulistiawati, "Pengembangan Media Flipbook Berbasis Digital Quotient Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Pendidikan Tinggi Islam di Indonesia," *Ranah J. Kaji. Bhs.*, vol. 11, no. 2, pp. 400–408, 2022, <https://doi.org/10.26499/RNH.V11I2.5120>.
- [20] F. Rozie and A. Sudi Pratikno, *Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 2022.