

MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL MENGGUNAKAN MEDIA GAME EDUKASI KREATIF

Improving Digital Literature Using Creative Educational Game Media

IMAS MASTOAH¹, ZULELA MS², MOHAMAD SYARIF SUMANTRI³

¹Universitas Negeri Jakarta. E-mail: imasmastoah87@gmail.com

²Universitas Negeri Jakarta. E-mail : zulela@unj.ac.id

³Universitas Negeri Jakarta. E-mail : syarifsumantri@unj.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan game edukasi kreatif dan literasi digital pada siswa Sekolah Dasar materi bercerita dengan menggunakan media game edukasi kreatif . Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian yaitu pada 30 siswa kelas IV Sekolah Dasar. Instrumen penelitian yang diberikan yaitu berupa angket skala motivasi belajar siswa yang terdiri dari 25 pernyataan yang terdiri dari 15 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif dengan 4 pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Hasil penelitian menunjukkan siswa menjawab baik dan sangat baik pada pernyataan positif dengan rata-rata yaitu mencapai 78% dengan diterapkannya media game edukasi kreatif di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan literasi digital siswa. Sedangkan pada pernyataan negatif, presentase rata-rata menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah mencapai lebih dari 22%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi kreatif dapat meningkatkan literasi digital siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: 1. literasi digital, 2. Media, 3. Game

Abstract: The purpose of this study was to describe creative educational games and digital literacy for elementary school students with storytelling materials using creative educational game media. The method used in this research is descriptive qualitative method. The research subjects were 30 students of grade IV elementary school. The research instrument given is in the form of a student learning motivation scale questionnaire consisting of 25 statements consisting of 15 positive statements and 10 negative statements with 4 answer choices, namely Strongly Agree (SS), Agree (S), Disagree (TS), Strongly Disagree. Agree (STS). The results showed that students answered well and very well on positive statements with an average of 78%. The application of creative educational game media in Indonesian language learning can improve students' digital literacy. While for negative statements, the average percentage of answering disagree and strongly disagree is more than 22%, so it can be concluded that the use of creative educational game media can improve digital literacy of fourth grade elementary school students.

Keywords: 1. Digital Literacy 2. Media. 3. Game

PENDAHULUAN

Konsep literasi digital, sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011, yaitu merujuk pada serta tidak bisa dilepaskan dari kegiatan literasi, seperti membaca dan menulis, serta matematika yang berkaitan dengan pendidikan. Oleh karena itu, literasi digital merupakan kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berfikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital, (Asari, Kurniawan, Ansor, Bagus, et al., 2019; Mustofa & Budiwati, 2019).

Keterampilan-keterampilan tersebut dapat berupa keterampilan literasi digital untuk memperkaya pengetahuan serta kemampuan siswa di masa sekarang ini dengan sikap bijak, kreatif, dan bertanggung jawab (Ibda, 2018; Misbah, Pratama, Hartini, & Dewantara, 2018; Muhammad, 2019). Mencermati bahwa teknologi dalam pembelajaran saat ini sangat mengalami perkembangan pesat (Djannah, Zulherman, & Nurafni, 2021; Endiawan, Fathurohman, & Santoso, 2021; Imama, Utaminingsih, & Madjdi, 2021) oleh karena itu seorang pendidik harus mampu untuk memodifikasi dan mempunyai berbagai keterampilan dalam meningkatkan proses kegiatan belajar yang melibatkan teknologi dalam pembelajaran di kelas.

Keterampilan Literasi digital merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Penerapan kebijakan tersebut harus didorong sebagai respons atas masuknya kehidupan pada era revolusi industri 4.0 (*computer/internet of things*) (Asari, Kurniawan, Ansor, Bagus, & Rahma, 2019; Pratama & Hartini, 2019; Puspito, 2017). Sebagai salah satu ranah kehidupan yang harus menyiapkan generasi penerus pada masa depan, pendidikan harus berada pada garis terdepan dalam mengimplementasikan literasi digital. Ranah pendidikan harus merespon secara proaktif akan fenomena yang terjadi, termasuk menyikapi perubahan pada era kehidupan ini. Dalam konteks pendidikan, untuk menyikapi begitu maraknya pemanfaatan perangkatan digital pada ranah pendidikan, Kemendikbud telah mengemasnya dalam kebijakan implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Terkait dengan GLS ini, terdapat enam kemampuan literasi dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa, yaitu literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Keenam literasi tersebut harus dapat dimiliki oleh setiap siswa melalui fasilitasi program kreatif dan inovatif yang diformulasikan oleh sekolah. Kemampuan literasi tersebut harus dikemas dalam berbagai kegiatan kurikuler, baik intrakurikuler, ekstrakurikuler, maupun kokurikuler. Dengan demikian, program yang diselenggarakan sekolah dapat mendorong lahirnya kompetensi literasi pada setiap siswanya.

