



## MENINGKATKAN MINAT LITERASI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR MELALUI IMPLEMENTASI PLP II TERINTEGRASI KKN DIK

Akhmad<sup>1\*</sup>, Swahip<sup>2</sup>, Ahmad Ridwansyah<sup>3</sup>, Gina Mawaddatul Aini<sup>4</sup>, Lutfah<sup>5</sup>,  
Lestari Ainun Saputri<sup>6</sup>, Fara Putri Nurya<sup>7</sup>, Iga Mawarni<sup>8</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia, [hahmadmus@gmail.com](mailto:hahmadmus@gmail.com)

<sup>2</sup>Prodi D3 Pertambangan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia, [swahibmt@gmail.com](mailto:swahibmt@gmail.com)  
<sup>3,4,5,6,7</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

### ABSTRAK

**Abstrak:** Program game literasi yang diadakan di SD Negeri 1 Batunyala sangat penting dalam membantu peserta didik mengembangkan literasi membaca supaya lebih berpikir kritis di era globalisasi sekarang terutama bagi peserta didik di SD Negeri 1 Batunyala. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Batunyala kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran sehingga menurunnya motivasi siswa dalam belajar dan kemampuan literasi baca peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut mahasiswa PLP II Terintegrasi KKN-Dik mengadakan program literasi bertujuan meningkatkan minat dalam belajar terutama pada Literasi baca siswa. Metode yang diterapkan pada kegiatan literasi berupa: 1). Tahap 1 kegiatan perencanaan, 2). Tahap 2 kegiatan pelaksanaan 3). Tahap 3 kegiatan Evaluasi. Dengan adanya kegiatan game literasi minat baca peserta didik SD Negeri 1 semakin meningkat.

**Kata Kunci:** Peningkatan; Minat Baca; Game Literasi.

**Abstract:** The literacy game program held at SD Negeri 1 Batunyala is very important in helping students develop reading literacy to think more critically in the current era of globalization, especially for students at SD Negeri 1 Batunyala. Based on the results of observations at SD Negeri 1 Batunyala, there is a lack of innovation in the learning process, resulting in decreased student motivation in learning and students' reading literacy skills. Based on these problems, PLP II Integrated KKN-Dik students held a literacy program aimed at increasing interest in learning, especially in student reading literacy. The methods applied to literacy activities are: 1). Phase 1 planning activities, 2). Stage 2 implementation activities 3). Stage 3 evaluation activities. With the literacy game activities, the reading interest of SD Negeri 1 students is increasing.

**Keywords:** Improvement; Reading Interest; Literacy Games.



#### Article History:

Received : 21-09-2023  
Revised : 27-10-2023  
Accepted : 10-06-2024  
Online : 30-07-2024



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

### A. PENDAHULUAN

Rendahnya minat baca masyarakat sangat mempengaruhi perkembangan kemampuan literasi pada anak usia dini dapat memberikan efek penting pada kemampuan membaca dan menulis pada tahun-tahun selanjutnya. Fokus perkembangan pendidikan mengarah pada literasi, numerasi, dan menulis untuk seluruh masyarakat Indonesia (Rahmawati et al., 2022). Agar tidak ketinggalan perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi di dunia, kita perlu meniru upaya yang dilakukan negara maju yaitu dengan cara menumbuhkan minat baca sejak dini baik diterapkan di

sekolah maupun pada kehidupan sehari-hari. Anak lebih menyerap sesuatu yang ada disekitarnya atau individu yang paling dekat dengan anak (Dwi Wardhani et al., 2022; Lestari et al., 2023).

Permasalahan literasi berkaitan dengan membaca dan menulis dapat dikatakan rendah. Sesuai dengan pendapat (Abdurrahman, 2022) terlihat dalam kegiatan literasi masih belum berjalan dengan maksimal sehingga budaya literasi di sekolah belum terbangun dengan baik. Secara umum literasi di Sekolah Dasar adalah kemampuan seseorang dalam mengelola dan memahami informasi saat dilaksanakan proses membaca dan menulis (Fahrianur ets al., 2023). Implementasi dari pelaksanaan kegiatan literasi, peserta didik tingkat sekolah dasar memiliki karakteristik yang sangat mendukung untuk perkembangan kemampuan literasi. Affiati et al. (2021); Gani & Saddam (2020); Mandailina et al. (2021); Nursyatin et al. (2023); Rizwana et al. (2023); Saleh et al. (2023); Syudirman & Saddam (2021); Wulandari et al. (2022) perkembangan kemampuan literasi juga perlu didukung dengan perkembangan teknologi guna mengasah kemampuan kognitif siswa, meningkatkan semangat belajar, dan pembelajaran yang interaktif. Hal ini menunjukkan pentingnya teknologi dalam dunia Pendidikan.

