

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan literasi membaca adalah keterampilan mendasar yang sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama ditingkat sekolah dasar. Membaca adalah tindakan memahami ide atau pesan penulis melalui interaksi (Sudiana, 2024). Lebih jauh dijelaskan bahwa literasi membaca merupakan kemampuan penting yang sangat krusial bagi perkembangan membaca peserta didik pada jenjang sekolah dasar (SD) (Hasanah *et al.*, 2024). Literasi membaca adalah fondasi penting dalam seluruh proses pembelajaran, bukan sekadar kemampuan mengenal huruf dan kata, melainkan juga melibatkan pemahaman mendalam, analisis, dan evaluasi informasi. Kemampuan ini krusial karena hampir semua materi pembelajaran disajikan dalam bentuk tulisan, sehingga literasi membaca yang baik memungkinkan peserta didik mengakses dan menginternalisasi informasi secara efektif. Kemampuan untuk memahami, menilai, dan menafsirkan materi tertulis merupakan salah satu komponen dari literasi (Setiani *et al.* 2023). Literasi membaca tidak hanya mencakup kemampuan membaca tetapi juga memahami dan mengevaluasi apa yang dibaca. Lebih dari itu, literasi membaca memungkinkan pengembangan pemahaman konseptual, dimana peserta didik dapat memahami konsep-konsep kompleks, membuat hubungan antara pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada, serta mengembangkan kerangka konseptual yang lebih mendalam. Berpikir kritis memegang peranan penting dalam ranah

pemahaman membaca siswa, menunjukkan bahwa materi bacaan kontekstual meningkatkan baik pemahaman maupun keterampilan berpikir kritis (Arifin, 2020). Terlebih lagi penekanan bahwa pemahaman membaca seutuhnya tercapai ketika pembaca mencapai tingkat inferensial dan kritis, mampu membuat penilaian nilai dan mengevaluasi konten (Juliana *et al.*, 2023). Hal ini berarti literasi membaca yang kuat mendorong siswa untuk yang awalnya pasif terhadap informasi, menjadi siswa yang mampu menganalisis, mengevaluasi validitasnya, mengidentifikasi bias, dan membentuk opini sendiri, yang merupakan inti dari pemikiran kritis. Terlebih lagi, penelitian oleh Amalia & Nadya, (2020) menemukan korelasi signifikan antara keterampilan berpikir kritis, keterampilan membaca kritis, dan pemahaman membaca, menggaris bawahi bahwa literasi membaca secara langsung berkontribusi pada kemampuan berpikir kritis dan prestasi akademik. Oleh karena itu, literasi membaca membekali individu dengan keterampilan pemecahan masalah dan kemampuan untuk terus belajar sepanjang hidup, menjadikannya kunci partisipasi aktif dalam pembelajaran dan adaptasi terhadap informasi baru.

Berdasarkan temuan Program Penilaian Siswa Internasional (PISA) 2022, skor literasi membaca menurun 12 poin dibandingkan hasil (PISA) 2018. Lebih jauh, data tersebut menunjukkan bahwa skor literasi siswa Indonesia masih tertinggal 117 poin dari rata-rata global. Kemampuan Literasi membaca siswa masih cukup rendah, yang dibuktikan dengan temuan berbagai studi dan survei internasional (Sari & Setiawan, 2023). Namun mirisnya, persyaratan kemampuan membaca minimal hanya terpenuhi sekitar 25,46 % siswa di Indonesia (OECD, 2023). Menurut survei unesco tahun 2016, hanya 0,001% masyarakat Indonesia yang gemar membaca, hal ini membuktikan bahwa keinginan atau minat membaca