Peneliti telah melakukan observasi melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Mekar Jaya Ciomas Serang Banten siswa beranggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia salah satu mata pelajaran yang perlu dikenalkan sejak dini bahkan diajarkan oleh orang tua dalam lingkungan keluarganya. Akan tetapi, pelajaran ini umumnya kurang diminati oleh siswa. Hal ini disebabkan karena merasa gampang-gampang sulit siswa untuk dipelajari mata pelajaran tersebut (Joko, 2020; Nurhasanah, 2017; Sujinah, 2020). Guru dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan media buku sebagai panduan dan masih kesulitan dalam mengembangkan media yang baru. Kegiatan pembelajaran dengan media buku

menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi kurang menarik dan siswa pasif dalam belajar, ini disebabkan dominasi guru berceramah dan bercerita selama kegiatan pembelajaran dan siswa hanya menyimak mengikuti guru sebagai pendengar pasif. Sehingga motivasi anak sekolah dalam proses kegiatan belajar mengajar yang diikuti menjadi berkurang yang menyebabkan materi pembelajaran kurang terserap dengan baik oleh siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan kegiatannya mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang serta menuntut siswa untuk bekerja sama dalam pemecahan masalah. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia perlu didukung profesionalisme guru yang memadai. Guru harus memiliki kemampuan dan ilmu yang cukup memadai dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia secara keseluruhan (Subarna, 2018; Widyaningrum, 2019). Guru harus dapat menciptakan suasana yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan inovasi metode dan media dalam pembelajaran yang orientasinya pada pengembangan keterampilan berpikir siswa yang sering disebut sebagai *high order thinking skills* (Dewi, Sholikhah, & Fitriyati, 2020; Ramadhana, Rozimela, & Fitriwati, 2018; Sole & Anggraeni, 2020). Pembelajaran dengan mengembangkan media visual dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi (Widiyawati, 2017). Untuk itu, perlu adanya media yang mampu menjembatani kegiatan pembelajaran tersebut, salah satunya dengan *game* edukasi. Senada dengan hasil penelitian (Bernard, Sunaryo, & Akbar, 2021; Kristianto & Rahayu, 2020; Tanjung, 2019) media menciptakan bahan kreatif, kreatif, dan meningkatkan motivasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia akan menjadi lebih menarik apabila disajikan dengan sebuah metode pembelajaran yang menggunakan konsep penyajian seperti dalam sebuah permainan atau *game*. (Faturahman, 2018; Wahyuningtyas, Normaningsih, & Sagirani, 2017; Yolanda Br Sembiring, 2020), dalam kehidupan sehari-hari, bermain merupakan aktivitas yang mungkin akan selalu melekat dalam diri anak. Maka dari itu bermain adalah salah satu metode pembelajaran yang menarik bagi mereka. Selanjutnya menurut (Asih, Hawanti, & Wijayanti, 2020; Lutfi, Kusumawardani, Imawati, & Misriandi, 2020; Worowirastris E., Dyah, Puji A., Yuni, Wahyu PU., Ima, 2019) media monopoli berbasis kontekstual, menggunakan teknologi, penggunaan puzzle akan melahirkan konsep pengajaran. Dalam pembelajaran ini, siswa juga dapat belajar untuk mengetahui potensi dirinya sendiri dan lingkungan sekitar, sehingga dapat mengembangkan kemampuan siswa secara nyaman dan tentunya aman. (Andari, 2020; Herfandi, Widiarta, & Firmansyah, 2020; Nurhayati & Lestari, 2020) Rita (2012) menjelaskan bahwa penerapan teknologi multimedia membuktikan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan media digital mempunyai manfaat lebih baik dibanding dengan metode pembelajaran berbasis media konvensional berupa buku teks (Permatasari & Setiawan, 2020; Putri & Reinita, 2020; Romlah, Nugraha, & Setiawan, 2019).

