

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bagian kajian pustaka membahas teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan menjadi dasar untuk dilaksanakan suatu penelitian. Kajian pustaka bertujuan untuk memberi gambaran dan batasan teori pada masalah penelitian.

2.1 Kajian Teori

Bagian kajian teori ini diuraikan mengenai penggunaan media pembelajaran game edukasi memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia pada siswa .

- a) Teori Pembelajaran Konstruktivisme: Menurut Piaget dan Vygotsky pembelajaran adalah proses aktif dimana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Game edukasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan , yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi konsep bahasa indonesia dengan cara yang lebih menarik. Teori ini menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman .Game edukasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif.
- b) Teori Belajar Aktif : Dalam konteks game edukasi siswa, terlibat secara aktif dalam proses belajar ,yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Teori ini menyatakan bahwa perilaku dapat dimodifikasi melalui penguatan. dalam game edukasi, feedback yang langsung dan reward sistematis dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berlatih literasi.

2.1.1 Media Pembelajaran

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Sedangkan menurut (Adam, 2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pada masa seperti ini pendidik dituntut lebih kreatif dalam pembelajaran, begitu pun peserta didik agar pembelajaran lebih aktif dan hidup. Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran Depdikbud menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Di samping itu penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa. Dari beberapa hal yang diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Penggunaan media yang dapat membantu siswa memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Media pembelajaran adalah alat, bahan, atau sumber yang digunakan oleh pendidik atau peserta didik untuk mendukung proses belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat berupa apapun yang dapat

digunakan untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat memudahkan proses belajar.

Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa. Game edukasi dapat membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran. Keunggulan Game Edukasi yaitu dapat menyediakan umpan balik langsung, menyesuaikan tingkat kesulitan, dan mendorong kolaborasi antar siswa.

2.1.2 Game Edukasi

Game edukasi merupakan permainan yang dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi anak usia dini adalah dengan menggunakan Game edukasi, hal ini dikarenakan sebagian besar anak di usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya (R. A. Rahman & Tresnawati, 2016) . Game dibuat memiliki tujuan khusus education (mendidik). Game edukasi ini akan mengutamakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar. Untuk sebagian anak, kata belajar akan terasa sangat menakutkan, sehingga diharapkan dengan adanya game pendidikan yang menarik ini, anak tidak akan menyadari jika yang dilakukannya itu adalah termasuk belajar dan anak akan menjadi senang dan mau belajar (Siswanto & Putra, 2013). Segala sesuatu yang menyangkut pendidikan, baik sistem, strategi, serta proses di dalamnya tidak lain kecuali diarahkan hanya untuk mencapai pendidikan yang bermutu dan berkualitas. (Sintya Maharani, 2015)

Game Edukasi adalah permainan yang dirancang dengan tujuan edukatif memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media game edukasi bisa menjadi solusi untuk mewujudkan program literasi dan numerasi yang lebih efektif. Arisandy, Marzal, & Maison menyatakan bahwa melalui game edukasi ini, materi pembelajaran disajikan melalui permainan sehingga tercipta situasi belajar saat bermain (Kirom, S., & Aini, M. R. 2023). Nuansa permainan sekaligus tantangan di setiap tahapan game akan menarik perhatian siswa

sehingga motivasi belajar meningkat. Game edukasi yang dibangun berbasis inkuiri terbimbing. Siswa bereksperimen secara mandiri mulai dari melihat, melakukan sesuatu, serta menghubungkannya dengan materi di game edukasi. Siswa diberikan kesempatan dan keleluasaan untuk berkembang sesuai kemampuannya. Melalui game edukasi ini, siswa dapat menggunakan potensi diri (kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis) dalam pembelajaran.

Game edukasi adalah aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran. Game ini memadukan elemen hiburan dengan konten pendidikan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Game edukasi dapat berupa simulasi, kuis, atau permainan berbasis cerita yang mengajarkan berbagai konsep atau keterampilan.