siswa sangat rendah (Azizah & Nalole, 2025). Serta setiap lima tahun sekali asosiasi Internasional untuk Evaluasi Prestasi Pendidikan (IEA) menyelenggarakan tes *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) untuk menilai kemampuan membaca siswa kelas empat sekolah dasar memperoleh skor 428 pada tahun 2011 dan Indonesia berada di peringkat ke-42 dari 49 negara (Hardani *et al.*, 2020). Terlebih lagi dewasa ini, ada fenomena siswa sekolah menengah pertama yang belum bisa membaca di kabupaten buleleng propinsi Bali, ratusan siswa sekolah menengah pertama tidak mampu membaca dengan lancar, data menunjukkan bahwa sebanyak 363 siswa sekolah menengah pertama memiliki kemampuan membaca rendah (Kompas.com, 2025). Beberapa faktor penyebabnya rendahnya kemampuan literasi membaca adalah kurangnya motivasi, Pembelajaran tidak tuntas, kesenjangan media pembelajaran di sekolah dasar, dan kurang dukungan dari orang tua serta efek jangka panjang pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi *covid* Sembilan belas (Kompas.com, 2025). Pembelajaran dalam jaringan (daring) pada masa pandemi *covid* Sembilan belas kurangnya pendampingan dari orang tua siswa menyebabkan hasil belajar tidak sesuai harapan (Suarsi *et al.*, 2021). Oleh karena itu, banyak siswa sekolah dasar masih kesulitan meningkatkan kemampuan membaca mereka. Tuntutan global saat ini agar siswa mampu berpartisipasi aktif dalam masyarakat dan beradaptasi dengan dunia yang berubah dengan cepat dapat diatasi dengan Penilaian Kompetensi Minimum (AKM) (Kemdikbud, 2022). Dengan demikian, siswa harus berkembang menjadi pembelajar sepanjang hayat. Literasi membaca dan literasi matematika atau numerasi, adalah dua kemampuan yang menilai kapasitas seseorang untuk belajar sepanjang hayat. Siswa perlu mengembangkan kemampuan logis-sistematis,

kemampuan untuk memahami, mengurutkan, dan menerapkan informasi secara kritis, serta kemampuan untuk bernalar dengan menggunakan konsep dan pengetahuan yang telah mereka peroleh.

Membaca tidak hanya sekadar mempelajari huruf dan kata, tetapi juga mencakup memahami makna teks serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. pemahaman bacaan adalah hasil dari interaksi kompleks antara decoding (pengenalan kata), leksikon internal (kosakata), dan keterampilan kognitif tingkat tinggi (strategi membaca) (Nugraha *et al.*, 2023). Oleh sebab itu, kunci untuk meningkatkan keberhasilan belajar di tingkat selanjutnya adalah kemampuan membaca sejak dini, khususnya di kelas satu sekolah dasar. Berdasarkan hasil catatan dokumentasi wali kelas I selama pembelajaran di kelas siswa masih banyak yang belum bisa membaca. Hasil pengamatan dan catatan analisis guru kelas satu di sekolah dasar negeri 3 Serangan menunjukkan sebanyak 25 % siswa lancar membaca, siswa tidak lancar membaca, 28 %, sedangkan sebanyak 47 % siswa masuk dalam katagori Tidak Bisa Membaca (TBM), dari hasil wawancara dengan wali kelas satu di sekolah dasar negeri 3 Serangan semakin mendukung masalah ini dengan mengungkapkan bahwa banyak siswa kelas enam masih kesulitan megeja kata-kata saat membaca nyaring atau belum lancar membaca.

Kemampuan membaca yang rendah dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metodologi pengajaran yang kurang kreatif, inovatif dan tidak sesuai dengan lingkungan pendidikan anak usia dini. Pembelajaran yang terlalu kaku, membosankan, dan berfokus pada hafalan sehingga kurang menarik bagi pesertadidik dalam kegiata membaca. Padahal, pembelajaran di kelas rendah sekarang sangat memprihatinkan. pengalaman bermain dan interaksi langsung

membuat siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memberikan penanaman konsep yang mendalam pada anak usia 6-7 tahun (Fatihah *et al.*, 2022). Ketika peserta didik difasilitasi untuk "melakukan" dan "menemukan" melalui aktivitas nyata, pemahaman siswa pada konsep dari abstrak menjadi kongkrit lebih kuat dan bertahan lama (Siregar *et al.*, 2022). Implementasi pembelajaran berbasis permainan dalam mengembangkan kreativitas siswa, menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif secara signifikan meningkatkan kreativitas tetapi juga kemampuan kolaborasi dan pemecahan masalah pada anak (Lisa & Muthohar, 2024). Melalui permainan, anak-anak secara alami terlibat dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan pemikiran logis tanpa merasakan tekanan seperti pada metode pembelajaran tradisional (Kusmiati *et al.*, 2024).

