



**GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN: 2715-9132; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.21650



**Efektivitas Peningkatan Keterampilan Membaca
Pemahaman Peserta Didik Tingkat SMP
Menggunakan *Literation Educational Game***

Naelur Rohmah* & Sigit Dwi Saputro**

*Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

**Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Alamat surel: naelur.rohmah@trunojoyo.ac.id; sigitd.saputra@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
Efektivitas;
Keterampilan
membaca
pemahaman;
Literation
educational game.

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya keterampilan membaca peserta didik. Era digital ini keterampilan membaca sangat membantu siswa dalam menyaring kebenaran informasi, mengelola informasi di media sosial, dan berpikir kritis terhadap informasi yang diterima. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas media *Literation Educational Game* terhadap keterampilan membaca pemahaman bagi siswa kelas VIII SMPN 1 Kwanyar tahun ajaran 2025. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dengan jenis pilihan ganda. Tes yang diberikan ke siswa berisi indikator pemahaman literal, reorganisasi, pemahaman inferensial, evaluasi, dan apresiasi. Hasil uji pengaruh menggunakan dengan *paired t test* diperoleh signifikansi 0,00 yang berarti terdapat pengaruh media *Literation Educational Game* terhadap kemampuan membaca pemahaman. Diperkuat hasil perhitungan N-gain Skor mampu mencapai 0,51 dengan kategori sedang. Media *Literation Educational Game* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

Abstract

Keywords:
Effectiveness;
Reading
comprehension;
Literation
educational game.

This research is motivated by the low reading skills of students. In this digital era, reading skills are very helpful for students in filtering the truth of information, managing information on social media, and thinking critically about the information received. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the Literacy Educational Game media on reading comprehension skills for grade VIII students of SMPN 1 Kwanyar in the 2025 academic year. The method used is quantitative with a One Group Pretest-Posttest design. The data collection technique uses a multiple-choice test method. The test given to students contains indicators of literal understanding, reorganization, inferential understanding, evaluation, and appreciation. The results of the influence test using the paired t test obtained a significance of 0.00, which means there is an influence of the Literacy Educational Game media on reading comprehension skills. Strengthened by the results of the N-gain calculation, the score was able to reach 0.51 with a moderate category. The Literacy Educational Game media is proven to be effective in improving students' reading comprehension skills.

Terkirim: 16 Agustus 2025; Revisi: 2 September 2025; Diterbitkan: 18 September 2025

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalonget VI
Tadris Bahasa Indonesia
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dalam mata pelajaran bahasa Indonesia selain mendengarkan, berbicara, dan menulis. Keterampilan tersebut berfungsi untuk kecerdasan emosional dan sosial siswa (Notanubun, dkk., 2024). Keterampilan membaca pemahaman sangat penting dipelajari karena bertujuan memperoleh pengetahuan (Angel, dkk., 2025). Selain itu (Putri, dkk., 2024) menyatakan bahwa keterampilan membaca pemahaman menjadi pondasi penting mempelajari berbagai studi bagi siswa di sekolah. (Dewi, dkk., 2023) menegaskan dampak dari keterampilan membaca pemahaman yaitu siswa yang memahami suatu teks bacaan akan menunjukkan keahlian berupa mengenal kata dan menyimak dengan pemahaman yang mendalam.

Keterampilan membaca pemahaman adalah hal yang penting bagi siswa di era digital karena membantu siswa dalam menyaring kebenaran informasi, mengelola informasi di media sosial, dan berpikir kritis terhadap informasi yang diterima (Salsabila, dkk., 2024). Adapun kegiatan membaca yang dilakukan untuk memahami isi bacaan secara mendalam membuat pembaca mampu menemukan berbagai pengetahuan dan informasi yang terkandung dalam bacaan tersebut (Ayuningrum & Aynungrat, 2021). Selain itu, menurut (Sukma & L.A., 2023) membaca dengan melibatkan pemahaman memungkinkan pembaca memaknai pesan atau informasi penulis. Adapun menurut (Ria, dkk., 2023) membaca pemahaman adalah kecakapan dalam memahami suatu bacaan yang melibatkan kompetensi terhadap seluruh komponen dalam bacaan baik arti kata, arti kalimat, dan gagasan utama paragraf. Dengan demikian menjadi hal utama bagi siswa untuk mampu menguasai keterampilan membaca pemahaman di era digital.