Titik kritis dalam perkembangan akademik anak yaitu pada anak usia dini. Dua domain utama pencapaian akademik awal anak adalah membaca dan matematika (Skwarchuk et al., 2014). Demi keberhasilan pembangunan Indonesia pada abad-21, kemampuan literasi kompetensi yang meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kolaborasi. Sependapat dengan (Lestari et al., 2023; Susilowati & Saputra, 2022; Ulfa et al., 2022) bahwa kemampuan literasi tidak hanya membaca, tetapi juga menerima, mengolah dan kemampuan bahasa berkomunikasi anak dengan orang lain dengan baik, mereka dapat mengajukan pertanyaan atau ide untuk dibagikan ke orang lain. Kemampuan literasi dapat didorong melalui berbagai aktivitas, misalnya membaca buku, bercerita, dan mengenalkan alfabet.

Literasi adalah salah satu program prioritas pemerintah yang sangat penting untuk peserta didik dalam menghadapi globalisasi dan digitalisasi. Komunitas global memperhatikan tentang literasi, penalaran dan berpikir kritis (Castellano, 2019). Kemampuan literasi membaca menjadi aspek dasar yang harus dimiliki siswa digunakan untuk menyerap sumber yang berbeda informasi yang diterima. Pembelajaran anak usia dini dalam mengembangkan literasi dapat berbentuk *Game* (Murti & Handayani, 2022). Identifikasi literasi pada anak usia dini terdiri dari lima komponen, yaitu prinsip abjad, kesadaran fonemik, kefasihan, dan kosakata (Rohim, 2021). Dengan adanya literasi dapat memberikan penguatan pada pendidikan karakter pada kemandirian, kejujuran, komitmen dan tanggung

jawab pada siswa dalam melakukan berbagai hal khususnya pada literasi (Anjarwati et al., 2022).

Belajar membaca dan menulis menjadi keharusan bagi anak peserta didik. Mengkontruksi cara untuk mempelajarainya menjadi persoalan terpenting bagi guru, sehingga anak-anak menganggap kegiatan belajar mereka memang berbentuk sebuah permainan. Kenyataan yang ditemukan di lapangan minimnya kemampuan guru dalam menerapkan strategi dan metode belajar serta kurang menggunakan alat peraga yang menarik, sehingga membuat minat membaca anak menjadi kurang. Menurut (Kuswanto & Radiansah, 2018; Mardhotillah & Rakimahwati, 2021). Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan lebih menarik, misalnya dari segi tampilan dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Batunyala terdapat bahwa selama proses pembelajaran beberapa peserta didik yang pasif dalam membaca, guru lebih aktif berbicara sehingga siswa hanya mendengarkan, dan kurangnya variasi metode pembelajaran. Dengan adanya program PLP II Terintegrasi KKN-Dik memberikan kesempatan bagi para mahasiswa untuk membantu sekolah serta mengembangkan kemampuan sesuai bakat dan minat masing-masing. Mahasiswa menjadi patner guru dalam melakukan kreativitas dan inovasi pembelajaran. Terutama pada kemampuan literasi peserta didik dengan mengadakan kegiatan literasi membaca diperpustakaan dan kegiatan *Game Literasi*. Tujuan dari kegiatan ini yaitu mengimplementasikan Game Literasi untuk meningkatkan minat literasi baca peserta didik. Diharapkan dengan adanya game literasi dpaat meningkatkan budaya literasi pada peserta didik kelas rendah Sekolah Dasar.