Metode pembelajaran berbasis multimedia yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar misalnya yaitu pembelajaran berbasis *Game* Edukasi Kreatif yaitu pemanfaatan sebuah *game* sebagai media bantu dalam melakukan aktivitas proses belajar mengajar. *Game* edukasi dirancang dan dikembangkan secara khusus guna membantu siswa dalam belajar saat bermain, sehingga siswa masih tetap belajar meskipun dalam kondisi sedang bermain. Selain itu, suatu *game* yang dimainkan juga dapat membantu meningkatkan daya pikir

siswa, kreativitas, serta Meningkatkan Motivasi dan Literasi Digital Pada Siswa dalam menyimpan suatu informasi. Sejalan dengan penelitian (Tanjung, 2019) pembelajaran menggunakan kartu game dapat meningkatkan prestasi. Oleh karena itu (Anggraeni & Rachmijati, 2021; Basuki, 2019; Izzah, 2017) hal ini sangat menggugah motivasi untuk menggunakan media pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1V dengan materi bercerita.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan literasi digital dengan menggunakan media gesek pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar pada kelas 1V. Subjek penelitian ini memfokuskan pada siswa dan siswi kelas 1V sejumlah 30 siswa sekolah dasar Cipocok . Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2021 di Sekolah Dasar. (Sugiono 2013) menjelaskan peneliti adalah sebagai instrumen utama dalam penelitian kualitatif. Dengan demikian dalam menentukan focus penelitian, memilih subjek, melakukan pengumpulan data dan menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan dapat dilakukan dengan benar, pedoman wawancara dibuat berdasarkan literasi digital. Analisis data penelitian dilakukan dengan reduksi data, pemaparan data dan kesimpulan, selain itu peneliti dalam melaksanakan penelitian ini melakukan observasi yang dilakukan oleh peneliti mengacu kepada (Arikunto 2006) bahwa observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, rekaman gambar atau rekaman suara. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media daring dan menggunakan Handphone Untuk merekam aktivitas dan wawancara subjek, hal ini dilakukan agar setiap data hasil wawancara dan aktivitas subjek tidak terlewat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Literasi Digital

Literasi berasal dari bahasa inggris yaitu *literasy* yang diartikan sebagai kemampuan baca tulis. Namun demikian pengertian literasi berkembang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, dan melihat. dalam proses membaca melibatkan proses kognitif, linguistik, dan aktivitas social. Sedangkan kata digital bersala dari kata *digitus*, dalam bahasa Yunani berarti jari-jemari. Apabila jari-jemari seseorang dihitung maka akan berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Oleh karena itu, digital merupakan penggambaran suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (system bilangan biner), dapat juga disebut dengan istilah bit (*Binary Digit*) (Asari, Kurniawan, Ansor, Bagus, et al., 2019; Asari, Kurniawan, Ansor, & Putra, 2019; Mustofa & Budiwati, 2019).

Istilah literasi digital dikemukakan pertama kali oleh Paul Gilster (1997) sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Ia mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari. Memperluas pemahaman baru mengenai literasi digital

yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak hanya di lingkungan bisnis, tetapi juga masyarakat. Sementara itu, literasi informasi menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, dan disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring.

Keterampilan Literasi digital merupakan kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda; untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut (Pratama & Hartini, 2019; Puspito, 2017; Sugiyarti, Arif, & Mursalin, 2018). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan platform perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru.