Realitanya keterampilan membaca masyarakat Indonesia sangatlah rendah. Hal tersebut berdasarkan riset dari PISA menunjukkan skor keterampilan membaca orang di Indonesia pada 2015 yang menyentuh angka 397, lalu menurun menjadi 371 pada 2018. Perolehan tersebut di PISA pada 2018 (371) jauh di bawah rata-rata perolehan dunia, yaitu 487 (Kustari, 2021). Penelitian (Hasibuan, dkk., 2022) bahwa keterampilan membaca dan memahami bacaan belum memadai. Siswa cenderung hanya membaca tanpa mengetahui isinya. Selain itu, (Alpian & Yatri, 2022) dalam hasil risetnya menjelaskan bahwa siswa mengalami kesulitan membaca dengan lancar dan tidak memahami isi makna. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Rohmah & Karim, 2022) yang menemukan bahwa keterampilan membaca di Kabupaten Bangkalan masih dalam kategori rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase analisis keterampilan membaca siswa SMA 56% dan SMK 50%. Temuan ini memberikan gambaran bahwa

siswa mengalami hambatan dalam memahami bacaan sehingga diperlukannya upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

Proses pembelajaran membaca pemahaman di sekolah selama ini adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru (Huang, L., Zhang, T., & Huang, 2020) dan (Soares, D., Lopes, B., Abrantes, I., & Watts, 2021). Tak hanya itu saja, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang relevan juga menjadi masalah tambahan bagi dunia pendidikan. Padahal dengan penggunaan media yang cocok dengan pembelajaran akan berdampak pada keaktifan siswa dan berpengaruh juga pada hasil belajar yang dicapainya (Antari, dkk., 2024). Menurut Sapriyah (2019) media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu keterampilan membaca pemahaman yaitu melalui game edukasi.

Game edukasi ialah media yang membantu mencapai tujuan belajar dan meningkatkan konsentrasi otak (Rohmah, dkk., 2024). Game edukasi ini merupakan salah satu jenis game yang dibuat guna membantu proses pembelajaran sebab jenis game ini mengarah kepada hal-hal yang berkaitan dengan permainan pendidikan dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai materi pembelajaran tertentu kepada pesertanya (Novak, 2012). Adapun menurut Jasson (2009) proses pembuatan game ini biasanya memiliki suatu tujuan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pembuat game seperti sebagai hiburan, melatih ketangkasan, mendidik, dan menyampaikan pesan.

Dengan demikian dampak positif dari game edukasi perlu dicoba untuk meningkatkan rendahnya kemampuan literasi pemahaman peserta didik. Adapun game edukasi dalam penelitian ini menerapkan prinsip game edukasi yang dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran dengan *Literation Education Game* bagi siswa. Oleh karena itu melalui game edukasi ini diharapkan peserta didik akan mengalami peningkatan keterampilan membaca pemahaman secara mandiri dan efektif.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Penelitian ini memiliki subjek penelitian sebanyak 18 siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest*. Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil efek perlakuan terhadap subjek penelitian. Adapun instrumen penelitian berupa lembar keterampilan membaca pemahaman pada materi teks berita. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes. Instrumen yang digunakan adalah jenis tes yang diadopsi

pada penelitian sebelumnya yang telah terbukti valid dan reliabel (Wulandari, 2020). Tes terdiri dari 10 soal dengan lima indikator. Indikator tersebut meliputi pemahaman literal, reorganisasi, pemahaman inferensial, evaluasi, dan apresiasi. Jenis tes yang digunakan adalah pilihan ganda. Prosedur pengumpulan data melalui tes sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan game edukasi “Literation Educational Game” bagi Siswa kelas VII SMP 2 Kwanyar. Analisis tingkat keterampilan membaca dikategorikan menjadi tinggi, sedang, dan rendah (Sudijono, 2015). Adapun interval pengkategorian tersebut sebagaimana Tabel 1.