2.1.2.1. Karakteristik Game Edukasi

Game Edukasi memiliki beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut:

1. Interaktivitas

- a. Salah satu fitur utama dari game edukasi adalah interaktivitas. Siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Interaksi ini meningkatkan keterlibatan dan pemahaman.
- b. Motivasi dan Keterlibatan Game edukasi seringkali menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan menantang, yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Elemen kompetisi dan pencapaian dalam game dapat membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar.
- c. Pembelajaran Berbasis Masalah Banyak game edukasi yang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah, di mana siswa dihadapkan pada situasi nyata yang memerlukan pemecahan masalah. Ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

2.1.2.2. Manfaat Game Edukasi

a. Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Game edukasi dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif siswa, termasuk memori, konsentrasi, dan kemampuan berpikir kritis. Dengan menyelesaikan tantangan dalam game, siswa dapat melatih kemampuan ini secara langsung.

b. Memfasilitasi Pembelajaran Adaptif

Game edukasi sering kali dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Ini memungkinkan setiap siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri.

c. Mendorong Kerja Sama

Banyak game edukasi dirancang untuk dimainkan secara kelompok, yang dapat mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa. Ini penting dalam pengembangan keterampilan sosial.

2.1.2.3. Tantangan dalam Penggunaan Game Edukasi

Meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan game edukasi juga menghadapi beberapa tantangan, seperti:

1. Keterbatasan Akses: Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat yang diperlukan untuk bermain game edukasi.
2. Kualitas Konten: Tidak semua game edukasi memiliki konten yang berkualitas dan sesuai kurikulum.
3. Kesulitan dalam Integrasi: Mengintegrasikan game edukasi ke dalam kurikulum yang sudah ada bisa menjadi tantangan bagi guru.

Game edukasi menawarkan pendekatan inovatif untuk pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dengan memahami teori-teori yang mendasari dan karakteristik serta manfaatnya, pendidik dapat merancang pengalaman belajar yang lebih efektif. Meskipun terdapat tantangan, potensi game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar sangat menjanjikan, terutama dalam konteks pendidikan modern.

2.1.2.4 Game Edukasi Susun Kata

Permainan menyusun kata adalah permainan yang bahan utamanya bahasa. Dalam Nur Baeti (2021) menyusun kata adalah permainan bahasa yang mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk menghasilkan kegembiraan dan melatih keterampilan bahasa tertentu. (Faiz, A.2024). Melalui permainan menyusun kata ini diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih menarik dan menyenangkan untuk murid sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa pada murid dan memberikan kemudahan kepada murid dalam menulis kalimat efektif. Untuk menerapkan permainan ini agar sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran, yaitu pertama menyampaikan tujuan pembelajaran kepada murid, lalu aturan permainan menyusun kata ini hingga merangkainya menjadi sebuah kalimat efektif. Kedua pendidik membuat kelompok diskusi yang terdiri dari 4-5 orang untuk melakukan diskusi dalam penulisan kalimat efektif dalam durasi waktu yang telah ditentukan setelah pendidik memberikan beberapa kosa kata. Ketiga pendidik memberikan bimbingan pada tiap kelompok secara bergilir untuk melihat hasil diskusi yang telah dilakukan murid. Dan langkah terakhir, pendidik meminta tiap kelompok murid untuk mempresentasikan hasil diskusi tersebut.

2.1.3 Literasi Bahasa Indonesia

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memuat literasi ialah sebagai kemampuan menulis, membaca, serta pengetahuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup. Novi (2018) berpendapat bahwa literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis. Dalam pengertian luas, literasi meliputi kemampuan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) dan berpikir yang menjadi elemen di dalamnya. Oleh karena itu, keterampilan berbahasa pada saat usia anak-anak atau muda terutama membaca dan menulis yang diperoleh melalui pelajaran bahasa Indonesia, sangat menentukan keberhasilan mereka dalam menguasai berbagai mata pelajaran lain. Literasi dianggap sebagai kemampuan sadar huruf maupun aksara yang di dalamnya meliputi kemampuan membaca dan menulis. Makna yang terkandung

