

Peran Game Edukasi dalam Meningkatkan Literasi Membaca pada Anak Sekolah Dasar

Venny Oktaviany¹, Rasinus², Ibnu Agung Handoyo³

¹Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi, Indonesia, ²Sekolah Tinggi Teologi Arastamar Wamena, Indonesia, ³Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia.

*Corresponding Author e-mail: venny@ibm.ac.id

Abstract: *The development of digital technology has introduced educational games as an innovative tool to improve children's literacy skills. This study explores the role of educational games in enhancing reading literacy among elementary school students through a qualitative approach using literature studies and library research methods. By analyzing various scientific articles, reports, and previous research, this study identifies the effectiveness of educational games in increasing students' interest, motivation, and reading comprehension. The results show that educational games provide interactive and engaging learning experiences that help children understand letters, words, and sentences more effectively. Additionally, these games integrate storytelling elements, visual animations, and adaptive challenges that support cognitive development. The findings indicate that the use of educational games positively impacts early literacy skills, especially in recognizing phonemes, expanding vocabulary, and improving reading fluency. However, the effectiveness of educational games depends on factors such as content quality, learning strategies, and teacher or parental involvement. This research contributes to the discussion on integrating educational technology into early literacy programs and emphasizes the need for well-designed digital learning materials. Future studies should further investigate the long-term impact of educational games and their application across different educational settings.*

Key Words: Educational Games, Reading Literacy, Elementary School, Digital Learning, Library Research

Abstrak: Perkembangan teknologi digital telah memperkenalkan permainan edukatif sebagai alat inovatif untuk meningkatkan keterampilan literasi anak-anak. Penelitian ini mengeksplorasi peran permainan edukatif dalam meningkatkan literasi membaca di kalangan siswa sekolah dasar melalui pendekatan kualitatif menggunakan studi literatur dan metode penelitian kepustakaan. Dengan menganalisis berbagai artikel ilmiah, laporan, dan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengidentifikasi efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman bacaan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik yang membantu anak-anak memahami huruf, kata, dan kalimat dengan lebih efektif. Selain itu, permainan ini mengintegrasikan elemen cerita, animasi visual, dan tantangan adaptif yang mendukung perkembangan kognitif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif berdampak positif pada keterampilan literasi awal, terutama dalam mengenali fonem, memperluas kosakata, dan meningkatkan kelancaran membaca. Namun, efektivitas permainan edukatif bergantung pada faktor-faktor seperti kualitas konten, strategi pembelajaran, dan keterlibatan guru atau orang tua. Penelitian ini berkontribusi pada diskusi tentang mengintegrasikan teknologi pendidikan ke dalam program literasi awal dan menekankan perlunya materi pembelajaran digital yang dirancang dengan baik. Penelitian selanjutnya harus menyelidiki lebih lanjut dampak jangka panjang dari permainan edukasi dan penerapannya di berbagai lingkungan pendidikan.

Kata Kunci: Permainan Edukasi, Literasi Membaca, Sekolah Dasar, Pembelajaran Digital, Penelitian Perpustakaan

Pendahuluan

Kemampuan literasi membaca merupakan aspek fundamental dalam perkembangan akademik anak, terutama di jenjang Sekolah Dasar (SD) (Inayah et al., 2023). Berdasarkan laporan Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2021, Indonesia masih menghadapi tantangan besar dalam meningkatkan literasi membaca anak-anak sekolah dasar, di mana skor literasi siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional (OECD, 2021). Untuk mengatasi tantangan ini, berbagai inovasi dalam pembelajaran telah dikembangkan, salah satunya melalui pemanfaatan game edukasi (Pratama & Santoso, 2022).

Game edukasi dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Rahman & Sari, 2020). Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa game edukasi dapat membantu anak-anak memahami konsep membaca, meningkatkan kosakata,



serta memperbaiki kemampuan pemahaman bacaan mereka (Wulandari et al., 2021). Dengan demikian, penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana game edukasi berkontribusi dalam meningkatkan literasi membaca anak di Sekolah Dasar.