No.	Interval	Kategori
1.	$X > 82\%$	Tinggi
2.	$63\% < X < 82\%$	Sedang
3.	$X < 63\%$	Rendah

Tabel 1. Indeks Tingkat Keterampilan Membaca

Adapun efektivitas pembelajaran ini diketahui melalui hasil uji pengaruh menggunakan aplikasi statistik SPSS versi 17 dan uji N-gain. Perhitungan uji pengaruh diawali melalui perolehan skor pretes dan postes peserta didik yang uji normalitasnya menggunakan Uji Liliefors. Menurut Wei & Chen (1983) teknik pengujian ini dapat menggunakan sampel kecil. Apabila hasil skor pretes dan postes normal maka akan uji parametrik, jika data terdistribusi tidak normal maka menggunakan uji non parametrik. Pengukuran adanya pengaruh dari media *Literation Educational Game* terhadap kemampuan membaca pemahaman menggunakan paired T-test. Perhitungan uji tersebut menggunakan aplikasi SPSS Versi 17.

Adapun perhitungan Skor N-Gain kemudian ditentukan berdasarkan kriteria sebagaimana pada Tabel 2.

Skor N-Gain	Kriteria
$> 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq 0,7$	Sedang
$< 0,3$	Rendah

Tabel 2. Kriteria Skor N-Gain

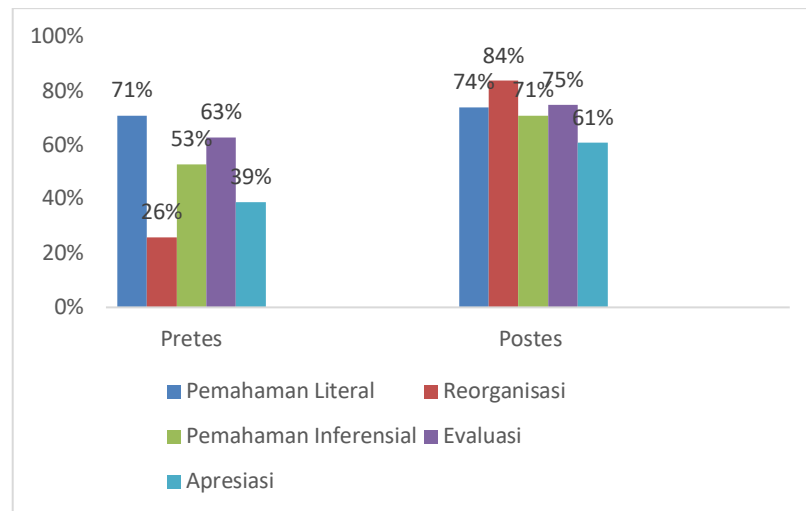
Berdasarkan Tabel 2., skor N-Gain yang sudah diperoleh kemudian dibentuk dalam persentase kemudian efektivitasnya diinterpretasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Skor Keterampilan Membaca Pemahaman

Hasil analisis data skor pretes siswa yaitu diperoleh rata-rata siswa memiliki keterampilan membaca pemahaman yang rendah. Adapun indikator dari keterampilan membaca pemahaman antara lain pemahaman literal, reorganisasi, pemahaman

inferensial, evaluasi, dan apresiasi. Berikut diagram hasil pengukuran kelima indikator dari keterampilan membaca pemahaman.



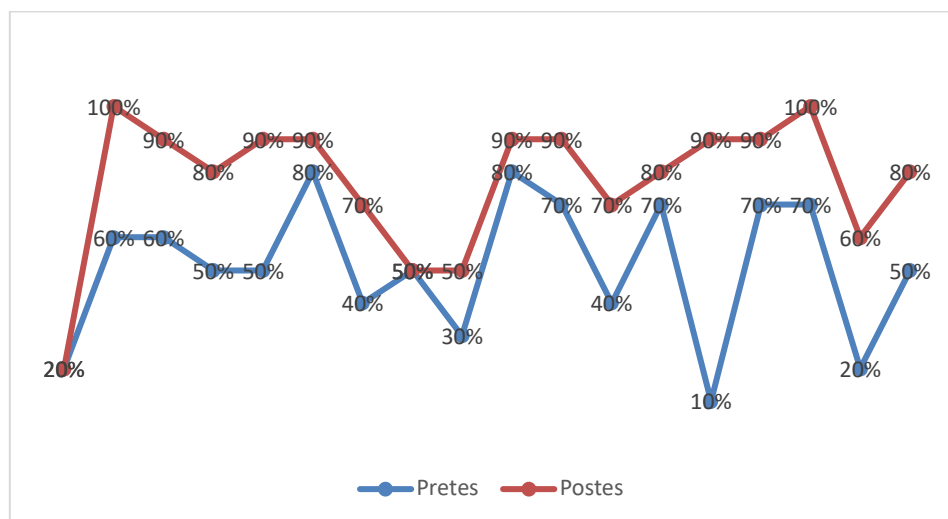
Gambar 1. Diagram Hasil Pengukuran Kelima Indikator Keterampilan Membaca Pemahaman

