



Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi Efektivitas Game Interaktif Dalam Peningkatan Literasi Digital Siswa

Anita Candra Dewi^{1*}

¹Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar, Makassar

*Author Correspondence. Email : anitacandradewi@unm.ac.id

Article Info	Abstract
<p>Keywords:</p> <p>Gamification, Interactive Games, Digital Literacy, Indonesian Language Learning, High School Students</p>	<p><i>This study aims to explore the effectiveness of interactive games in improving digital literacy of students at the senior high school (SMA) level, especially in Makassar City. The method used in this study is quantitative with a quasi-experimental design, which is designed to compare two groups of students. The experimental group received gamification-based learning, while the control group followed conventional learning methods. A total of 120 students from SMA Negeri 17 Makassar and SMA Negeri 5 Makassar were involved in this study, which were then divided into two groups. For data collection, this study involved a digital literacy test consisting of a pre-test and post-test, along with observations and questionnaires that explored students' perceptions regarding their experiences. The results of the analysis showed a significant increase in digital literacy scores for the experimental group compared to the control group. The average score on the post-test of the experimental group was recorded at 82.5, while the control group only had an average score of 72.3. Through the t-test, a significant difference was found ($p < 0.05$), indicating that the learning method with interactive games was proven to be more effective in improving students' digital literacy. In addition, the results of the questionnaire showed that 87% of students found it easier to understand the lesson material through interactive games, and 82% of students felt more motivated to learn.</i></p>
Informasi Artikel	Abstrak
<p>Kata Kunci:</p> <p>Gamifikasi, Permainan Interaktif, Literasi Digital, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Siswa SMA</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendalami efektivitas permainan interaktif dalam meningkatkan literasi digital siswa di tingkat sekolah menengah atas (SMA) khususnya di Kota Makassar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu, yang dirancang untuk membandingkan dua kelompok siswa. Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran berbasis gamifikasi, sementara kelompok kontrol mengikuti metode pembelajaran konvensional. Sebanyak 120 siswa dari SMA Negeri 17 Makassar dan SMA Negeri 5 Makassar dilibatkan dalam studi ini, yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok. Untuk pengumpulan data, penelitian ini melibatkan tes literasi digital yang terdiri dari pre-test dan post-test, beserta observasi dan angket yang menggali persepsi siswa terkait pengalaman mereka. Hasil dari analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam skor literasi digital untuk kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rata-rata skor pada post-test kelompok eksperimen tercatat mencapai 82.5, sedangkan</p>

kelompok kontrol hanya memiliki skor rata-rata 72.3. Melalui uji t-test, ditemukan perbedaan signifikan ($p < 0.05$), yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan permainan interaktif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan literasi digital para siswa. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa 87% siswa merasakan kemudahan dalam memahami materi pelajaran melalui permainan interaktif, dan 82% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memicu transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam ranah pendidikan. Di zaman digital saat ini, kemampuan literasi tidak hanya terbatas pada keterampilan membaca dan menulis secara tradisional, melainkan telah meluas untuk mencakup literasi digital. Literasi digital merujuk pada kemampuan individu untuk memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi yang berbasis teknologi dengan cara yang efektif (Eshet-Alkalai, 2004; Warsita, 2018). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan literasi digital menjadi elemen krusial, mengingat kemajuan media digital yang telah menjadi saluran utama untuk komunikasi dan distribusi informasi. Oleh karena itu, sangat penting untuk menghadirkan inovasi dalam metode pengajaran yang dapat merangsang minat serta mengasah keterampilan siswa dalam menganalisis teks dan informasi yang berbentuk digital (Gilster, 1997; Rahmadi, 2019). (Nugraha, 2022)

Salah satu pendekatan yang semakin menonjol dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen yang biasanya ada dalam permainan ke dalam konteks yang bukan permainan, seperti dalam bidang pendidikan, dengan tujuan utama untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar mereka (Deterding et al., 2011; Hidayat, 2021). Pendekatan ini telah diterapkan secara luas di berbagai disiplin ilmu, termasuk dalam pembelajaran bahasa. Dengan menggunakan unsur-unsur seperti kompetisi, tantangan, dan penghargaan, gamifikasi berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sekaligus menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Hamari et al., 2014; Amalia & Nugroho, 2020). (Syuhada et al.2024)