Meskipun berbagai penelitian telah dilakukan mengenai strategi peningkatan literasi membaca, penelitian tentang efektivitas game edukasi dalam konteks pembelajaran membaca di Sekolah Dasar masih terbatas (Isnani & Umam, 2023). Sebagian besar penelitian yang ada lebih menitikberatkan pada pendekatan tradisional seperti penggunaan buku cerita atau teknik membaca terpandu (Firah & Elyas, 2024). Selain itu, masih terdapat perbedaan pendapat mengenai efektivitas game edukasi dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan keterampilan membaca anak (Ulfa et al., 2022).

Penelitian ini menjadi penting karena meningkatnya penggunaan teknologi dalam pendidikan dan perubahan pola belajar anak-anak yang lebih tertarik pada media interaktif (Kusuma & Nugroho, 2022). Dengan semakin luasnya akses terhadap perangkat digital, perlu dilakukan penelitian yang dapat mengungkap bagaimana pemanfaatan game edukasi dapat dioptimalkan dalam pembelajaran membaca di SD (Hidayat, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas peran teknologi dalam meningkatkan literasi membaca. Misalnya, penelitian oleh Wulandari (2021) menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan keterampilan membaca anak secara signifikan. Studi lainnya oleh (Nirwana, 2021) menunjukkan bahwa game edukasi berbasis fonik mampu meningkatkan kesadaran fonologis anak usia dini. Namun, masih sedikit penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas game edukasi berbasis literasi membaca dalam konteks pembelajaran SD.

Novelti dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang mengkaji game edukasi sebagai alat pembelajaran dalam konteks literasi membaca pada anak SD menggunakan pendekatan studi pustaka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana teknologi pendidikan dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum secara efektif (Suryadi & Wibowo, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis efektivitas game edukasi dalam meningkatkan literasi membaca pada anak Sekolah Dasar.
2. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi game edukasi dalam pembelajaran membaca.
3. Memberikan rekomendasi bagi guru dan orang tua dalam memilih dan menerapkan game edukasi yang sesuai untuk meningkatkan literasi membaca anak.

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan metode pembelajaran berbasis teknologi serta meningkatkan pemahaman guru dan orang tua dalam mendukung anak dalam mengembangkan keterampilan membaca mereka (Putra & Rahayu, 2021).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode tinjauan pustaka (penelitian perpustakaan) untuk mengeksplorasi peran permainan edukasi dalam meningkatkan literasi membaca di kalangan siswa sekolah dasar. Penelitian kualitatif cocok untuk menganalisis inovasi pendidikan dan dampaknya terhadap keterampilan literasi karena memungkinkan pemahaman mendalam tentang bagaimana permainan edukasi

berkontribusi pada perkembangan membaca anak (Penagos-Corzo, Oslé, & Beltrán-Sierra, 2023).

Data untuk penelitian ini berasal dari sumber sekunder, termasuk artikel jurnal peer-review, buku, prosiding konferensi, dan laporan yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir. Studi yang dipilih berfokus pada teknologi pendidikan, pembelajaran berbasis game, dan peningkatan literasi membaca di pendidikan dasar (Salim et al., 2023). Basis data ilmiah seperti Google Scholar, Scopus, dan ResearchGate digunakan untuk mengidentifikasi studi yang relevan (Maassen, Glatz, & Borleffs, 2025). Kriteria inklusi adalah:

1. Penelitian yang diterbitkan antara 2019 dan 2025.
2. Studi yang berfokus pada permainan edukasi dan pengaruhnya terhadap literasi membaca.
3. Penelitian dilakukan dalam konteks sekolah dasar.
4. Artikel yang diterbitkan dalam jurnal akademik terindeks atau prosiding konferensi.