Berdasarkan Gambar 1. Hasil evaluasi awal melalui pretes atau sebelum menggunakan *Literation Educational Game*. Adapun hasilnya diketahui bahwa rata-rata indikator pemahaman literal persentase sebesar 71% termasuk kategori sedang dan kemampuan reorganisasi diperoleh persentase 26% termasuk dalam kategori rendah. Selain itu, pemahaman inferensial diperoleh sebesar 53% termasuk dalam kategori rendah, evaluasi sebesar 63% dalam kategori sedang, dan apresiasi diperoleh persentase 39% termasuk dalam kategori rendah.

Ketika pretes sudah dilakukan dan diperoleh hasilnya, peneliti kemudian menggunakan *Learning Educational Game* untuk keterampilan membaca pemahaman. Hasil evaluasi melalui postes menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca pemahaman setelah menggunakan media berupa *Learning Educational Game*. Hasil evaluasi melalui postes diketahui bahwa rata-rata indikator pemahaman literal persentase sebesar 74% termasuk dalam kategori sedang dan kemampuan reorganisasi diperoleh persentase 84% termasuk kategori tinggi. Sementara itu pemahaman inferensial diperoleh sebesar 71% termasuk dalam kategori sedang, evaluasi sebesar 75% juga termasuk kategori sedang, sedangkan apresiasi diperoleh persentase 61% termasuk dalam kategori rendah. Hal ini mengonfirmasi penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran yang cocok dengan pembelajaran akan berdampak pada keaktifan siswa dan berpengaruh pada hasil belajar yang dicapainya (Antari et al., 2024).

Adapun perbandingan rata-rata berdasarkan hasil pretes dan postes, diketahui bahwa pembelajaran yang menggunakan *Literation Educational Game* paling efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa dengan materi teks

berita. Pernyataan tersebut senada dengan penjelasan Sapriyah (2019) bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif. Dalam *Literation Educational Game* peserta didik dituntut untuk membaca terlebih dahulu mengenai informasi teks berita sebelum melanjutkan ke permainan berikutnya. Selain itu, dalam *Literation Educational Game* ini, peserta didik wajib melewati rintangan dan menjawab beberapa pertanyaan yang tersajikan berdasarkan informasi yang telah dibaca oleh peserta didik. Berikut penyajian data skor pretes dan postes peserta didik pada Grafik 1.



Grafik 1. Hasil Pretes dan Postes

Berdasarkan Grafik 1. diketahui grafik hasil pretes dan postes keterampilan membaca pemahaman siswa yang diukur melalui pretes dan postes. Melalui gambar tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata keterampilan membaca pemahaman siswa sebelum menggunakan *Literation Educational Game* yaitu 51%. Hal tersebut menunjukkan kalau keterampilan membaca pemahaman peserta didik rendah. keterampilan membaca pemahaman peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan *Literation Educational Game*. Berdasarkan hasil postes peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 77% yang tergolong sedang.

Efektifitas *Literation Educational Game*

Uji efektifitas dapat dilakukan melalui T-Test, namun sebelumnya perlu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas ini menggunakan Uji Liliefors sebagaimana Tabel 4 .

