



Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak SD dengan Pendekatan Berbasis Permainan

Rahmah At Tafani¹, Muhamad Sofian Hadi²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

E-mail: attafani23@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-12-15 Revised: 2025-01-22 Published: 2025-02-09	Reading ability is a fundamental skill that is crucial for academic development, especially in elementary school students. However, many students in lower grades face difficulties in mastering reading skills. Therefore, an innovative and enjoyable approach is needed to help students overcome challenges in learning to read. One effective method is the game-based learning approach, which combines elements of play with learning to create a more interactive and enjoyable environment. This article discusses the implementation of game-based learning to enhance reading skills in elementary school students, particularly in lower grades. Through this approach, students can more easily recognize letters, form words, and comprehend texts in an engaging and enjoyable way. The games used in this learning process are designed to support learning objectives and are tailored to the students' skill levels. Additionally, this article covers the steps teachers can take to implement game-based learning in the classroom, including selecting appropriate games, organizing games in groups, and evaluating learning outcomes. Evaluation through observation, tests, and assessment rubrics can help teachers measure students' progress and provide constructive feedback. Research findings show that game-based learning can significantly improve students' reading skills while offering a more enjoyable learning experience. Therefore, this approach is highly recommended for use in the reading instruction process at elementary schools.
Keywords: <i>Reading Ability;</i> <i>Game-Based Learning;</i> <i>Interactive Learning;</i> <i>Evaluation.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-12-15 Direvisi: 2025-01-22 Dipublikasi: 2025-02-09	Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi perkembangan akademik siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Namun, banyak siswa di kelas rendah yang mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan membaca. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan untuk membantu siswa mengatasi hambatan dalam belajar membaca. Salah satu metode yang efektif adalah pendekatan berbasis permainan, yang menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran untuk menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan. Artikel ini membahas penerapan pendekatan berbasis permainan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak SD, khususnya di kelas rendah. Melalui pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah mengenal huruf, menyusun kata, dan memahami bacaan dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran ini dirancang untuk mendukung tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Selain itu, artikel ini juga membahas langkah-langkah yang dapat diambil oleh guru dalam mengimplementasikan pendekatan berbasis permainan di kelas, termasuk pemilihan permainan yang sesuai, pengorganisasian permainan dalam kelompok, serta evaluasi hasil pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan melalui observasi, tes, dan rubrik penilaian dapat membantu guru mengukur kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa secara signifikan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat disarankan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran membaca di sekolah dasar.
Kata kunci: <i>Kemampuan Membaca;</i> <i>Pendekatan Berbasis Permainan;</i> <i>Pembelajaran Interaktif;</i> <i>Evaluasi.</i>	

I. PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa pada jenjang pendidikan sekolah dasar (SD). Membaca tidak hanya menjadi pintu gerbang bagi siswa untuk memahami berbagai mata

pelajaran lainnya, tetapi juga berperan penting dalam membangun literasi yang berkelanjutan sepanjang hidup. Namun, kenyataannya, banyak siswa kelas rendah SD yang masih menghadapi kesulitan membaca, baik dari segi pengenalan huruf, pelafalan, maupun pemahaman isi bacaan.

Kesulitan ini, jika tidak diatasi dengan baik, dapat memengaruhi prestasi akademik siswa di masa depan.

Salah satu penyebab utama kesulitan membaca adalah kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak-anak pada jenjang kelas rendah SD cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek dan lebih mudah terlibat dalam kegiatan yang bersifat menyenangkan dan interaktif. Metode pembelajaran yang terlalu kaku atau monoton sering kali membuat anak kehilangan minat, sehingga kemampuan membaca tidak berkembang secara optimal. Dalam hal ini, diperlukan pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pendekatan berbasis permainan menjadi salah satu alternatif solusi untuk mengatasi tantangan ini. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Permainan memberikan suasana yang santai dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, permainan juga memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui eksplorasi dan interaksi dengan teman sebaya.

Lebih jauh, pendekatan berbasis permainan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa mengatasi rasa takut atau cemas dalam membaca. Banyak anak yang merasa tertekan ketika diminta membaca di depan kelas atau ketika mereka melakukan kesalahan saat membaca. Melalui permainan, suasana belajar menjadi lebih rileks, sehingga anak-anak dapat belajar membaca tanpa rasa khawatir akan dihakimi. Dengan demikian, permainan menciptakan lingkungan yang mendukung bagi anak-anak untuk berkembang.

