

**PENGEMBANGAN *HEROES GAME* EDUKATIF BERPENDEKATAN
MULTIKULTURAL TRANSFORMATIF DALAM MENINGKATKAN
LITERASI BACA TULIS DAN BERPIKIR KRITIS DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Oleh

Ni Luh Gede Putri Maharani, NIM 2111031079

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa *Heroes Game* berbasis pendekatan multikultural transformatif untuk meningkatkan literasi baca tulis dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi baca tulis dan kemampuan berpikir kritis siswa, yang diperburuk oleh minimnya penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif. *Heroes Game* dirancang dengan tema petualangan berburu harta karun yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dan kebhinekaan untuk menanamkan empati, toleransi, serta kesadaran terhadap keberagaman budaya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Heroes Game* memiliki tingkat validitas sangat tinggi, dengan skor validitas isi media sebesar 0,97 dari ahli materi dan 0,95 dari ahli media. Kepraktisan media dinilai sangat baik dengan skor 91,9% dari siswa, yang mencerminkan daya tarik dan kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran. Berdasarkan uji efektivitas, terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan literasi baca tulis dan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media ini. *Heroes Game* terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan relevan dengan konteks keberagaman budaya Indonesia. Media ini juga memberikan implikasi positif dalam memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif, membantu guru mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan di era digital. Dengan demikian, *Heroes Game* berpotensi untuk diadopsi secara luas sebagai media pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga membentuk karakter mereka sesuai nilai-nilai Pancasila.

Kata kunci: *Game* Edukatif, Literasi baca tulis, Berpikir Kritis

**DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL HEROES GAME WITH A
TRANSFORMATIVE MULTICULTURAL APPROACH TO IMPROVE
READING, WRITING LITERACY AND CRITICAL THINKING IN GRADE
IV OF ELEMENTARY SCHOOL**

By

Ni Luh Gede Putri Maharani, NIM 2111031079

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media in the form of Heroes Game based on a transformative multicultural approach to improve reading, writing literacy and critical thinking skills of grade IV Elementary School students. This study is motivated by the low reading, writing literacy and critical thinking skills of students, which are exacerbated by the minimal use of innovative digital learning media. Heroes Game is designed with a treasure hunting adventure theme that integrates the values of Pancasila and diversity to instill empathy, tolerance, and awareness of cultural diversity. This study uses the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study showed that the Heroes Game media had a very high level of validity, with a media content validity score of 0.97 from material experts and 0.95 from media experts. The practicality of the media was assessed as very good with a score of 91.9% from students, which reflects the appeal and ease of use of the media in learning. Based on the effectiveness test, there was a significant increase in students' reading and writing literacy and critical thinking skills after using this media. Heroes Game has been proven to be able to create interactive, interesting, and relevant learning experiences in the context of Indonesia's cultural diversity. This media also has positive implications in motivating students to learn more actively, helping teachers integrate technology into learning, and supporting the achievement of educational goals in the digital era. Thus, Heroes Game has the potential to be widely adopted as an innovative learning media that not only improves students' cognitive abilities but also shapes their character according to Pancasila values.

Keywords: *Educational Games, Reading and Writing Literacy, Critical Thinking*