## B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PLP II Terintegrasi KKN DIK ini yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mataram bertempat di SDN 1 BATUNYALA yang salah satu tujuannya untuk menyelesaikan masalah di SD ini, maka solusi yang ditawarkan adalah memperkuat pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran literasi dan meningkatakan serta menumbuhkan minat baca peserta didik melalui *Game Literasi*. Pelaksanaan kegiatan ini dimulai sejak tanggal 31 juli 2023 sampai 9 september 2023 yang diikuti oleh seluruh peserta didik dari kelas 1 sampai kelas 6 SDN 1 Barunyala. Namun, *Game Literasi* ini difokuskan pada peserta didik yang belum bisa membaca di kelas rendah. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode yang bertahap, yakni tahap rencana kegiatan, tahap pelaksanaan kegiatan, dan tahap evaluasi tindak lanjut (tabel 1).

Tabel 1. Tahapan metode kegiatan PLP II Terintegrasi KKN-Dik.

No	Tahapan	Kegiatan
----	---------	----------

1. Tahap I Rencana kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi, mengamati kondisi lingkungan sekolah serta partisipasi sekolah dalam kegiatan Literasi.</li> <li>• Penyamaan persepsi dan koordinasi bersama pihak sekolah terkait pelaksanaan Literasi yang sudah dilaksanakan sebelumnya.</li> </ul>
2. Tahap II Pelaksanaan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan media untuk kegiatan Literasi, dengan tujuan dapat menarik minat dan perhatian peserta didik dalam Literasi.</li> <li>• Sosialisasi program kegiatan Literasi kepada peserta didik.</li> <li>• Pengumpulan hasil kegiatan Literasi oleh peserta didik.</li> </ul>
3. Tahap III Evaluasi tindak lanjut kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi kegiatan Literasi, mengulang kembali <i>game Literasi</i> untuk melihat peningkatan kemampuan literasi peserta didik.</li> </ul>

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi kegiatan game literasi di sd negeri 1 batunyalala melalui data observasi peserta didik, wawancara mendalam terhadap guru dan peserta didik serta dokumentasi pendukung menunjukkan hasil penelitian. Kegiatan ini, diawali dengan menyampaikan rencana kegiatan literasi yang akan dilaksanakan di sd negeri 1 batunyalala. Kemudian dilanjutkan diskusi bersama guru pamong tentang pelaksanaan kegiatan literasi yang belum pernah dilaksanakan di sd negeri 1 batunyalala, sebagaimana pada gambar 1. dari hasil diskusi tersebut, bahwa pelaksanaan kegiatan game literasi di sd negeri 1 batunyalala difokuskan pada siswa kelas tiga yang masih banyak belum lancar membaca.



**Gambar 1.** Berkoordinasi dengan Guru Pamong terrkait kegiatan Game Literasi.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru pamong tentang pelaksanaan kegiatan Literasi, mahasiswa PLP II Terintegrasi KKN-Dik mengadakan

kegiatan Game Literasi untuk menumbuhkan minat baca peserta didik di SD Negeri 1 Batunyal. Namun dalam pelaksanaannya sedikit berbeda dengan kegiatan literasi sebagaimana biasanya dilakukan di dalam kelas masing-masing yang dibimbing oleh guru. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan September setelah mensosialisasikan kegiatan literasi bersama guru pamong. Kegiatan yang dilaksanakan ini menggunakan media gambar untuk mengukur minat literasi membaca peserta didik. Berdasarkan pernyataan tersebut, kegiatan ini lebih difokuskan pada peningkatan kemampuan literasi pada siswa-siswa yang masih belum lancar membaca di kelas 3 (Tiga) SD Negeri 1 Batunyal.

Sebelum melaksanakan kegiatan ini, pada bulan Juli-Agustus 2023 mahasiswa PLP II terintegrasi KKN-Dik bersama dengan guru pamong mensosialisasikan terlebih dahulu kepada Peserta didik di masing-masing kelas. Selanjutnya, mahasiswa PLP II Terintegrasi KKN-Dik menyiapkan media yang digunakan untuk kegiatan literasi di SD Negeri 1 Batunyal.



**Gambar 2.** Menyiapkan media literasi

Dalam kegiatan ini, aturan Game yang diterapkan yaitu sebagai berikut: Siswa di bagi menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok diberikan gambar untuk diidentifikasi abjad apa yang sesuai dengan gambar yang diberikan, siswa memilih kertas petunjuk Game Literasi untuk menyusun kata yang sesuai dengan gambar, sebagaimana pada gambar 3.