Dalam praktiknya, berbagai jenis permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca, mulai dari permainan tradisional hingga permainan berbasis teknologi digital. Misalnya, permainan "Susun Huruf" dapat membantu siswa mengenali dan menyusun kata, sedangkan aplikasi belajar membaca interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui fitur suara, gambar, dan animasi. Kombinasi antara pendekatan konvensional dan digital dapat menjadi strategi yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Selain manfaat langsung pada kemampuan membaca, pendekatan berbasis permainan juga memiliki dampak positif pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Dalam banyak permainan, siswa diajak untuk berkolaborasi dengan teman-temannya, sehingga mereka belajar bekerja dalam tim, berkomunikasi, dan saling mendukung. Keterampilan sosial ini penting untuk membangun rasa percaya diri dan meningkatkan motivasi belajar.

Namun, meskipun pendekatan berbasis permainan memiliki banyak keunggulan, penerapannya memerlukan perencanaan yang matang. Guru perlu memilih jenis permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa permainan tersebut relevan dengan tujuan pembelajaran, sehingga tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Dengan perencanaan yang tepat, pendekatan ini dapat memberikan hasil yang signifikan.

Oleh karena itu, artikel ini akan membahas lebih dalam mengenai strategi meningkatkan kemampuan membaca anak SD melalui pendekatan berbasis permainan. Melalui penjelasan yang disertai contoh permainan konkret, diharapkan guru dan orang tua dapat lebih memahami manfaat dan cara menerapkan metode ini dalam mendukung proses belajar anak.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengkaji penerapan pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas rendah di sekolah dasar. Subjek penelitian terdiri dari siswa dan guru di beberapa sekolah yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik dan ANOVA untuk mengukur efektivitas pendekatan ini. Hasil ANOVA menunjukkan perbedaan signifikan dalam peningkatan kemampuan membaca antar kelompok, dengan kelompok yang menggunakan pendekatan berbasis permainan menunjukkan skor tertinggi. Triangulasi data dilakukan untuk memastikan validitas hasil. Penelitian berlangsung selama satu semester di SDN Jatimulya 11, Kabupaten Bekasi, dengan harapan memberikan wawasan mengenai integrasi metode ini dalam kurikulum sekolah dasar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa kelas rendah di sekolah dasar. Penelitian ini melibatkan 60 siswa yang dibagi ke dalam tiga kelompok perlakuan: kelompok yang diajarkan dengan pendekatan berbasis permainan, kelompok yang menggunakan metode tradisional, dan kelompok dengan kombinasi pendekatan berbasis permainan dan metode tradisional. Berikut adalah hasil penelitian yang diperoleh:

Analisis hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa rata-rata skor kemampuan membaca siswa meningkat pada ketiga kelompok, namun peningkatan paling signifikan terjadi pada kelompok yang diajarkan dengan pendekatan berbasis permainan. Rata-rata peningkatan skor membaca adalah sebagai berikut:

1. Kelompok berbasis permainan: 40% peningkatan
2. Kelompok metode tradisional: 15% peningkatan
3. Kelompok kombinasi: 25% peningkatan

Observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok berbasis permainan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Mereka menunjukkan antusiasme tinggi saat bermain permainan seperti "Susun Kata", "Tebak Huruf", dan "Puzzle Kalimat". Permainan ini membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep membaca. Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa siswa yang diajarkan dengan pendekatan berbasis permainan cenderung lebih termotivasi untuk belajar membaca. Mereka lebih percaya diri dalam mengeja kata dan membaca kalimat sederhana. Guru juga mencatat bahwa siswa yang sebelumnya enggan membaca mulai menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas membaca.

Guru yang terlibat melaporkan bahwa pendekatan berbasis permainan membantu mereka menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Meski membutuhkan persiapan yang lebih lama, seperti merancang permainan edukatif dan menyesuaikannya dengan materi, guru

merasa pendekatan ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Hasil analisis menggunakan ANOVA menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan membaca antar kelompok. Nilai Fhitung = 8,76 dengan $p = 0,001 (< 0,05)$, yang berarti pendekatan berbasis permainan memiliki dampak yang lebih besar dibandingkan metode tradisional. Uji post-hoc mengungkapkan bahwa kelompok berbasis permainan memiliki skor membaca yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok metode tradisional dan kelompok kombinasi. Meskipun hasilnya positif, beberapa tantangan juga ditemukan, seperti keterbatasan waktu guru dalam merancang permainan, keterbatasan alat peraga di sekolah, dan kesulitan mengelola kelas yang heterogen. Namun, guru mengatasi tantangan ini dengan menggunakan permainan sederhana dan melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan adalah metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya memperbaiki keterampilan membaca tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa. Kombinasi metode tradisional dengan permainan juga memberikan hasil yang positif, meskipun tidak seefektif pendekatan berbasis permainan secara penuh. Dengan demikian, pendekatan ini direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas di sekolah dasar.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah. Pembahasan ini akan menguraikan temuan penelitian berdasarkan teori, praktik di lapangan, serta implikasi dari hasil yang diperoleh.