dalam literasi juga mencakup sadar visual yang artinya "kemampuan untuk mengenali dan memahami ide-ide yang disampaikan secara visual (adegan, video, gambar). Kesadaran berliterasi sangat menunjang keberhasilan individu dalam menghadapi berbagai permasalahan. Tidak hanya memperoleh pengetahuan namun mendokumentasikan sebgai pengalaman untuk referensi di masa yang akan datang. Berliterasi mencakup keterampilan dasar di dunia pendidikan, hal itu juga dijadikan sebagai kemampuan dasar yang dimiliki individu dalam memiliki kecakapan hidup yang baik serta mampu berkedudukan maksimal dalam bermasyarakat. Tentunya budaya literasi merupakan pola berpikir sekaligus praktek yang mengutamakan membaca, menulis, dan pembelajaran yang berkaitan dengan membaca dan menulis dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi bahasa Indonesia mencakup kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Menurut Sari (2020) literasi yang baik sangat penting bagi siswa untuk memahami teks dan berkomunikasi secara efektif. Program literasi di sekolah dasar harus dirancang dengan baik agar siswa dapat mengembangkan keterampilan literasi mereka secara optimal. Penggunaan media yang menarik, seperti game, dapat meningkatkan keterampilan literasi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

2.1.3.1. Dimensi Literasi Bahasa Indonesia

1. Literasi Membaca

Literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan teks. Ini mencakup:

- a. Pemahaman Bacaan : Kemampuan untuk menangkap informasi, ide, dan makna dari teks.
- b. Analisis Teks : Kemampuan untuk mengevaluasi dan menganalisis struktur serta gaya penulisan.

2. Literasi Menulis

Literasi menulis mencakup kemampuan untuk mengekspresikan pikiran dan ide secara tertulis. Aspek-aspek pentingnya meliputi:

- a. Keterampilan Berbahasa : Penggunaan tata bahasa, kosakata, dan tanda baca yang tepat.
- b. Pengorganisasian Ide : Penyusunan ide secara logis dan sistematis dalam tulisan

2.1.3.2. Teori Pembelajaran yang Mendukung Literasi

1. Teori Konstruktivisme

Dalam era digital Teori konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri.

2. Teori Socio-Cultural

Teori ini, yang dipelopori oleh Vygotsky, menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Diskusi kelompok dan kolaborasi dalam kegiatan literasi dapat meningkatkan pemahaman siswa.

2.1.3.3. Peran Literasi dalam Pendidikan :

1. Dasar Pendidikan

Literasi adalah fondasi untuk semua pembelajaran. Kemampuan membaca dan menulis yang baik memungkinkan siswa untuk memahami materi pelajaran lainnya.

2. Pengembangan Karakter

Literasi juga berkontribusi pada pengembangan karakter dan keterampilan berpikir kritis. Siswa yang terampil dalam literasi dapat mengevaluasi informasi secara kritis dan membuat keputusan yang tepat.

2.1.3.4. Tantangan dalam Literasi Bahasa Indonesia

Meskipun penting, literasi bahasa Indonesia menghadapi beberapa tantangan, seperti:

1. Tingkat Keterampilan yang Beragam: Siswa memiliki tingkat keterampilan literasi yang berbeda-beda, yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

2. Kurangnya Minat Baca : Banyak siswa yang kurang tertarik membaca, yang berdampak negatif pada kemampuan literasi mereka.
3. Akses Terhadap Sumber Belajar : Keterbatasan akses terhadap buku dan materi pembelajaran yang berkualitas.

Literasi bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan. Dengan memahami dimensi, teori, dan tantangan yang ada, pendidik dapat mengembangkan strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa. Upaya ini tidak hanya akan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang kritis dan mampu beradaptasi dalam masyarakat yang terus berkembang.

2.1.4 Hubungan Antara Game Edukasi dan Kemampuan Literasi

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. Gunawan & Rahmawati, 2020; Nisa', 2020; Sutirman, 2015; Widiyono & Millati, 2021 menyatakan Keberhasilan literasi 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 (Mastoah, I., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. 2022). 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.

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. Saifullah & Muchlis, 2019; Tembang, Sulton, & Suharjo, 2017 mengatakan bahwa 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 Mastroh, I., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2022). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa yang menggunakan media game edukasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca dan menulis dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran literasi.

Hubungan antara game edukasi dan kemampuan literasi sangat signifikan melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, game edukasi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar literasi. Dengan memahami teori-teori yang mendasari dan manfaatnya, pendidik dapat merancang strategi yang efektif untuk memanfaatkan game edukasi dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Upaya ini tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan literasi, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin kompleks.