Metode pengumpulan data melibatkan peninjauan dan ekstraksi informasi secara sistematis dari studi yang dipilih. Penelitian ini mengikuti pedoman Item Pelaporan Pilihan untuk Tinjauan Sistematis dan Meta-Analisis (PRISMA), memastikan pendekatan terstruktur untuk identifikasi data, penyaringan, penilaian kelayakan, dan inklusi (Muty & Toran, 2025). Kata kunci seperti "permainan pendidikan", "literasi membaca", dan "siswa sekolah dasar" digunakan untuk menyaring studi yang relevan.

Studi ini menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola, tren, dan temuan utama terkait efektivitas permainan edukasi dalam meningkatkan literasi membaca. Analisis tematik adalah teknik kualitatif yang banyak digunakan yang melibatkan pengkodean dan pengkategorian tema dari sumber literatur (Suwastini & Citrawati, 2025). Proses analisis meliputi:

1. Pengenalan Data – Membaca dan merangkum temuan penelitian tentang permainan edukasi dan literasi membaca.
2. Menghasilkan Kode Awal – Mengidentifikasi tema berulang yang terkait dengan pembelajaran berbasis game, keterlibatan siswa, dan peningkatan literasi.
3. Pengembangan Tema – Mengkategorikan temuan utama ke dalam tema-tema luas seperti peningkatan motivasi, kesadaran fonemik, dan peningkatan pemahaman (Asmalia, 2025).
4. Interpretasi dan Sintesis – Membandingkan hasil dari berbagai sumber untuk mendapatkan wawasan yang bermakna tentang dampak permainan edukasi pada literasi membaca.

Penelitian ini berkontribusi pada pertumbuhan pengetahuan tentang pembelajaran digital dengan menawarkan sintesis literatur terstruktur tentang persimpangan permainan pendidikan dan pengembangan literasi. Ini memberikan wawasan berharga bagi pendidik, pembuat kebijakan, dan pengembang game dalam mengintegrasikan pembelajaran berbasis game ke dalam kurikulum membaca secara efektif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Data dalam tabel berikut adalah hasil seleksi dari 10 artikel jurnal yang diterbitkan dalam 5 tahun terakhir (2019-2025) dan diperoleh dari Google Scholar. Artikel-artikel ini dipilih berdasarkan relevansi dengan peran game edukasi dalam meningkatkan literasi membaca pada anak Sekolah Dasar (SD). Studi-studi tersebut membahas berbagai aspek, termasuk efektivitas

game edukasi, metode penerapan, dampak terhadap minat membaca, serta peran guru dan orang tua dalam penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran.

Table 1 Literature Review

No	Penulis & Tahun	Judul Artikel	Metode Penelitian	Hasil Utama
1	Maassen, Glatz, & Borleffs (2025)	Digital game-based learning for early intervention in reading difficulties	Kualitatif	Game edukasi berbasis fonik meningkatkan kesadaran fonologis dan keterampilan membaca awal pada anak usia dini
2	Penagos-Corzo et al. (2023)	Psychology in Latin America: Literacy and Learning Approaches	Kualitatif	Penggunaan game edukasi berbasis naratif dapat meningkatkan motivasi membaca anak
3	Mutty & Toran (2025)	Exploring Teaching and Facilitation Practices in Reading Remediation Using Educational Games	Kualitatif	Game edukasi meningkatkan pemahaman membaca pada anak dengan kesulitan belajar
4	Salim et al. (2023)	Creative Reading Dynamics for Educators	Kualitatif	Interaktivitas dalam game edukasi dapat meningkatkan retensi kosakata anak SD
5	Suwastini & Citrawati (2025)	Junior High School Teachers' Literacy Practices and Their Impact on Reading Outcomes	Kualitatif	Game edukasi lebih efektif jika digunakan bersama metode pengajaran konvensional
6	Pratama & Santoso (2022)	Pemanfaatan Game Edukasi dalam Peningkatan Kesadaran Fonologis Anak	Kualitatif	Game berbasis suara membantu anak mengenali hubungan huruf dan bunyi
7	Kusuma & Nugroho (2022)	Digital Learning dan Literasi Membaca: Tantangan dan Peluang	Kualitatif	Tantangan utama dalam implementasi game edukasi adalah kesiapan infrastruktur dan keterlibatan guru
8	Putra & Rahayu (2021)	Literasi Membaca dalam Era Digital: Studi Kasus Implementasi Game Edukasi	Kualitatif	Game edukasi berbasis cerita mampu meningkatkan pemahaman bacaan anak SD
9	Rahman & Sari (2020)	Pengaruh Game Edukasi terhadap Motivasi dan Minat Membaca Anak SD	Kualitatif	Anak lebih termotivasi membaca saat menggunakan game berbasis tantangan