Pendekatan berbasis permainan terbukti lebih efektif dibandingkan metode tradisional. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan interaktif dapat membantu siswa membangun pemahaman lebih baik (Vygotsky, 1978). Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara

pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai jenis permainan edukatif seperti "Tebak Kata" dan "Susun Huruf". Interaksi dalam permainan membantu siswa mengembangkan keterampilan mengenali huruf, membaca kata, dan memahami kalimat secara menyenangkan.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa tertekan dalam belajar membaca. Motivasi yang tinggi ini mempercepat proses pembelajaran karena siswa lebih antusias untuk mengikuti kegiatan membaca. Menurut Ryan & Deci (2000), motivasi intrinsik yang tercipta dari aktivitas yang menyenangkan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Meskipun pendekatan berbasis permainan memberikan banyak manfaat, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu guru untuk merancang permainan yang relevan dengan materi pembelajaran. Selain itu, beberapa sekolah menghadapi keterbatasan fasilitas, seperti alat peraga atau bahan pendukung permainan. Tantangan ini memerlukan dukungan dari pihak sekolah dan orang tua agar pendekatan ini dapat diterapkan secara optimal.

Kelompok siswa yang diajarkan dengan metode tradisional menunjukkan peningkatan yang lebih rendah dibandingkan kelompok berbasis permainan. Hal ini mengindikasikan bahwa metode ceramah atau latihan yang terlalu monoton kurang efektif dalam menarik perhatian siswa di kelas rendah. Anak-anak di usia ini membutuhkan stimulasi yang bersifat visual, kinestetik, dan interaktif, yang dapat dipenuhi melalui pendekatan berbasis permainan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Piaget (1952), yang menekankan pentingnya aktivitas bermain dalam perkembangan kognitif anak.

(pendekatan berbasis permainan dan metode tradisional) juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, meskipun tidak sebesar kelompok berbasis permainan penuh. Pendekatan ini cocok diterapkan untuk kelas yang lebih heterogen, di mana siswa dengan tingkat kemampuan berbeda dapat mengikuti pembelajaran dengan fleksibilitas metode. Kombinasi ini dapat menjadi alternatif jika guru menghadapi keterbatasan waktu atau sumber daya.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi dunia pendidikan, khususnya di sekolah dasar. Pendekatan berbasis permainan dapat menjadi salah satu strategi inovatif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Guru perlu diberikan pelatihan untuk merancang permainan yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Selain itu, kebijakan sekolah juga perlu mendukung penerapan pendekatan ini melalui penyediaan fasilitas dan alokasi waktu yang memadai dalam jadwal pembelajaran.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Slavin (1995) menegaskan bahwa pendekatan kooperatif, seperti permainan kelompok, mampu meningkatkan kemampuan membaca dan keterampilan sosial siswa secara bersamaan. Untuk pengembangan lebih lanjut, pendekatan berbasis permainan dapat dipadukan dengan teknologi, seperti penggunaan aplikasi permainan edukatif. Hal ini akan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk mengeksplorasi efektivitas pendekatan ini pada kelompok siswa dengan kebutuhan khusus.

Pendekatan berbasis permainan tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca siswa, tetapi juga membangun suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi mereka. Meskipun terdapat tantangan dalam penerapannya, manfaat yang diperoleh jauh lebih besar. Dengan dukungan yang memadai dari guru, sekolah, dan orang tua, pendekatan ini dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kesulitan membaca di tingkat sekolah dasar.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar, terutama di kelas rendah. Pendekatan ini tidak hanya memberikan peningkatan signifikan dalam penguasaan membaca, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

siswa yang diajarkan dengan pendekatan berbasis permainan menunjukkan peningkatan kemampuan membaca yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajarkan dengan metode tradisional atau kombinasi.

Permainan edukatif seperti "Susun Huruf", "Tebak Kata", dan "Puzzle Kalimat" membantu siswa dalam mengenal huruf, membentuk kata, dan membaca kalimat sederhana. Selain itu, interaksi yang terjalin selama permainan memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif dan membangun rasa percaya diri. Namun, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya, seperti keterbatasan waktu guru, fasilitas pendukung, dan pengelolaan kelas yang heterogen. Meski demikian, pendekatan berbasis permainan tetap memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan literasi anak.

Dengan demikian, pendekatan ini layak diintegrasikan secara lebih luas ke dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar sebagai salah satu metode inovatif untuk mengatasi masalah kesulitan membaca pada siswa.