Pemanfaatan media dan teknologi digital merupakan tindakan terbaik karena dalam bidang pendidikan telah mengalami perubahan signifikan sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Aplikasi pembelajaran berbasis digital kini semakin banyak digunakan sebagai sarana bantu belajar. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah integrasi unsur *game* atau permainan dalam pembelajaran. proses belajar mengajar mengakomodasi fase bermain anak, mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya bermanfaat baik pada tingkat pencapaian laporan hasil belajar siswa (Aminah *et al.*, 2022). Terlebih, permainan menyediakan konteks yang aman dan menarik bagi anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran aktif (Ester & Giamulia, 2021). *Game*

edukatif yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman mereka terhadap materi.

Salah satu ciri karakter pesertadidik kelas satu sekolah dasar adalah mereka ada pada fase awal literasi, kemampuan mengenali huruf, memahami bunyi huruf, serta menggabungkan suku kata menjadi kata merupakan keterampilan mendasar yang sedang dibangun. Proses ini membutuhkan dukungan media yang inovatif, interaktif, informatif, serta juga mampu menarik perhatian dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Pernyataan bahwa media digital dapat meningkatkan kosakata dan kemampuan mendengarkan anak jika digunakan secara terbatas, dengan konten edukatif, dan didampingi oleh orang tua. Ini menunjukkan bahwa media, ketika digunakan dengan bijak dan dalam konteks bimbingan, dapat berfungsi sebagai "alat" untuk membantu anak mencapai tingkat pemahaman atau keterampilan yang lebih tinggi dalam *Zone Development Proksimal* (ZPD) mereka (Dewi & Fauziati, 2021). Aplikasi digital yang dirancang sesuai dengan kebutuhan kognitif anak dapat menjadi sarana pendukung yang efektif (Soniran, 2024).

Pembelajaran dengan basis teknologi memiliki kekuatan yang sangat besar dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Media yang menarik secara audio-visual membantu siswa memproses informasi lebih dalam dan mengingatnya lebih lama (Lestari *et al.*, 2022), begitu juga paparan simultan terhadap gambar atau video dan suara atau percakapan membantu siswa dalam akuisisi kosakata dan pemahaman tata bahasa (Azkia *et al.*, 2025). Ketika elemen visual dan audio disajikan secara terintegrasi dan dirancang dengan baik (sesuai prinsip Mayer), hal itu dapat mengoptimalkan beban kognitif, memungkinkan siswa

untuk lebih fokus pada pemrosesan makna daripada sekadar menguraikan informasi dari satu modalitas (Sholeh *et al.*, 2024). Aplikasi belajar membaca yang dilengkapi animasi, suara narasi, dan aktivitas interaktif akan membantu memfasilitasi peserta didik membangun pemahaman yang lebih kuat tentang simbol huruf dan bunyi, serta mempermudah dalam mengenali pola-pola bahasa secara kontekstual. Hal ini akan mendukung perkembangan kemampuan membaca permulaan (*emergent literacy*) secara lebih cepat dan menyenangkan.

Penggunaan *game* dalam pembelajaran juga dinilai mampu menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi, memecahkan masalah, dan berkolaborasi, tingkat keterlibatan mereka meningkat drastis (Ulya, 2021), mengeksplorasi efektivitas platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam simulasi, kuis interaktif, dan forum diskusi. Ketika peserta didik berada pada masalah kongkrit dalam proses pembelajaran yang harus mereka selesaikan, pada akhirnya secara inheren menjadi aktif dalam mencari informasi, menganalisis data, dan menyusun solusi (Muspita & Ningsih, 2024). *Game* edukatif memiliki struktur yang secara alami mendorong eksplorasi, refleksi, dan pemecahan masalah. Dalam konteks belajar membaca, *game* dapat dirancang untuk mengenalkan huruf, membentuk kata, menyusun kalimat, hingga memahami isi cerita sederhana melalui aktivitas yang menantang namun menyenangkan.

Pembelajaran menjadi proses yang tidak membosankan, melainkan penuh pengalaman positif. Aplikasi pembelajaran interaktif tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang bersifat individual.