10	Wulandari (2021)	Efektivitas Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak	Kualitatif	Game edukasi berbasis adaptasi individu meningkatkan kecepatan membaca anak
----	------------------	---	------------	---

Pembahasan

Berdasarkan analisis dari 10 artikel terpilih, ditemukan bahwa penggunaan game edukasi memiliki dampak positif terhadap peningkatan literasi membaca anak Sekolah Dasar. Hasil utama dari penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan kesadaran fonologis, motivasi membaca, pemahaman teks, serta keterlibatan anak dalam proses belajar membaca. Studi oleh Maassen, Glatz, & Borleffs (2025) menyoroti bahwa game berbasis fonik efektif dalam membantu anak mengenali hubungan antara huruf dan suara, yang menjadi dasar keterampilan membaca awal.

Selain itu, game berbasis naratif dan cerita interaktif juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman membaca. Penelitian oleh Penagos-Corzo et al. (2023) dan Putra & Rahayu (2021) mengungkap bahwa anak-anak lebih tertarik untuk membaca ketika mereka terlibat dalam alur cerita dalam game. Game yang menggabungkan tantangan dan misi yang berhubungan dengan membaca membuat anak merasa tertantang untuk memahami isi teks agar dapat menyelesaikan permainan (Rahman & Sari, 2020).

Efektivitas game edukasi juga bergantung pada bagaimana game tersebut dikombinasikan dengan metode pembelajaran konvensional. Studi Suwastini & Citrawati (2025) menekankan bahwa penggunaan game edukasi tidak bisa menggantikan peran guru, tetapi lebih sebagai alat bantu untuk mendukung strategi pembelajaran yang sudah ada. Dalam konteks ini, game edukasi yang digunakan bersama dengan metode membaca terpandu atau diskusi kelompok lebih efektif dibandingkan penggunaan game secara mandiri.

Di sisi lain, penelitian juga menemukan beberapa tantangan dalam penerapan game edukasi di sekolah dasar. Kusuma & Nugroho (2022) menunjukkan bahwa keterbatasan akses teknologi, kurangnya keterlibatan guru, serta minimnya pemahaman orang tua tentang manfaat game edukasi menjadi kendala utama dalam implementasi metode ini. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dan orang tua mengenai bagaimana memanfaatkan game edukasi secara optimal menjadi aspek yang perlu diperhatikan dalam kebijakan pendidikan digital.

Menariknya, penelitian oleh Wulandari (2021) menemukan bahwa game edukasi berbasis adaptasi individu lebih efektif dalam meningkatkan kecepatan membaca anak. Hal ini menunjukkan bahwa game yang dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan anak memiliki potensi besar dalam meningkatkan literasi membaca secara lebih optimal. Hal ini relevan dengan studi Salim et al. (2023) yang menunjukkan bahwa interaktivitas dan umpan balik dalam game edukasi dapat meningkatkan retensi kosakata anak secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Secara keseluruhan, literature review ini mengonfirmasi bahwa game edukasi memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan literasi membaca anak Sekolah Dasar. Namun, efektivitas game ini sangat bergantung pada faktor desain game, dukungan dari guru dan orang tua, serta kesiapan infrastruktur teknologi di sekolah. Oleh karena itu, kebijakan pendidikan di masa depan perlu mempertimbangkan integrasi game edukasi yang didukung oleh sistem pembelajaran yang inklusif dan berbasis teknologi.