2.1.5 Materi Pembelajaran

2.1.5.1. Kalimat efektif

Menurut Suyatno dkk. (2017: 101) yang menyatakan bahwa kalimat efektif adalah kalimat yang dapat mewakili pikiran penulis atau pembicara secara tepat sehingga pendengar atau pembaca memahami pikiran tersebut dengan mudah, jelas, dan lengkap seperti apa yang dimaksud oleh penulis atau pembicaranya (LUTUNANU, A.2021). Pengertian tersebut dipertegas oleh Sasangka (2016: 54)

yang menjelaskan bahwa kalimat efektif adalah kalimat yang dapat mengungkapkan gagasan sesuai dengan yang diharapkan oleh si penulis atau si pembicara (Anam, A. K. 2018). Konsep yang hampir sama juga diperjelas oleh Gani dan Fitriyah (2010: 63) yang menjelaskan bahwa kalimat efektif adalah kalimat yang secara tepat dapat mewakili ide pembicara atau penulis dan sanggup menimbulkan ide yang sama tepatnya dengan pikiran pendengar/ pembaca. Maksudnya adalah sebuah kalimat efektif akan mampu mewakili ide yang ada dalam benak pembicara/ penulis dan pendengar/ pembaca tanpa menimbulkan salah paham (Alfian, K. F., & Fatonah, K. U. 2020).

Dalam menyusun kalimat efektif pemilihan kata yang tepat sangatlah penting karena kalimat efektif memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan dengan jelas maka dari itu diperlukan adanya media yang tepat untuk memahami materi kalimat efektif. salah satu media yang dapat dipakai dalam pembelajaran kalimat efektif yaitu media game edukasi. Game edukasi susun kata sangat cocok untuk materi kalimat efektif, berikut adalah beberapa alasannya:

1. Game ini memungkinkan peserta untuk langsung mempraktikkan langsung penyusunan kalimat, sehingga mereka dapat melihat langsung bagaimana kalimat efektif terbentuk.
2. Game susun kata membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam memahami kalimat efektif.
3. Melalui game, peserta didik belajar kosa kata baru yang dapat digunakan dalam kalimat efektif

Dengan semua manfaat tersebut , game susun kata dapat menjadi metode yang efektif untuk mengajarkan dan memperkuat konsep kalimat efektif.

2.2 Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh M Hadi Fauzi¹, Ejen Jenal Mutaqin, Ajang Rusmana, De Budi Irwan Taofik (2022) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif

Metode penelitian yang dipakai peneliti yaitu True Eksperimental Design dengan jenis Posttest Only Control Design. Dalam rancangan ini memilih subjek menjadi dua kelompok yang mendapatkan perlakuan posttest. Sampel penelitian ini adalah 20 siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas V A sebagai kelas kontrol Hasil yang dapat dilihat dari penelitian pengaruh media pembelajaran game edukasi terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di SDN 2 Lengkongjaya ini adalah (1) penerapan media pembelajaran game edukasi terlaksana dengan baik dan efektif, (2) minat belajar kelas control dan kelas eksperimen memiliki perbedaan minat yang cukup signifikan (3) adanya pengaruh media pembelajaran game edukasi terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA. Dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan membandingkan hasil t_0 2,50 lebih besar dari t_{tabel} taraf 5% 2,09 dan taraf 1% 2,86, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil ditolak yang berarti hipotesis alternatif diterima dengan $2,09 < 2,50 > 2,86$.

2. Penelitian Imas Mastoah, Zulela MS, Mohamad Syarif Sumantri (2022) yang berjudul Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif. 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. Hasil Penelitian ini adalah 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.

3. Penelitian Mahwar Alfani Nisa¹, Ratnawati Susanto (2022) dengan judul Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas V yang berjumlah 186 siswa dengan sampel yaitu siswa kelas V C yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan angket. Informasi yang didapat dari responden dengan menggunakan angket ini digunakan untuk menemukan pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall terhadap motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan uji parsial (uji t) untuk menentukan hipotesis. Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan

pengujian parsial (uji t) yaitu $11.796 (t_{hitung}) > 2.045 (t_{tabel})$ dengan signifikan $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh positif dan signifikan antara game edukasi berbasis wordwall terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03.

2.3. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penelitian yang relevan diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran game edukasi terhadap kemampuan literasi siswa kelas IV di SD Negeri 060937 Medan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