**Gambar 3.** Siswa diberikan gambar.

Selanjutnya siswa diarahkan untuk berdiskusi dengan anggota kelompok sebelum game di mulai. Seperti pada gambar 4.



**Gambar 4.** Pengarahan diskusi kelompok.

Setelah itu, anggota kelompok bergiliran untuk mencari kartu abjad yang disembunyikan oleh mahasiswa, setelah siswa menemukan susunan kartu abjad yang ditemukan sesuai petunjuk, siswa menyusun kartu abjad menjadi susunan kata sesuai gambar yang di berikan kepada masing-masing kelompok.



**Gambar 5 dan 6.** Siswa Mencari Kartu Abjad.



**Gambar 7.** Siswa menyusun abjad menjadi kata

Pada gambar 8 dan 9, siswa diminta untuk menuliskan kembali di papan tulis dengan menyusun kartu abjad hingga menjadi kata sesuai gambar.



**Gambar 8 dan 9.** Siswa Menulis Susunan Kata yang Ditemukan.

Kegiatan selanjutnya yaitu evaluasi dan monitoring oleh mahasiswa dan guru pamong terhadap kegiatan Game Literasi yang sudah dilakukan. Dari evaluasi yang sudah dilakukan, menunjukkan kemampuan mengenal huruf pada anak yang belum lancar membaca mulai meningkat. Berdasarkan sosialisasi dan kegiatan Game literasi yang dilakukan, mahasiswa merasa mampu dan percaya diri dalam menstimulasi peserta didik dengan berbagai tehnik dan strategi yang sudah dipersiapkan. Deliyati et al., (2023); Nursyatin et al. (2023); Saleh et al. (2023) Pendidikan karakter sangat sangat dibutuhkan dalam menghadapi era digitalisasi.

Kegiatan yang dilakukan menunjukkan pemahaman Peserta Didik mengalami peningkatan. Sesuai pendapat (Ihsan Inzani et al., 2021). Bahwa sangat diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik serta berinovasi yang terikat walaupun media yang harganya mahal. Penggunaan inovasi baru dalam pembelajaran yang belum pernah dilakukan sebelumnya oleh guru di SD Negeri 1 Batunyala.

Peserta didik sangat senang dan tertarik, karena kegiatan game literasi disampaikan mahasiswa dengan cara yang menyenangkan, menarik, menantang dan mudah dipahami Peserta Didik sehingga termotivasi untuk meningkatkan literasi membaca. Dari kegiatan ini, manfaat yang di dapat oleh peserta didik dari game literasi, antara lain: (1) kemampuan literasi peserta didik meningkat; (2) peserta didik terbiasa dengan game Literasi yang di adakan; (3) Budaya literasi di SDN 1 Batunyala aktif kembali dan lebih bervariasi.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan PLP II Terintegrasi KKN-Dik ini mendapatkan respons yang sangat baik dan positif dari pihak sekolah SD Negeri 1 Batunyala. Kegiatan game literasi sangat berdampak pada hasil belajar siswa dikarenakan salah satu elemen yang dipakai siswa sebelum memulai kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan literasi membaca. Hal ini dikarenakan siswa dapat

mengikuti petunjuk yang diberikan dan antusias dalam pelaksanaan Game Literasi.

Berdasarkan hasil observasi dan pelaksanaan penggunaan media Game Literasi di SD Negeri 1 Batunyalá dapat membangkitkan minat baca peserta didik karena Game literasi berupa kertas yang berisi gambar serta penjelasannya yang cukup mudah dipahami siswa. Oleh karena itu, game literasi berperan penting dalam kecakapan siswa serta proses literasi membaca siswa tidak merasa bosan ketika game literasi ini diterapkan peserta didik cenderung menyimpan beberapa informasi dalam jangka waktu yang cukup lama, maka pengembangan media pembelajaran yang berbasis game literasi ini dapat meningkatkan literasi membaca siswa SD Negeri 1 Batunyalá.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada bapak dosen pendamping lapangan (DPL), kepala sekolah dan staf guru terutama guru pamong serta anggota kelompok PLP II Terintegrasi KKN-Dik disekolah SD Negeri 1 Batunyalá. Terimakasih juga kepada seluruh peserta didik yang ikut serta dalam kegiatan Game Literasi yang diadakan sehingga kegiatan tersebut berjalan dengan lancar. Dengan partisipasi semua pihak yang ikut serta dalam penyusunan paper ini dapat terselesaikan dengan baik.

### DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, HeruJuabdinSada, Saiful Bahri, D. S. (2022). Attractive : Innovative Education Journal. *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability*, 4(1), 1–12.
- Affiati, A., Haifaturrahmah, H., Mariyati, Y., & Saddam, S. (2021). Tingkat Keaktifan dan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Penggunaan Video Pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(1), 27–31.
- Anjarwati, L., Pratiwi, D. R., & Rizaldy, D. R. (2022). Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(2). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i2.19420>
- Castellano, A. (2019). *Effective Literary Resources to Support Adolescent Parents Ensuring Kindergarten Readiness for Their Children*.
- Deliyati, A., Gustina, R., Winata, A., Rejeki, S., Saddam, S., & Bidaya, Z. (2023). Pentingnya Peranan Pendidikan Karakter dalam Menghadapi Tantangan di Era Digitalisasi. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 478–486.
- Dwi Wardhani, J., Halwat Hikmat, M., Sidiq, Y., Nurjanah, S., Febrianti, N., Jakia, N., Masir, R. A., Harmanto, B., & Nur Alim, C. (2022). Penguatan Keterampilan Menstimulasi Perkembangan Literasi, Numerasi, dan Life Skill bagi Cikgu di Sanggar Belajar Subang Mewah Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(2), 184. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i2.21284>
- Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachmana, A., Veniaty, S.,

- & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research(JSR)*, 1(1), 1012–1113.
- Gani, A. A., & Saddam, S. (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 36–42.
- Ihsan Inzani, F., Fadhillah, B. W., & Marni, S. (2021). Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Pelajaran Bahasa Indonesia SMP. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19388>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lestari, M. W., Rahmadhani, I. N., Huda, M., & ... (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Literasi dan Numerasi di SDN 3 Krakitan. *Jurnal Ilmiah ...*, 3, 88–97. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.88>
- Mandailina, V., Pramita, D., Syaharuddin, S., Saddam, S., Mahsup, M., & Abdillah, A. (2021). Rumah Belajar: Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Android Bagi Siswa di Lombok Barat. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 1(1), 9–12.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Murti, I. G. W. P., & Handayani, D. A. P. (2022). Game Edukasi Robot Petualang Nusantara: Meningkatkan Literasi Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 403–414. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49598>
- Nursyatin, N., Gustina, R., Saddam, S., Rejeki, S., Mayasari, D., & Isnaini, I. (2023). Pentingnya Teknologi dalam Dunia Pendidikan untuk Bersaing di Era 4.0 serta Pengaruhnya. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 333–341.
- Rahmawati, N., Prasetyo, W. H., Wicaksono, R. B., Muthali'in, A., Huda, M., & Atang, A. (2022). Pemanfaatan Sudut Baca dalam Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan Siswa di Era Digital. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(1), 99–107. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i1.17822>
- Rizwana, R. A., Rejeki, S., Saddam, S., Farid, M. R. A., & Kaman, S. Y. (2023). Pengembangan Literasi Kebangsaan pada Siswa Sanggar Bimbingan Kampung Baru Kuala Lumpur Malaysia. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 163–178.
- Rohim, D. C. (2021). Konsep Asesmen Kompetensi Minimum untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 33(1), 54–62. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.14993>
- Saleh, F., Gustina, R., Muttaqien, Z., Mayasari, D., Rezeki, S., & Saddam, S. (2023). Peran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Globalisasi dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Peserta Didik. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 244–253.

- Skwarchuk, S. L., Sowinski, C., & LeFevre, J. A. (2014). Formal and informal home learning activities in relation to children's early numeracy and literacy skills: The development of a home numeracy model. *Journal of Experimental Child Psychology*, *121*(1), 63–84. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2013.11.006>
- Susilowati, A. R., & Saputra, Y. A. (2022). Penerapan Permainan Edukatif 'Harta Karun' Berbasis Problem Based Learning terhadap Literasi Sains Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *6*(2), 639–660. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.605>
- Syudirman, S., & Saddam, S. (2021). Pendampingan Belajar Dari Rumah Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19. *JCES (Journal of Character Education Society)*, *4*(4), 914–922.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Wulandari, N., Muhdar, S., Sari, N., & Mariyati, Y. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, *1*(2), 88–98.