Literasi dikenal juga sebagai keberaksaraan atau melek aksara. Makna literasi semakin mengalami perluasan sehingga literasi yang dikenal tidak hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis dalam konteks kebahasaan dan kesastraan. Ada banyak jenis literasi yang dikembangkan karena disesuaikan dengan tuntutan perkembangan zaman dan bidang ilmu yang dikuasai. Jenis literasi tersebut antara lain adalah literasi digital, literasi komputer, literasi informasi, literasi media, literasi statistika dan lain sebagainya. Jadi dengan kata lain, pengertian literasi dapat disesuaikan dengan bidang ilmu yang dipelajari masing-masing. Keberhasilan literasi digital siswa pada dunia pendidikan seperti saat ini dapat dibantu dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah mempengaruhi struktur sistem pendidikan, dengan demikian teknologi pun dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Gunawan & Rahmawati, 2020; Nisa', 2020; Sutirman, 2015; Widiyono & Millati, 2021).

Budaya literasi pun kini menjadi perhatian utama pemerintah karena berperan dalam menciptakan sumber daya yang berkualitas sehingga dapat selaras dengan perkembangan zaman dan teknologi. Dengan lahirnya budaya literasi di Indonesia tentunya juga akan memberikan kontribusi dalam upaya mewujudkan bangsa Indonesia yang berkembang dan maju.

Keberadaan teknologi memberi keuntungan sendiri dalam upaya menyadarkan masyarakat Indonesia bahwa budaya literasi perlu untuk ditingkatkan, karena literasi digital bisa dipadukan sebagai media pembelajaran. peneliti mencoba mengadopsi game edukasi kreatif untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa sehingga menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki siswa dalam upaya menghadapi tantangan zaman. Literasi digital hadir dalam rangka menjawab tantangan perkembangan zaman era 4.0, khususnya pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Literasi digital berkaitan dengan kecakapan individu dalam menggunakan, mencari, dan mengolah ragam informasi yang diperolehnya melalui gawai (*gadget*) yang sudah terpasang berupa game edukasi kreatif. Sejalan dengan yang diutarakan (Pratama & Hartini, 2019; Puspito, 2017) bahwa literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun

pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi aktif dalam masyarakat.

Konsep *game* edukasi kreatif yang digunakan untuk menyusun konsep literasi digital adalah literasi media. Literasi media *game* edukasi kreatif terdiri dari serangkaian kompetensi komunikasi termasuk kemampuan mengakses, menganalisa, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi dalam berbagai bentuk pesan tercetak dan tidak tercetak (Ibda, 2018; Misbah et al., 2018).

Interaksi di media *game* edukasi kreatif digital tidak saja membutuhkan kemampuan teknis mengakses teknologi tapi juga memahami konten, fungsi aktif dan interaktif memproduksi pesan. Lebih dari itu interaksi di media *game* edukasi kreatif membawa konsekuensi terhadap keamanan diri, privasi, konsumsi berlebihan, menyikapi perbedaan. Konsep dan dimensi literasi digital yang dikemukakan (Muhammad, 2019) bermuatan teknologis, psikologis dan sosial. Sehingga dapat dipahami bahwa literasi digital adalah bentuk keterampilan yang kompleks yang menyangkut keterampilan baru yang harus dimiliki manusia berhadapan dengan lingkungan digital saat ini.

Ada tujuh prinsip dasar literasi yang berkembang dewasa ini, adapun ketujuh prinsip (Ibda, 2018; Misbah et al., 2018; Mustofa & Budiwati, 2019) tersebut adalah sebagai berikut: (1) Literasi adalah kecakapan hidup (*life skills*) yang memungkinkan manusia berfungsi maksimal sebagai anggota masyarakat, (2) Literasi mencakup kemampuan reseptif dan produktif dalam upaya berwacana secara tertulis maupun secara lisan, (3) Literasi adalah kemampuan memecahkan masalah, (4) Literasi adalah refleksi penguasaan dan apresiasi budaya, (5) Literasi adalah kegiatan refleksi (diri), (6) Literasi adalah hasil kolaborasi, dan (7) Literasi adalah kegiatan melakukan interpretasi.

b. Media Game Edukasi Kreatif

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Faktor pencapaian tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran yaitu faktor dari guru dan motivasi siswa itu sendiri. Apabila seseorang memiliki keinginan untuk belajar maka siswa tersebut dengan baik melakukan aktifitas belajar dan memiliki prestasi akademik yang lebih baik. Minat siswa dapat meningkatkan keinginan siswa belajar (Saifullah & Muchlis, 2019; Tembang, Sulton, & Suharjo, 2017).