Data	N	Signifikansi	Simpulan
Pretes	18	0,2 > 0,05	Distribusi Normal
postes	18	0,012 < 0,05	Distribusi Tidak Normal

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Tabel 4. menunjukkan bahwasannya pada kelompok pretes terdistribusi normal sementara pada kelompok postes distribusi tidak normal sehingga untuk mengetahui adanya pengaruh maka menggunakan uji Nonparametrik. Uji ini digunakan untuk data berskala nominal atau ordinal, atau ketika ukuran sampel terlalu kecil untuk asumsi distribusi normal. Adapun hasil uji nonparametrik paired *T-test* menggunakan SPSS versi 17 sebagai tabel berikut.

Paired T Test	Signifikansi	Simpulan	Keputusan
<i>Literation Educational Game</i>	0,00 < 0,05	Terdapat pengaruh	H0= Ditolak

Tabel 5. Hasil Uji Nonparametrik

Berdasarkan Tabel 5. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Literation Educational Game* terhadap keterampilan membaca pemahaman peserta didik dengan Sig. 0,00. Adapun berdasarkan hasil uji N-Gain diketahui bahwa *Literation Educational Game* cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Berikut hasil uji N-Gain yang tersajikan pada Tabel 6.

Tes Awal	Tes Akhir	<g>	Kriteria
50	75,7	0,51	Sedang

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Berdasarkan Tabel 6. diperoleh hasil uji N-Gain dengan nilai rata-rata tes awal 50 dan tes akhir 75,7. Adapun nilai N-Gain yang diperoleh dari hasil pretes dan postes yaitu 0,51. Nilai tersebut termasuk dalam kriteria sedang sehingga pembelajaran dengan menggunakan *Literation Educational Game* cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik dalam materi teks berita.

Berdasarkan hasil analisis data baik pretes dan postes maupun uji N-Gain terdapat temuan hasil penelitian. Temuan tersebut yaitu terdapat peningkatan keterampilan membaca pemahaman peserta didik setelah menggunakan *Literation Educational Game* baik dari indikator pemahaman literal, reorganisasi, pemahaman inferensial, evaluasi, dan apresiasi. Meskipun masing-masing indikator mengalami kenaikan setelah menggunakan *Literation Educational Game* akan tetapi ada satu indikator yang termasuk dalam kategori rendah, yaitu apresiasi. Adapun analisis indikator keterampilan membaca pemahaman peserta didik yaitu pemahaman literal, pemahaman inferensial, dan evaluasi termasuk dalam kategori sedang. Sementara pada keterampilan membaca pemahaman peserta didik pada indikator reorganisasi termasuk dalam kategori tinggi.

Mudahnya pada indikator pemahaman literal, pemahaman inferensial, dan evaluasi dalam kategori sedang, ini menunjukkan bahwa peserta didik telah menguasai indikator tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Marginingsih & Halim, 2018); (Wulandari,

2020) bahwa pemahaman literal, pemahaman inferensial, dan evaluasi ialah tingkat pemahaman yang digunakan untuk memahami informasi secara harfiah teks yang tertulis, menyimpulkan tentang isi bacaan, dan memberikan penilaian tentang fakta dan opini. Sementara itu, pada indikator apersepsi meskipun ada kenaikan pada kelompok postes namun persentase yang didapatkan termasuk dalam kategori rendah. Temuan ini sesuai dengan pernyataan (Wulandari, 2020) bahwa indikator apersepsi melibatkan pengetahuan objektif dan respon emosional seperti teknik penulisan dan gaya bahasa sehingga siswa merasa kesulitan untuk menyelesaikannya.

Berbeda dengan indikator reorganisasi. Pada kelompok pretes, indikator ini termasuk dalam kategori rendah akan tetapi indikator keterampilan membaca pemahaman ini mengalami peningkatan setelah menggunakan *Literation Educational Game* termasuk dalam kategori tinggi. Indikator reorganisasi ini menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan untuk menyusun atau mengatur ulang informasi yang terdapat dalam teks secara mendalam (Nisa, dkk., 2022). Hasil temuan ini sekaligus menjawab penelitian (Rohmah & Karim, 2022) bahwasannya peserta didik pada indikator reorganisasi sangat rendah sehingga dibutuhkanlah sebuah media yang mampu meningkatkan kemampuan tersebut. Adapun *Literation Educational Game* membantu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik.