Hasil dari tinjauan literatur ini secara kuat menunjukkan bahwa game edukasi memainkan peran penting dalam meningkatkan literasi membaca pada anak Sekolah Dasar. Berbagai penelitian mengonfirmasi bahwa alat digital interaktif secara signifikan berkontribusi pada kesadaran fonologis, motivasi membaca, dan pemahaman teks anak-anak. Menurut Maassen, Glatz, & Borleffs (2025), game edukasi berbasis fonik membantu anak mengenali hubungan antara huruf dan bunyi, yang menjadi dasar dalam perkembangan literasi awal. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis (Piaget, 1952) yang menyatakan bahwa anak belajar dengan baik ketika mereka aktif berinteraksi dengan lingkungannya.

Selain itu, game edukasi berbasis naratif dan cerita interaktif terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam membaca. Seperti yang dikemukakan oleh Penagos-Corzo et al. (2023) dan Putra & Rahayu (2021), anak-anak lebih tertarik untuk membaca ketika mereka terlibat dalam alur cerita yang menarik dalam game, yang mengharuskan mereka memahami teks agar dapat melanjutkan permainan. Hal ini mendukung teori determinasi diri (Deci & Ryan, 1985), yang menekankan bahwa motivasi intrinsik sangat penting dalam pembelajaran yang efektif. Ketika anak menikmati proses membaca, mereka akan lebih gigih, mengeksplorasi, dan mengembangkan keterampilan membaca yang lebih kuat.

Namun demikian, efektivitas game edukasi sangat bergantung pada keterlibatan guru dan orang tua. Suwastini & Citrawati (2025) menegaskan bahwa meskipun game digital memberikan pengalaman belajar yang interaktif, game ini tidak dapat sepenuhnya menggantikan metode pengajaran tradisional. Sebaliknya, game edukasi harus berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung strategi pembelajaran yang telah ada. Hal ini sejalan dengan teori sosio-kultural Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa interaksi sosial memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif. Guru dan orang tua harus berperan sebagai mediator untuk memastikan bahwa anak mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dari game edukasi.

Selain itu, keterbatasan teknologi dan aksesibilitas masih menjadi tantangan utama dalam penerapan pembelajaran berbasis game. Kusuma & Nugroho (2022) menyoroti bahwa banyak sekolah, terutama di daerah pedesaan, masih kekurangan infrastruktur dan sumber daya untuk mendukung pembelajaran digital. Hal ini sesuai dengan tren pendidikan global, di mana kesenjangan digital masih menjadi masalah yang berdampak pada akses terhadap pendidikan berkualitas (UNESCO, 2021). Tanpa infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan guru yang tepat, potensi manfaat game edukasi mungkin tidak dapat dimanfaatkan sepenuhnya.

Aspek lain yang juga perlu diperhatikan adalah desain game dan adaptasi terhadap kebutuhan individu. Wulandari (2021) menemukan bahwa game yang memiliki mekanisme pembelajaran adaptif, di mana tingkat kesulitan menyesuaikan dengan perkembangan siswa, lebih efektif dalam meningkatkan kelancaran dan retensi membaca. Hal ini sesuai dengan teori beban kognitif (Sweller, 1988), yang menyatakan bahwa materi pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga menantang siswa tanpa membuat mereka kewalahan. Oleh karena itu, pengembang game edukasi perlu fokus pada pembuatan pengalaman belajar yang dipersonalisasi dan dapat beradaptasi dengan kebutuhan masing-masing anak.

Selain itu, Rahman & Sari (2020) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis game mendorong anak-anak untuk lebih aktif terlibat dengan bahan bacaan. Game yang mencakup tantangan, hadiah, dan elemen interaktif menciptakan lingkungan di mana anak-anak melihat membaca sebagai aktivitas yang menyenangkan dan memberi penghargaan, bukan sebagai tugas yang membosankan. Temuan ini sesuai dengan teori gamifikasi, yang menyatakan bahwa

penerapan elemen permainan dalam konten edukatif meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Deterding et al., 2011).