B. Saran

Guru disarankan untuk lebih sering menggunakan pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran membaca. Pelatihan bagi guru sangat penting untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang dan melaksanakan permainan yang relevan dengan kurikulum. Selain itu, guru perlu memastikan bahwa permainan tersebut menarik, sederhana, dan dapat diikuti oleh seluruh siswa, termasuk yang memiliki kemampuan rendah. Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan dukungan fasilitas, seperti alat peraga, bahan permainan, atau teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran berbasis permainan. Sekolah juga dapat menjadwalkan pelatihan rutin bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan pendekatan ini ke dalam kegiatan belajar mengajar.

Orang tua dapat mendukung pendekatan ini dengan melanjutkan permainan edukatif di rumah. Dukungan orang tua dalam membimbing anak-anak membaca melalui permainan dapat mempercepat perkembangan literasi anak dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Penelitian ini membuka peluang bagi studi lanjutan untuk mengeksplorasi efektivitas

pendekatan berbasis permainan di berbagai kondisi, seperti pada siswa dengan kebutuhan khusus atau di daerah dengan keterbatasan akses fasilitas. Selain itu, pengembangan permainan berbasis teknologi juga dapat menjadi fokus penelitian berikutnya.

Dinas pendidikan atau lembaga terkait diharapkan dapat memasukkan pendekatan berbasis permainan sebagai salah satu strategi pembelajaran membaca yang direkomendasikan dalam kurikulum. Kebijakan yang mendukung inovasi pendidikan ini akan membantu meningkatkan kualitas literasi siswa di tingkat dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aulya, R., Zulyusri, Z. and Rahmawati, R. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), p. 421.
- Damri, D. and Putri, Y. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Gambar bagi Anak Kesulitan Belajar Kelas III di SD Negeri 33 Kalumbuk Padang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 7, pp. 30–35.
- Diana, S. (2022). Strategi Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Minat dan Keterampilan Membaca Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), pp. 45-56. Available at: <https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/pgmi/article/download/1198/567/5404> [Accessed 21 Jan. 2025].
- Hapsari, E.D. (2019). Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 20(1), pp. 10–24.
- Hasanah, U. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Teknik Permainan Menyusun Kata pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Inpres Cambaya 1 Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(1), pp. 67-75. Available at: https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/39170-Full_Text.pdf [Accessed 21 Jan. 2025].
- Hasmawati. (2020). Penerapan Teknik Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD

- Inpres Botobuddung Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 6(2), pp. 123-134. Available at: <https://ifrelresearch.org/index.php/jmpb-widyakarya/article/download/579/1100> [Accessed 21 Jan. 2025].
- Hidi, S. and Renninger, K.A. (2006). The Four-phase Model of Interest Development. *Educational Psychologist*, 41(2), pp. 111-127.
- Irdamurni, I., Iswari, M., Sopandi, A.A., Taufan, J. and Hasan, Y. (2019). Inclusive Education Reform In Mentawai Islands Cooperation for Teachers. *Suluah Bandang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 20(1), p. 54.
- Nisak, K. (2019). Penerapan Metode Permainan dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), pp. 78-85. Available at: https://www.researchgate.net/publication/334511290_Penerapan_Metode_Permainan_dalam_Peningkatan_Keterampilan_Membaca_Permulaan_di_Kelas_I_Sekolah_Dasar [Accessed 21 Jan. 2025].
- Pratama, A. (2023). Penggunaan Pendekatan Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 1 Mataram. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), pp. 89-98. Available at: <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/download/27770/6358/182656> [Accessed 21 Jan. 2025].
- Putri, A.R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Loncat Abjad pada Anak Kesulitan Belajar. *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), pp. 234-245. Available at: <https://www.edukatif.org/edukatif/article/view/5656> [Accessed 21 Jan. 2025].
- Rahmawati, D. (2023). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), pp. 45-55. Available at: https://www.researchgate.net/publication/369148149_Implementasi_Game_Based_Learning_untuk_Meningkatkan_Kemampuan_Literasi_dan_Numerasi_Siswa_Sekolah_Dasar [Accessed 21 Jan. 2025].
- Sari, D.P. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), pp. 15-25. Available at: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14897> [Accessed 21 Jan. 2025].
- Suratno, A. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman menggunakan Teknik Scramble Wacana Murid Kelas IV SDN Tukangan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), pp. 45-56. Available at: <https://ifrelresearch.org/index.php/jmpb-widyakarya/article/download/579/1100> [Accessed 21 Jan. 2025].
- Wahyuni, S. (2023). Metode Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Aksara Jawa. *Jurnal Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), pp. 56-65. Available at: <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/inteligeni/article/download/1766/pdf> [Accessed 21 Jan. 2025].