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan permainan interaktif sebagai elemen dari gamifikasi menawarkan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Permainan interaktif ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih berbagai keterampilan seperti membaca, menulis, memahami informasi, serta berpikir kritis, semuanya dalam suasana yang menyenangkan dan menarik (Gee, 2007; Suryani, 2022). Dengan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih familiar dengan pemanfaatan media digital sebagai sumber informasi yang dapat dipercaya. Lebih jauh lagi, pendekatan yang berbasis pada permainan ini tidak hanya memberi ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan

pemecahan masalah dan memungkinkan mereka berlatih dalam situasi yang lebih relevan dan nyata (Prensky, 2001; Priyono, 2020). (Zulqadri and Nurgiyantoro2023)

Dalam dunia pendidikan di Kota Makassar, integrasi teknologi dalam proses belajar-mengajar menunjukkan kemajuan yang signifikan, terutama di lembaga-lembaga pendidikan yang telah menerapkan model pembelajaran berbasis digital. Beberapa sekolah terkemuka di daerah ini, seperti SMA Negeri 17 Makassar, SMA Negeri 5 Makassar, serta sejumlah sekolah swasta yang berorientasi pada teknologi, mulai melakukan penggabungan teknologi ke dalam aktivitas pembelajaran. Meskipun demikian, penerapan gamifikasi dalam pengajaran Bahasa Indonesia masih tergolong sebagai perkembangan yang relatif baru. Sejumlah institusi pendidikan telah berusaha memanfaatkan Learning Management System (LMS), media interaktif, dan aplikasi edukasi digital untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di kalangan peserta didik (Munir, 2017; Siregar, 2021). Oleh karena itu, penggunaan permainan interaktif sebagai alat bantu dalam pengajaran Bahasa Indonesia secara sistematis masih memerlukan penelitian yang lebih mendalam, terutama dalam mengevaluasi dampaknya terhadap kemampuan literasi digital siswa. (Gani et al., 2024)

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Zichermann & Cunningham, 2011; Wibawa, 2019). Namun, efektivitas game interaktif dalam meningkatkan literasi digital siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih perlu dikaji lebih lanjut. Dalam konteks sekolah-sekolah di Kota Makassar, belum banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi bagaimana game interaktif dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi digital siswa. Oleh karena itu, penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam memahami potensi gamifikasi dalam meningkatkan literasi digital siswa di sekolah-sekolah di Makassar, khususnya pada jenjang SMP dan SMA. (Ady et al., 2024)

Penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi sejauh mana game interaktif dapat berperan dalam meningkatkan literasi digital di kalangan siswa saat belajar Bahasa Indonesia di Kota Makassar. Dengan fokus yang tajam, penelitian ini bertujuan untuk mengamati dampak dari penerapan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran, serta bagaimana pengaruhnya terhadap pemahaman siswa terhadap teks digital. Selain itu, penelitian ini juga mencakup pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dan keterampilan mereka dalam mengolah serta

mengevaluasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber digital yang tersedia (Jenkins, 2009; Yulianti, 2022).

Selain itu, penelitian ini akan menyelidiki secara mendalam peran faktor-faktor seperti desain permainan, tingkat keterlibatan siswa, dan dorongan untuk belajar dalam peningkatan literasi digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih kompleks mengenai kemampuan gamifikasi dalam proses pembelajaran bahasa. Hasil yang diperoleh diharapkan juga mampu memberikan rekomendasi berharga bagi para pendidik di Kota Makassar untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Dalam perspektif jangka panjang, penerapan permainan interaktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia berpotensi menjadi salah satu jalan untuk meningkatkan kapasitas literasi digital para siswa di sekolah-sekolah yang ada di Kota Makassar. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tetapi juga relevan dengan kemajuan teknologi masa kini. Dengan demikian, pendidikan tidak sebatas mentransfer pengetahuan, tetapi juga memberikan keterampilan yang sangat dibutuhkan siswa untuk menghadapi berbagai tantangan yang muncul di era digital (Selwyn, 2010; Rahardjo, 2021).

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain eksperimen semu (quasi-experimental design) untuk mengevaluasi seberapa efektif game interaktif dalam meningkatkan literasi digital siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan desain ini dilakukan karena memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan perbandingan hasil belajar antara dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerapkan pembelajaran melalui gamifikasi dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pengajaran konvensional (Nurjannah et al., 2021).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI dari dua sekolah menengah atas (SMA) di Kota Makassar, yaitu SMA Negeri 17 Makassar dan SMA Negeri 5 Makassar. Jumlah total sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 120 siswa, yang dibagi menjadi dua kelompok:

1. Kelompok eksperimen (60 siswa): diberikan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game interaktif.
2. Kelompok kontrol (60 siswa): diberikan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode konvensional.

Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu memilih sekolah yang telah memiliki fasilitas teknologi pendukung pembelajaran digital serta siswa dengan tingkat literasi digital yang bervariasi berdasarkan hasil pre-test.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi:

1. Tes Literasi Digital: Soal pilihan ganda dan esai untuk mengukur pemahaman siswa terhadap teks digital, keterampilan berpikir kritis, dan evaluasi informasi.
2. Observasi: Untuk mengamati tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran berbasis game interaktif.
3. Angket: Untuk mengukur persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi dan motivasi belajar mereka.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis melalui metode uji-t (*independent sample t-test*), yang bertujuan untuk mengidentifikasi adanya perbedaan dalam hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Proses analisis ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik, seperti SPSS atau program serupa, guna memastikan bahwa hasil yang diperoleh adalah akurat dan dapat diandalkan.

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang mendalam tentang efektivitas gamifikasi dalam memajukan literasi digital di kalangan siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat berfungsi sebagai fondasi untuk pengembangan metode pembelajaran yang inovatif di Kota Makassar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana efektivitas penerapan game interaktif dapat berkontribusi dalam peningkatan literasi digital siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengevaluasi hasilnya, dua jenis tes digunakan, yaitu pre-test dan post-test, yang berfungsi untuk membandingkan capaian dari kelompok yang mengikuti pembelajaran berbasis game interaktif dengan kelompok yang menjalani pembelajaran secara konvensional.

Hasil Pre-Test dan Post-Test

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan skor literasi digital pada kedua kelompok. Namun, peningkatan skor lebih signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Tabel di bawah ini menyajikan hasil analisis data:

Tabel 1. Hasil Analisis Data

Kelompok	Jenis Tes	Jumlah Siswa	Rata-rata Skor	Standar Deviasi
Eksperimen	Pre-Test	60	65.2	5.6
Eksperimen	Post-Test	60	82.5	6.2
Kontrol	Pre-Test	60	64.8	5.8
Kontrol	Post-Test	60	72.3	6.5

Dari tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata skor pre-test untuk kedua kelompok hampir sama (65.2 untuk eksperimen dan 64.8 untuk kontrol), menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok relatif setara. Namun, setelah diberikan perlakuan yang berbeda, rata-rata skor post-test meningkat secara signifikan, terutama pada kelompok eksperimen (82.5) dibandingkan dengan kelompok kontrol (72.3).

1. Analisis Perbedaan Skor antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Uji statistik menggunakan uji-t (independent sample t-test) dilakukan untuk menguji signifikansi perbedaan antara skor post-test kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ($p < 0.05$), yang mengindikasikan bahwa game interaktif memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan literasi digital siswa.

2. Peran Game Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Digital

Peningkatan skor yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa. Faktor utama yang berkontribusi terhadap peningkatan ini adalah:

- a. Interaktivitas: Game interaktif mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami teks digital.
- b. Motivasi yang lebih tinggi: Unsur gamifikasi seperti penghargaan, tantangan, dan kompetisi meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Belajar berbasis pengalaman: Game interaktif memungkinkan siswa untuk langsung menerapkan keterampilan literasi digital dalam konteks yang relevan.

Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan skor, tetapi dengan tingkat kenaikan yang lebih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa metode tradisional masih memiliki efektivitas dalam pembelajaran, tetapi tidak sebesar metode berbasis gamifikasi dalam meningkatkan literasi digital.

3. Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Berbasis Game Interaktif

Selain hasil tes, data dari angket persepsi siswa juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa dalam kelompok eksperimen merasa lebih termotivasi dan lebih menikmati pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional. Beberapa tanggapan dari siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis game interaktif meliputi:

- a. 87% siswa menyatakan bahwa game interaktif membantu mereka memahami materi lebih cepat.
- b. 82% siswa merasa bahwa game meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.
- c. 76% siswa mengatakan bahwa mereka lebih aktif mencari dan mengevaluasi informasi dari sumber digital setelah menggunakan game interaktif.

Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, terutama dalam konteks sekolah di Kota Makassar.

4. Implikasi Penelitian dan Rekomendasi

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa implikasi dapat diambil:

- a. Penggunaan game interaktif dapat diintegrasikan dalam kurikulum Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi yang berkaitan dengan pemahaman teks digital dan evaluasi informasi.
- b. Guru perlu mendapatkan pelatihan dalam desain pembelajaran berbasis gamifikasi agar penerapannya lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- c. Pihak sekolah perlu menyediakan fasilitas teknologi yang memadai agar implementasi game interaktif dapat berjalan dengan baik.