Melalui fitur personalisasi, siswa dapat menyesuaikan proses belajar dengan kemampuan, ritme, serta karakteristik gaya belajarnya masing-masing. Selain itu, pemanfaatan berbagai bentuk media seperti visual, audio, dan aktivitas interaktif mampu mendorong peningkatan motivasi sekaligus memperkuat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh.(Irawan *et al.*, 2021). Tidak terdapat satu strategi pembelajaran pun yang sepenuhnya efektif bagi seluruh peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk bersikap adaptif dengan memadukan beragam pendekatan pembelajaran. Integrasi kegiatan yang melibatkan unsur visual, auditori, serta kinestetik menjadi penting agar kebutuhan dan karakteristik belajar siswa yang beragam di dalam kelas dapat terfasilitasi secara optimal (Nissa & Darmawan, 2024). Aplikasi yang dikembangkan dengan pendekatan adaptif mampu menyesuaikan diri terhadap perbedaan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, siswa dapat merasakan proses belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhannya, sehingga tingkat kenyamanan meningkat dan pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal. Hal ini tentu lebih sulit diwujudkan dalam pembelajaran konvensional yang sering kali bersifat seragam dan menyamaratakan kebutuhan siswa.

Dalam konteks pendidikan sekolah dasar, guru memegang peranan strategis sebagai fasilitator yang bertanggung jawab dalam menentukan serta mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi pembelajaran membaca tidak semata-mata diperuntukkan bagi peserta didik, tetapi juga perlu dikembangkan dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan oleh guru. Hal ini penting agar aplikasi tersebut dapat berfungsi secara optimal sebagai sarana

pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.. Aplikasi yang efektif sebaiknya dilengkapi dengan fitur pelacakan kemajuan belajar siswa, latihan-latihan adaptif, dan laporan perkembangan yang bisa digunakan guru maupun orang tua untuk memantau hasil belajar. Aplikasi yang memungkinkan guru berbagi informasi perkembangan siswa, tugas, dan kegiatan sekolah secara *real-time*, meningkatkan partisipasi orang tua dalam memantau dan mendukung proses belajar anak di rumah (Lutfi *et al.*, 2020).

Pembelajaran berbasis *game* interaktif juga berpotensi membentuk karakter positif pada siswa. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur, siswa dapat belajar untuk fokus, menyelesaikan tugas, bekerja sama, serta menghargai proses belajar itu sendiri. Sejumlah studi juga mengindikasikan bahwa penerapan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan rasa percaya diri sekaligus menumbuhkan keingintahuan peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Yulianti *et al.*, 2024). Dengan demikian, *game* edukatif tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran, melainkan juga sebagai wahana untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21, seperti kemampuan berfikir kritis, keterampilan berkomunikasi, dan kerjasama. Berdasarkan yang telah diidentifikasi, diperlukan suatu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) guna merancang, mengembangkan, serta menguji efektivitas aplikasi pembelajaran membaca berbasis *game* interaktif yang selaras dengan karakteristik dan kebutuhan pesertadidik kelas satu sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan konkrit bagi pengembangan pendidikan dasar, terutama dalam menjawab tantangan literasi membaca yang hingga kini masih menjadi persoalan penting di Indonesia. Selain itu, aplikasi yang dikembangkan diharapkan

dapat berperan sebagai alternatif inovatif untuk mendukung implementasi kurikulum, khususnya dalam mewujudkan pembelajaran yang berdiferensiasi dan berorientasi pada minat serta kebutuhan peserta didik.