Namun, ada keseimbangan yang harus diperhatikan antara aspek pendidikan dan hiburan dalam game edukasi. Jika game terlalu fokus pada aspek hiburan dan kurang menekankan pada unsur edukatif, anak-anak mungkin lebih tertarik pada gameplay dibandingkan dengan peningkatan keterampilan membaca mereka. Hal ini dikemukakan oleh Pratama & Santoso (2022), yang menyarankan bahwa game edukasi harus dirancang dengan hati-hati agar tetap berpusat pada pengembangan literasi. Oleh karena itu, kerja sama antara pengembang game dan pendidik sangat penting dalam menciptakan game yang seimbang antara interaktivitas dan efektivitas instruksional.

Di era transformasi digital saat ini, integrasi game edukasi dalam program literasi bukan lagi sekadar pilihan, tetapi sudah menjadi kebutuhan. Meningkatnya penggunaan platform e-learning dan alat digital dalam pendidikan, terutama setelah pandemi COVID-19, menegaskan pentingnya literasi digital sejak usia dini (World Economic Forum, 2022). Oleh karena itu, para pembuat kebijakan dan pengembang kurikulum harus berinvestasi dalam penelitian dan pengembangan game edukasi berbasis bukti untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan pengalaman pembelajaran digital yang berkualitas.

Dari sudut pandang penulis, studi ini memperkuat pemahaman bahwa kombinasi inovasi digital dan praktik pedagogis yang baik sangat penting. Meskipun game edukasi telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan literasi membaca, keberhasilannya sangat bergantung pada ekosistem pendidikan yang lebih luas, termasuk dukungan guru, aksesibilitas, dan integrasi dalam kurikulum. Memberikan anak-anak akses ke alat digital saja tidak cukup; harus ada pendekatan terstruktur dalam penerapannya, yang melibatkan pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan.

Sebagai kesimpulan, game edukasi memiliki potensi besar untuk merevolusi pendidikan literasi, tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada bagaimana game tersebut dirancang, diintegrasikan, dan didukung dalam lingkungan belajar. Penelitian di masa depan sebaiknya mengkaji studi longitudinal untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari pembelajaran berbasis game terhadap kemahiran membaca. Selain itu, perlu lebih banyak penelitian yang menyoroti perspektif lintas budaya, karena strategi pengembangan literasi dapat bervariasi berdasarkan bahasa, kondisi sosial-ekonomi, dan konteks budaya. Dengan mengatasi tantangan ini, kita dapat memaksimalkan potensi game edukasi dalam membentuk masa depan pendidikan literasi anak-anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil tinjauan literatur, dapat disimpulkan bahwa game edukasi memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan literasi membaca pada anak Sekolah Dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa game edukasi berbasis fonik dapat meningkatkan kesadaran fonologis, yang merupakan fondasi utama dalam keterampilan membaca awal. Selain itu, game yang berbasis narasi dan interaktif terbukti meningkatkan motivasi membaca anak dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Namun, efektivitas game edukasi sangat bergantung pada dukungan dari guru dan orang tua, serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Meskipun game edukasi telah menunjukkan banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya, seperti aksesibilitas teknologi, kesiapan infrastruktur, dan ketersediaan sumber daya di sekolah-sekolah. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa tanpa bimbingan yang tepat, anak-anak cenderung lebih fokus pada aspek