SIMPULAN

Penerapan game edukasi dalam pembelajaran mampu membantu mencapai tujuan belajar dan meningkatkan konsentrasi otak. Hasil dari penerapan *Literation Educational Game* menggunakan uji *paired t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00 ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa media *Literation Educational Game* efektif membantu siswa dalam menguasai kemampuan membaca pemahaman siswa. Peningkatan kemampuan membaca pemahaman dengan skor N-gain skor yang mencapai 0,51 yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian penggunaan *Literation Educational Game* berpeluang dikembangkan kembali untuk mencapai level peningkatan kategori tinggi. Diantaranya integrasi *Literation Educational Game* dalam model pembelajaran kooperatif lerning tipe TGT ataupun STAD. Selain itu penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas. Sehingga penting bagi penulis untuk melakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan jumlah sampel yang memiliki cakupan yang lebih luas dengan melibatkan berbagai sekolah untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM Universitas Trunojoyo Madura yang telah membiayai penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Alpian, & Yatri. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581.
- Angel, F. T., Utami, N. C. M., & Imaningtyas. (2025). Studi Literatur: Penerapan Model CIRC pada Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 2548–6950.
- Antari, N. K. T., Ganing, N. N., & Rini, M. G. K. (2024). Model Pembelajaran SQ3R Berbantuan Media Visual terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Education Action Research*, 8(1), 292–299.
- Ayuningrum, S., & Aynungrat, D. (2021). Konsep dan Implementasi Pembelajaran Membaca Pemahaman di SD kelas VI. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-5 (SNIP 2021) Dan Seminar Nasional Guidance Counseling Project*, 232–238.
- Dewi, D. K., Harlamu, M., & Haryadi. (2023). The Effectiveness of the Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Method on Reading Comprehension Ability based on Reading Interest in Grade IV Elementary School Students. *Internation Al Journal of Research and Review*, 10(9), 214 –225.
- Hasibuan, Harahap, & Nasution. (2022). Penerapan Model Pembelajaran SQ3R Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Isi Cerita Pendek Kelas IV SD Negeri 157019 Pinangsori 12. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(1), 96–101.
- Huang, L., Zhang, T., & Huang, Y. (2020). Effects of school organizational conditions on teacher professional learning in China: The mediating role of teacher self-efficacy. *Studies in Educational Evaluation*, 6(6), 1–9.
- Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker Software*. Andi Offset.
- Kustari, D. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi. *BPPMP Jateng*.
- Marginingsih, & Halim, C. (2018). Analisis Pemahaman Membaca Literal Mahasiswa Teknik Informatika di Surakarta. *SENDI_U*.
- Nisa, S. Z., Enawar, & Latifah, N. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Berdasarkan Taksonomi Barret pada Siswa Kelas 4 SDN Karangharja 2. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1).
- Notanubun, Z., Ririhena, R. L., & Notanubun, E. (2024). Enhancing Reading Ability Through the Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Model: A Study with Fifth -Grade Elementary School Students. *KnE Social Sciences*.
- Novak, J. (2012). *Game Development Essentials*. Delma Cengage Learning.
- Putri, I. M., Yarmi, G., & Jaya, I. (2024). Analisis Penilaian Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Tinggi Sekolah D asar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Ria, F., Awe, & Laksana. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Literasi dengan Suplemen Buku Cerita Bergambar: Studi Tindakan Kelas pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 570–577.
- Rohmah, N., & Karim, M. B. (2022). Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Bagi Siswa SMA dan SMK di Kabupaten Bangkalan. *Prosiding SNITER VI 2022*.
- Rohmah, N., Saputro, S. D., & Uyun, N. A. (2024). *Students Response to the Literacy Educational Game Application at SMPN 2 Kwanyar. 06019*.