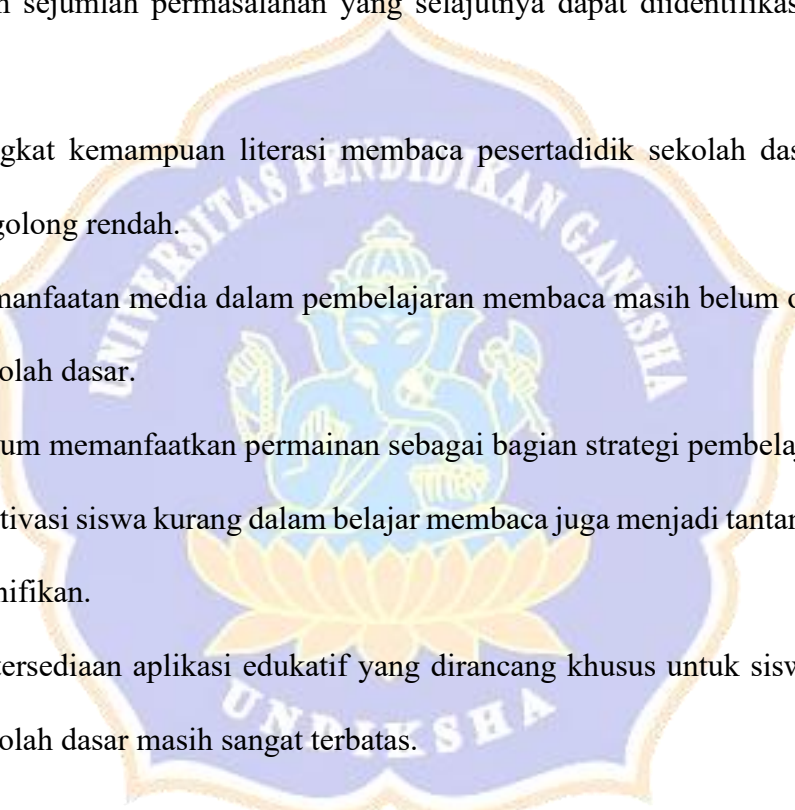
Aplikasi belajar membaca berbantuan *game* interaktif dirancang untuk menjawab tantangan tersebut. Melalui desain visual yang atraktif, dukungan audio yang responsif, serta mekanisme umpan balik secara langsung, peserta didik dapat mempelajari pengenalan huruf, suku kata, hingga kalimat secara bertahap dalam suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu menyampaikan informasi secara visual, audio, dan kinestetik secara bersamaan (Rachmawati *et al.*, 2020). Lebih jauh lagi, penerapan pendekatan berbasis permainan selaras dengan prinsip kurikulum yang mengutamakan pembelajaran berdiferensiasi serta menempatkan peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Aplikasi yang dirancang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan ritme dan tingkat kemampuannya masing-masing. Di sisi lain, aplikasi tersebut juga menyediakan pilihan media pembelajaran yang lebih inovatif bagi guru dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian dari Nazimuddin & Samad, (2025) menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis aplikasi mobile dalam pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan literasi membaca siswa serta efektif meningkatkan motivasi dan pembelajaran yang aktif bagi siswa.

Terkait dengan latar belakang tersebut, pengembangan aplikasi belajar membaca berbantuan *game* interaktif menjadi upaya strategis untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas satu sekolah dasar. Penelitian ini

diharapkan tidak hanya berkontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang lebih efektif, tetapi juga dapat mendukung peran guru dan orang tua dalam membimbing anak belajar membaca melalui kegiatan yang menyenangkan, kreatif, serta memiliki makna dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan sejumlah permasalahan yang selanjutnya dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 
- a. Tingkat kemampuan literasi membaca peserta didik sekolah dasar masih tergolong rendah.
 - b. Pemanfaatan media dalam pembelajaran membaca masih belum optimal di sekolah dasar.
 - c. Belum memanfaatkan permainan sebagai bagian strategi pembelajaran.
 - d. Motivasi siswa kurang dalam belajar membaca juga menjadi tantangan yang signifikan.
 - e. Ketersediaan aplikasi edukatif yang dirancang khusus untuk siswa kelas I sekolah dasar masih sangat terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, peneliti menyadari pentingnya memberikan batasan masalah agar penelitian menjadi sistematis dan tidak meluas guna mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada penanganan masalah berikut.

- a. Kemampuan literasi membaca peserta didik sekolah dasar masih tergolong rendah. Adapun subjek penelitian ini difokuskan dan dibatasi pada siswa kelas I Sekolah Dasar (SD).
- b. Belum adanya *game* dalam proses pembelajaran.
- c. Ketersediaan aplikasi edukatif yang dirancang khusus untuk siswa kelas I sekolah dasar masih sangat terbatas.