Sebagai rekomendasi, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi pengaruh gamifikasi dalam aspek literasi lainnya, seperti literasi kritis dan literasi media, serta untuk menguji efektivitasnya dalam jangka panjang terhadap kemampuan siswa dalam memahami dan mengolah informasi digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa penggunaan permainan interaktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan literasi digital di kalangan siswa-siswa di sekolah menengah atas di Kota Makassar. Analisis terhadap hasil pre-test dan post-test menunjukkan

bahwa siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis gamifikasi mengalami peningkatan nilai literasi digital yang jauh lebih menonjol dibandingkan dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Terdapat perbedaan yang mencolok dalam rata-rata skor post-test antara kelompok eksperimen, yang mencapai angka 82.5, dan kelompok kontrol yang hanya memperoleh skor rata-rata 72.3. Perbedaan signifikan ini mengindikasikan bahwa penerapan elemen permainan dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks digital. Selain itu, pengaruh gamifikasi ini juga terlihat dalam peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan siswa dalam mengevaluasi informasi dengan lebih efektif. Analisis menggunakan uji statistik menunjukkan bahwa perbedaan tersebut memiliki tingkat signifikansi yang tinggi ($p < 0.05$), sehingga semakin mempertegas pentingnya gamifikasi dalam mendukung keberhasilan pendidikan.

Selain adanya lonjakan dalam skor akademik, hasil survei mengungkapkan fakta menarik bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran melalui game interaktif menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi, partisipasi yang lebih aktif dalam proses belajar, serta kepercayaan diri yang meningkat saat menggunakan teknologi digital untuk mengakses dan menilai informasi. Temuan ini menandakan bahwa gamifikasi tidak hanya berkontribusi pada peningkatan literasi digital, tetapi juga berfungsi sebagai penggerak yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pengalaman belajar mereka.

Oleh karena itu, penggabungan permainan interaktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia diusulkan sebagai pendekatan yang kreatif untuk memperbaiki kemampuan literasi digital siswa. Sekolah-sekolah dan para pendidik di Kota Makassar dianjurkan untuk merancang dan melaksanakan lebih banyak strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, sebagai upaya untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam dunia pendidikan di era digital saat ini.

Sebagai tindak lanjut, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas gamifikasi dalam aspek literasi lainnya, serta pengaruh jangka panjang dari pembelajaran berbasis game terhadap keterampilan akademik dan digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ady, W. N., Muhajir, S. N., & Irvani, A. I. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Tradisional. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*. tsb.ac.id

- Amalia, R., & Nugroho, A. (2020). *Gamifikasi dalam Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Inovatif di Era Digital*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
- Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*.
- Gani, R. H. A., Supratmi, N., Wijaya, H., & Ernawati, T. (2024). Integrasi Teknologi Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Digital di SMP NWDI, Suralaga. *JNANALOKA*. lenteradua.net
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Hidayat, M. (2021). *Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pendidikan Bahasa di Indonesia*. Bandung: Media Ilmu.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. MIT Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nugraha, D. (2022). Literasi digital dan pembelajaran sastra berpaut literasi digital di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. jbasic.org
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas gamifikasi dalam pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189-193. ipts.ac.id
- Priyono, A. (2020). *Game-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahardjo, T. (2021). *Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah Menengah Atas*. Malang: Laksita.
- Rahmadi, R. (2019). *Strategi Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Literasi Mahasiswa*.

Surabaya: Penerbit Litera.

- Saputra, E. E., & Parisu, C. Z. L. (2024). Peran Komik Digital Sebagai Media Visual Dalam Pembelajaran Menulis Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sultra Elementary School*, 5(1), 772-785.
- Saputra, E. E., Kasmawati, K., & Parisu, C. Z. L. (2025). Peran Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Kompetensi Literasi Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Character and Elementary Education*, 4(3), 13-23.
- Saputra, E. E., Hatima, Y., Kasmawati, K., Parisu, C. Z. L., & Ahmad, A. (2025). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Kritis dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 476-483.
- Siregar, M. (2021). *Teknologi Pendidikan di Indonesia: Tantangan dan Peluang*. Jakarta: Kencana.
- Suryani, T. (2022). *Gamifikasi dan Literasi Digital: Studi Empiris di Sekolah Menengah Atas*. Bandung: Graha Ilmu.
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Persada, A. G. (2024). Pengembangan gamifikasi pada pelajaran matematika sd dengan metode addie untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1-14. [semanticscholar.org](https://www.semanticscholar.org)
- Warsita, B. (2018). *Teknologi Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan Bahasa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wibawa, S. (2019). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Akademik.
- Yulianti, R. (2022). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Makassar: Lontara Press.
- Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal IPTEK-KOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi)*, 25(1), 103-120. archive.org