- Salsabila, A. A., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi di Era Digital dalam Menghadapi Hoaks di Media Sosial. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 45–54.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 470–477.
- Soares, D., Lopes, B., Abrantes, I., & Watts, M. (2021). The Initial Training of Science Teachers in African Countries: A systematic Literature Review. *Sustainability (Switzerland)*, 13(10), 1–17.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sukma, H. H., & L.A., P. (2023). *Keterampilan Membaca dan Menulis (Teori dan Praktik)*. K-Media.
- Wei, D., & Chen, C. (1983). Uji Kesesuaian Statistik pada Data Reliabilitas Gaussian dan Eksponensial. *Transaksi IEEE Tentang Reliabilitas*, 32(5), 492–495.
- Wulandari, T. (2020). *Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca dan Keterampilan Membaca Siswa SMAN 1 Purworejo*. Universitas Negeri Semarang.
- Alpian, & Yatri. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581.
- Angel, F. T., Utami, N. C. M., & Imaningtyas. (2025). Studi Literatur: Penerapan Model CIRC pada Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 2548–6950.
- Antari, N. K. T., Ganing, N. N., & Rini, M. G. K. (2024). Model Pembelajaran SQ3R Berbantuan Media Visual terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Education Action Research*, 8(1), 292–299.
- Ayuningrum, S., & Aynungrat, D. (2021). Konsep dan Implementasi Pembelajaran Membaca Pemahaman di SD kelas VI. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-5 (SNIP 2021) Dan Seminar Nasional Guidance Counseling Project*, 232–238.
- Dewi, D. K., Harlamu, M., & Haryadi. (2023). The Effectiveness of the Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Method on Reading Comprehension Ability based on Reading Interest in Grade IV Elementary School Students. *Internation Al Journal of Research and Review*, 10(9), 214 –225.
- Hasibuan, Harahap, & Nasution. (2022). Penerapan Model Pembelajaran SQ3R Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Isi Cerita Pendek Kelas IV SD Negeri 157019 Pinangsori 12. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(1), 96–101.
- Huang, L., Zhang, T., & Huang, Y. (2020). Effects of school organizational conditions on teacher professional learning in China: The mediating role of teacher self-efficacy. *Studies in Educational Evaluation*, 6(6), 1–9.
- Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker Software*. Andi Offset.
- Kustari, D. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi. *BPPMP Jateng*.
- Marginingsih, & Halim, C. (2018). Analisis Pemahaman Membaca Literal Mahasiswa Teknik Informatika di Surakarta. *SENDI_U*.
- Nisa, S. Z., Enawar, & Latifah, N. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Berdasarkan Taksonomi Barret pada Siswa Kelas 4 SDN Karangharja 2. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1).
- Notanubun, Z., Ririhena, R. L., & Notanubun, E. (2024). Enhancing Reading Ability Through the Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Model: A Study with Fifth -Grade Elementary School Students. *KnE Social Sciences*.
- Novak, J. (2012). *Game Development Essentials*. Delma Cengage Learning.
- Putri, I. M., Yarmi, G., & Jaya, I. (2024). Analisis Penilaian Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Tinggi Sekolah D asar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

- Ria, F., Awe, & Laksana. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Literasi dengan Suplemen Buku Cerita Bergambar: Studi Tindakan Kelas pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 570–577.
- Rohmah, N., & Karim, M. B. (2022). Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Bagi Siswa SMA dan SMK di Kabupaten Bangkalan. *Prosiding SNITER VI 2022*.
- Rohmah, N., Saputro, S. D., & Uyun, N. A. (2024). *Students Response to the Literacy Educational Game Application at SMPN 2 Kwanyar*. 06019.
- Salsabila, A. A., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi di Era Digital dalam Menghadapi Hoaks di Media Sosial. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 45–54.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 470–477.
- Soares, D., Lopes, B., Abrantes, I., & Watts, M. (2021). The Initial Training of Science Teachers in African Countries: A systematic Literature Review. *Sustainability (Switzerland)*, 13(10), 1–17.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sukma, H. H., & L.A., P. (2023). *Keterampilan Membaca dan Menulis (Teori dan Praktik)*. K-Media.
- Wei, D., & Chen, C. (1983). Uji Kesesuaian Statistik pada Data Reliabilitas Gaussian dan Eksponensial. *Transaksi IEEE Tentang Reliabilitas*, 32(5), 492–495.
- Wulandari, T. (2020). *Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca dan Keterampilan Membaca Siswa SMAN 1 Purworejo*. Universitas Negeri Semarang.