Pada kondisi awal pembelajaran Bahasa Indonesia ada beberapa siswa yang suka berbincang dengan teman sendiri dan juga ada siswa yang bermain-main sendiri. Aktivitas atau perilaku belajar seperti itu membuat siswa tidak memperhatikan dengan baik apa yang disampaikan oleh guru. Sehingga siswa tidak dapat memperhatikan pelajaran dengan baik dan siswa lain banyak yang mengikuti siswa tersebut sehingga menciptakan kegaduhan di dalam kelas. Hal tersebut berimbas pada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dicapai menjadi di rendah. Dengan keadaan yang seperti itu maka diterapkanlah media *game* edukasi kreatif di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan harapan dapat meningkatkan literasi digital siswa.

Berdasarkan rangkuman hasil penelitian ini terlihat jelas bahwa penggunaan media *game* edukasi kreatif secara tepat dapat meningkatkan literasi digital siswa. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang

dilakukan oleh (Anjani, Fatchan, & Amirudin, 2016) bahwa pembelajaran melalui media game edukasi kreatif terbukti dapat meningkatkan literasi digital siswa. Hasil yang diperoleh pada siklus I yaitu sebesar 74%, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 78%. Pada penelitian ini, terpantau siswa menjadi lebih fokus dengan pembelajaran, suasana lebih kondusif dan santai. Kondisi inilah yang diharapkan sehingga pembelajaran berjalan efektif, efisien dan berdaya tarik.

Perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan menyebabkan beberapa aspek mengalami peningkatan, seperti literasi digital siswa, aktivitas siswa dan aktivitas guru. Berdasarkan rangkuman hasil penelitian, maka dapat dikatakan penggunaan media game edukasi kreatif (secara tepat dapat digunakan untuk meningkatkan literasi digital siswa. Harapannya, setelah aktivitas siswa meningkat, literasi digital siswa juga ikut meningkat. Sesuai dengan hasil penelitian (Anjani, Fatchan, & Amirudin, 2016) dimana siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan penggunaan media game secara tepat, motivasi belajarnya lebih baik dengan perbedaan cukup signifikan dibandingkan siswa dengan pembelajaran tidak menggunakan media game edukasi. Ia juga menambahkan bahwa media game edukasi cocok digunakan untuk semua sekolah, terutama untuk sekolah yang menggunakan kurikulum merdeka belajar.

Simpulan

Peningkatan aktifitas belajar siswa pada penerapan media *game* edukasi kreatif (terbukti berhasil meningkatkan literasi digital siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. peningkatan penerapan media game edukasi kreatif diperoleh hasil belajar siswa yang meningkat yaitu mencapai keberhasilan sebanyak 78%. Maka penerapan media game edukasi kreatif yang optimal dengan mengaktifkan siswa semaksimal mungkin dapat meningkatkan literasi digital siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia. Harapan pemanfaatan media game edukasi kreatif) mampu meningkatkan literasi digital siswa dan dapat digeneralisasikan pada kelas atau mata pelajaran lainnya. Dasar pemilihan media pembelajaran bukanlah kecanggihan, tetapi keefektifan, efisiensi dan daya tarik bagi siswa. Oleh karena itu, sebagai seorang guru pandai-pandailah dalam memilih media yang tepat, dan variasikan penggunaan media agar semua gaya belajar siswa dapat tercover semua.

DAFTAR PUSTAKA

- . N. K. S., . P. D. I. W. S. M. S., & . D. N. N. P. M. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Motivasi Berpretasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Kubu. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. <https://doi.org/10.23887/Jtpi.V8i3.2254>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1). <https://doi.org/10.31764/Orbita.V6i1.2069>
- Anggraeni, A., & Rachmijati, C. (2021). The Use Of Schoology As An Alternative Of Learning Applications In The Covid-19 Pandemic Period To Improve