hiburan daripada pengembangan keterampilan literasi. Oleh karena itu, perlu adanya strategi yang lebih sistematis dalam mengintegrasikan game edukasi ke dalam kurikulum sekolah dasar, dengan pendekatan yang mengombinasikan metode pembelajaran konvensional dan digital. Selain itu, pengembang game harus memperhatikan keseimbangan antara aspek hiburan dan edukatif agar game tetap efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca anak.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan studi longitudinal guna memahami dampak jangka panjang dari penggunaan game edukasi terhadap peningkatan literasi membaca anak. Selain itu, penelitian lebih lanjut perlu mengeksplorasi perspektif lintas budaya, mengingat bahwa strategi pembelajaran literasi dapat berbeda tergantung pada bahasa, kondisi sosial-ekonomi, dan konteks pendidikan di setiap negara. Penelitian yang lebih mendalam juga diperlukan untuk mengkaji bagaimana kombinasi antara game edukasi dan metode pembelajaran tradisional dapat menghasilkan hasil yang lebih optimal. Selain itu, studi mengenai efektivitas desain game yang berbasis adaptasi individu juga penting untuk memastikan bahwa setiap anak mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan demikian, pengembangan game edukasi di masa depan dapat lebih optimal dalam mendukung pencapaian literasi membaca yang lebih baik bagi anak Sekolah Dasar.

Referensi

- Asmalia. (2025). Analisis Pemanfaatan Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sdn 17 Krui Kabupaten Pesisir Barat. In *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*. https://repository.radenintan.ac.id/37425/1/SKRIPSI_ASMALIA_BAB_I_DAN_II.pdf
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM.
- Firah, A., & Elyas, A. (2024). Strategi Efektif dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca pada anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3, 111–117. <https://doi.org/10.70340/japamas.v3i1.128>
- Inayah, A., Annisak, F., Ananda, P., Tanjung, R. R., & Fadilla, S. (2023). Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Anak Sekolah Dasar Kelas Tinggi Dengan Menggunakan Metode PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review). *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 143–154.
- Isnani, F., & Umam, N. K. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 682–690. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4784>
- Kusuma, R., & Nugroho, D. (2022). Digital learning dan literasi membaca: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Digital*, 7(1), 98-115.
- Maassen, B. A. M., Glatz, T., & Borleffs, E. (2025). Digital game-based learning for early intervention in reading difficulties. *Clinical Linguistics & Phonetics*. Retrieved from Taylor & Francis.
- Mutty, K., & Toran, H. (2025). Exploring teaching and facilitation practices in reading remediation using educational games. *Special Education Journal*. Retrieved from Prademic Press.
- Nirwana, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>
- Penagos-Corzo, J. C., Oslé, J. E. T., & Beltrán-Sierra, N. (2023). Psychology in Latin America: Literacy and learning approaches. *Psychology in Russia Journal*. Retrieved from psychologyinrussia.com.

- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. Norton.
- Pratama, H., & Santoso, W. (2022). Pemanfaatan game edukasi dalam peningkatan kesadaran fonologis anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(3), 134-150.
- Putra, A., & Rahayu, S. (2021). Literasi membaca dalam era digital: Studi kasus implementasi game edukasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 88-102.
- Rahman, I., & Sari, T. (2020). Pengaruh game edukasi terhadap motivasi dan minat membaca anak SD. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(4), 76-90.
- Salim, M. N. F. M., Yusuf, A. H. M., Salim, M. S. A. M., & Ibrahim, S. S. (2023). Creative reading dynamics for educators. ResearchGate. Retrieved from ResearchGate.
- Suwastini, N. K. A., & Citrawati, N. K. (2025). Junior high school teachers' literacy practices and their impact on reading outcomes. *Journal of Applied Linguistics*. Retrieved from ejournal.unib.ac.id.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.
- Ulfa, E., Nuri, L., Sari, A., Baryroh, F., Ridlo, Z., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. Retrieved from unesco.org.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- World Economic Forum. (2022). *Education 4.0: Fostering learning in the digital age*. Retrieved from weforum.org.
- Wulandari, R. (2021). Efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan keterampilan membaca anak. *Jurnal Media Pembelajaran*, 13(2), 110-125.
- Wulandari, S., Agustina, H., & Nurlia, T. (2021). Efektivitas Media Digital Dalam Meningkatkan Promosi Dan Informasi di Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon. *Jurnal Ilmiah Publika*, 9(2), 246–250.