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, penelitian pengembangan ini difokuskan pada perancangan dan pengembangan Aplikasi Belajar Membaca Berbantuan *Game* Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca siswa Kelas I sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana rancang bangun aplikasi belajar membaca berbantuan *game* Interaktif?
- b. Bagaimana validitas aplikasi belajar membaca berbantuan *game* Interaktif?
- c. Bagaimana kepraktisan aplikasi belajar membaca berbantuan *game* Interaktif?
- d. Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi belajar membaca berbantuan *game* Interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas I SD Negeri 3 Serangan?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran membaca berbantuan *game* interaktif yang memenuhi kriteria kelayakan serta terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas I

sekolah dasar. Secara lebih spesifik, tujuan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Untuk menghasilkan rancang bangun aplikasi belajar membaca berbantuan *game* interaktif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas I SD. Ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan prinsip pengembangan literasi awal bagi anak usia dini.
- b. Mendeskripsikan atau menganalisis tingkat validitas aplikasi belajar membaca berbantuan *game* interaktif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, guru, dan siswa.
- c. Mendeskripsikan atau menganalisis tingkat kepraktisan aplikasi belajar membaca berbantuan *game* interaktif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Tujuannya untuk menilai kualitas aplikasi yang dikembangkan dari segi isi, tampilan visual, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan kurikulum.
- d. Mendeskripsikan atau menganalisis tingkat efektivitas aplikasi belajar membaca berbantuan *game* interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas I SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi, baik dari segi teoretis maupun praktis, bagi berbagai pihak yang berkepentingan dalam pendidikan dasar, terutama dalam upaya peningkatan kemampuan literasi membaca peserta didik. Adapun manfaat yang dimaksud dapat diuraikan sebagai berikut.

1. 6.1 Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan bagi pengembangan keilmuan, terutama pada ranah teknologi pendidikan serta pembelajaran literasi bagi anak usia dini. Penelitian ini memperkaya referensi terkait integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan.
- b. Menambah khasanah literatur dalam kajian pengembangan media pembelajaran berbantuan *game* untuk anak sekolah dasar, khususnya yang sesuai dengan prinsip *developmentally appropriate practices* dan pembelajaran diferensiatif yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa kelas I sekolah dasar dalam mempelajari membaca melalui kegiatan yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan kognitifnya
- b. Bagi Guru penelitian ini memberikan pilihan media pembelajaran yang inovatif dan mudah diterapkan untuk membantu guru dalam mengajarkan keterampilan membaca. Aplikasi yang dikembangkan memfasilitasi penyampaian materi secara lebih menarik serta memungkinkan penyesuaian pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Hal ini selaras dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi yang dianjurkan dalam kurikulum merdeka.
- c. Bagi orang tua, aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk membantu dan membimbing anak dalam belajar membaca secara mandiri di rumah. Dengan demikian, adanya sumber belajar yang interaktif dan mudah diakses, orang tua dapat lebih terlibat dalam proses

pembelajaran anak, sehingga menciptakan kolaborasi positif antara sekolah dan keluarga.

- d. Bagi Sekolah penelitian ini dapat menjadi inspirasi dalam mengembangkan budaya sekolah berbasis teknologi digital. Sekolah dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai bagian dari sumber belajar tambahan yang mendukung peningkatan mutu pendidikan literasi dasar.
- e. Bagi Pengembang Aplikasi. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran lainnya yang selaras dengan karakteristik anak usia dini, dengan tetap memperhatikan unsur pedagogik, tampilan visual yang menarik, serta kemudahan penggunaan.

Dalam pengembangan ini *Game* dalam aplikasi ini dirancang untuk memperkuat kemampuan membaca siswa dengan menerapkan prinsip *learning by playing*, yaitu belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna. Bentuk permainan yang dikembangkan meliputi kegiatan mencocokkan huruf dengan gambar yang sesuai untuk membantu siswa memahami keterkaitan antara simbol huruf dan benda nyata. Selain itu, tersedia juga permainan merangkai suku kata menjadi kata sederhana yang bertujuan melatih kemampuan membaca permulaan secara bertahap. *Game* lainnya berupa aktivitas membaca kata dan memilih gambar yang sesuai, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman makna kata sekaligus melatih ketepatan membaca siswa kelas I SD.