- Students Writing Ability. *Primaryedu - Journal Of Primary Education*, 5(1), 119. <https://doi.org/10.22460/Pej.V5i1.2138>
- Anjani, K., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9). <https://doi.org/10.17977/Jp.V1i9.6812>
- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., Bagus, A., & Rahma, N. (2019). Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3.
- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., & Putra, A. B. N. R. (2019). Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3(2).
- Asih, P. K., Hawanti, S., & Wijayanti, O. (2020). *Indonesian Journal Of Primary Education Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Keterampilan Membaca*. 4(1), 87–100.
- Basuki, K. (2019). 濟無No Title No Title. *ISSN 2502-3632 (Online) ISSN 2356-0304 (Paper) Jurnal Online Internasional & Nasional Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 1689–1699.
- Bernard, M., Sunaryo, A., & Akbar, P. (2021). Primary School Students' Learning Toward The Use Of VBA For Excel Based Games In Learning Number. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 447–457. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V5i1.382>
- Brunstein, J. C., & Heckhausen, H. (2018). Achievement Motivation. In *Motivation And Action, Third Edition*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-65094-4_6
- Dewi, R. M., Sholikhah, N., & Fitrayati, D. (2020). High Order Thinking Skills Instrument On Microeconomics Course: A Development Research. *International Journal Of Instruction*, 13(4). <https://doi.org/10.29333/Iji.2020.13418a>
- Djannah, M., Zulherman, & Nurafni. (2021). Kahoot Application For Elementary School Students: Implementations Of Learning Process From Distance During Pandemic Period Of COVID 19. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012121>
- Endiawan, A. S., Fathurohman, I., & Santoso. (2021). Development Design Technology Comic Literacy Android Based E-Book. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012072>
- Faturahman, A. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA Pada Materi Kingdom Animalia. *Jurnal Ilmu Alam Indonesia*, 2.
- Gunawan, S., & Rahmawati, R. (2020). Gambaran Proses Pelaksanaan Kegiatan Pendidikan Dan Pelatihan Di Instalasi Diklat RSUD Cibinong Tahun 2020. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*. <https://doi.org/10.33221/Jikm.V9i02.506>
- Herfandi, Widiarta, I. M., & Firmansyah, M. W. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Akhlak Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Informatika*,

- Teknologi Dan Sains*, 2(3). <https://doi.org/10.51401/Jinteks.V2i3.752>
- Ibda, H. (2018). Penguatan Literasi Baru Pada Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Journal Of Research And Thought On Islamic Education (JRTIE)*. <https://doi.org/10.24260/Jrtie.V1i1.1064>
- Imama, N., Utaminingsih, S., & Madjdi, A. H. (2021). The Effectiveness Of The Development Of Problem Based Learning Model Based On Bakiak Game Technology In Mathematics Learning In Elementary Schools. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012079>
- Izzah, I. N. (2017). Pengembangan Media Touch And Play 3D Images Materi Panca Indera Kelas Iv Sekolah Dasar Berbasis Adobe Flash. *Florea: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 4(2), 39. <https://doi.org/10.25273/Florea.V4i2.1812>
- Joko, B. S. (2020). Memperkuat Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Baca Siswa Sma Di Balikpapan. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.24832/Jpkp.V12i2.281>
- Knudsen, L. S., Skovgaard, T., & Bredahl, T. (2018). Understanding And Scaffolding Danish Schoolteachers' Motivation For Using Classroom-Based Physical Activity: Study Protocol For A Mixed Methods Study. *BMJ Open*. <https://doi.org/10.1136/Bmjopen-2017-019857>
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas Iv. 4(19), 939–946.
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Sd) Pada Guru. *International Journal Of Community Service Learning*, 4(3), 186–191. <https://doi.org/10.23887/Ijcs1.V4i3.27999>
- Misbah, M., Pratama, W. A., Hartini, S., & Dewantara, D. (2018). Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology Pada Materi Impuls Dan Momentum Untuk Melatihkan Literasi Digital. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*. <https://doi.org/10.24905/Psej.V3i2.1067>
- Muhammad, K. (2019). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jurnal Pendidikan Almuslim*,.
- Mustofa, M., & Budiwati, B. H. (2019). Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan Di Zaman Now. *Pustakaloka*, 11(1). <https://doi.org/10.21154/Pustakaloka.V11i1.1619>
- Nisa', L. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1). <https://doi.org/10.21043/Thufula.V8i1.6283>
- Nurhasanah, N. (2017). Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib Di Indonesia. *Eduscience*, 2(2).
- Nurhayati, I., & Lestari, P. (2020). Pembelajaran Berbasis Whatsapp Dan Flash Game. *Maju*, 7(2).
- Permatasari, K., & Setiawan, Y. (2020). Meningkatkan Minat Dan Berpikir Kritis Siswa Kelas 6 SD Melalui Pengembangan Game The Rotation. *Jurnal*

- Pendidikan Tambusai*, 4(2015), 1408–1418.
- Pratama, W. A., & Hartini, S. (2019). Analisis Literasi Digital Siswa Melalui Penerapan E-Learning Berbasis Schoology. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 06(1).
- Puspito, D. W. (2017). Implementasi Literasi Digital Dalam Gerakan Literasi Sekolah. *Konferensi Bahasa Dan Sastra (International Conference On Language, Literature, And Teaching) II*, 3(2).
- Putri, M. E., & Reinita. (2020). *Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flashcs6 Sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter Di SD*. 4, 1203–1215.
- Ramadhana, N. A., Rozimela, Y., & Fitrawati. (2018). High Order Thinking Skills-Based Questions In The Test Items Developed By Senior High School English Teachers Of Padang. *Journal Of English Language Teaching*, 7(4).
- Romlah, S., Nugraha, N., & Setiawan, W. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Albarokah 448 Bandung Dengan Menggunakan Media ICT Berbasis For VBA Excel Pada Materi Garis Bilangan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 220–226. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V3i1.98>
- Saifullah, S., & Muchlis, M. (2019). Hubungan Antara Motivasi Berprestasi Dan Kebiasaan Belajar Matematika Siswa Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Supermat (Jurnal Pendidikan Matematika)*. <https://doi.org/10.33627/Sm.V2i1.88>
- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2020). Analysis Of High Order Thinking Skill (HOTS) In Joint Midterm Examination At YAPNUSDA Elementary School. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1440(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012102>
- Subarna, E. (2018). Penerapan Teknik Bertanya Dalam Pembelajaran Pkn Berbasis Masalah Sosial Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *JURNAL PETIK*. <https://doi.org/10.31980/Jpetik.V4i1.4>
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin. (2018). Pembelajaran Abad 21 Di SD. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*.
- Sujinah, S. (2020). Tantangan Dan Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(2). <https://doi.org/10.30651/St.V13i2.5444>
- Sutirman, S. (2015). Aplikasi Teknologi Informasi Dalam Pendidikan. *EFISIENSI - KAJIAN ILMU ADMINISTRASI*, 3(2). <https://doi.org/10.21831/Efisiensi.V3i2.3800>
- Tanjung, A. M. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan Kartu Game Siswa Kelas Iv Sdn 015 Gunung Bungsu Tahun Pelajaran 2018 / 2019 Upaya Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Melalui Permainan Kartu Game Pada Mata. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(4), 820–827.
- Tembang, Y., Sulton, S., & Suharjo, S. (2017). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Gambar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. <https://doi.org/10.17977/Jptpp.V2i6.9402>

- Valencia-Vallejo, N., López-Vargas, O., & Sanabria-Rodríguez, L. (2018). Effect Of Motivational Scaffolding On E-Learning Environments: Self-Efficacy, Learning Achievement, And Cognitive Style. *Journal Of Educators Online*. <https://doi.org/10.9743/JEO2018.15.1.5>
- Wahyuningtyas, N., Normaningsih, N., & Sagirani, T. (2017). Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Serious Games (Games Education) Untuk Belajar Menulis. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 4(1). <https://doi.org/10.35957/Jatisi.V4i1.84>
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Merdeka Belajar Di Era 4.0. *Journal Of Education And Teaching (JET)*, 2(1). <https://doi.org/10.51454/Jet.V2i1.63>
- Widyaningrum, W. (2019). Penerapan Model PAKEM Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pemberdayaan Komunitas MH Thamrin*, 1(2). <https://doi.org/10.37012/Jpkmht.V1i2.129>
- Worowirastris E., Dyah, Puji A ., Yuni, Wahyu PU., Ima, D. (2019). ELSE (Elementary School Education Journal). *Elementary School Education Journal*, 3(1), 93–103.
- Yolanda Br Sembiring, E. (2020). Penyusunan Latihan Keterampilan Membaca Kelas Xi Semester 1 Berbasis Game Car Racing. *Laterne*, 8(2).

