SOCIETY
Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat
Vol. 7, No. 2, Oktober 2026, Hal. 259 - 268

Pengenalan Media *Game* Interaktif sebagai Inovasi Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas Rendah

Bening Sri Palupi[1*], Zuhri Chalwani[2], Egita Setyaningrum[3], Rintik Elyasari[4]
[1,2,3,4]Program Studi S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang
e-mail: beningsp@unimma.ac.id[1*], zuhrichalwani494@gmail.com[2], egitasetyaningrum@gmail.com[3], rintikellya@gmail.com[4]

Informasi Artikel

***Article History*:**
Received : 4 Mei 2026
Revised : 19 Juli 2026
Accepted : 28 Juli 2026
Published : 20 Oktober 2026

***Korespondensi:**
beningsp@unimma.ac.id

Keywords: GCompris, kompetensi guru, literasi teknologi, membaca permulaan

Hak Cipta ©2026 pada Penulis.
Dipublikasikan oleh Universitas Dinamika

Artikel ini *open access* di bawah lisensi CC BY-SA.

10.37802/society.v7i2.1393

Society : Journal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat
2745-4525 (*Online*)
2745-4568 (*Print*)
https://e-journals.dinamika.ac.id/index.php/society

Abstract

This service activity aims to introduce interactive game media in digital form while improving the technological literacy of elementary school teachers. The interactive game media introduced is in the form of the GCompris application which is focused on beginning reading in the lower grade. The method of this service activity includes lectures, interactive discussions, and simulation practices using GCompris. The results of the activity showed that there was an increase in teachers' understanding of digital-based interactive game media, an improvement in the operational skills of the Gcompris application as an ice breaking idea, and an increase in teachers' motivation to use the GCompris application as an interactive game media to develop initial reading skills. The Gcompris application not only provides various features for beginner reading, but also writes analog beginners packaged in the form of games. This application also not only provides learning Indonesian, but also learning basic English. This makes service participants not only gain literacy in beginner reading media, but also gain practical skills in operating digital media.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca permulaan merupakan fondasi awal literasi seseorang. Rossa et al. (2023) menjelaskan bahwa kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan awal peserta didik dalam mengenal bentuk huruf, suku kata, dan kata. Pada awal jenjang sekolah dasar, kemampuan membaca permulaan menduduki posisi yang sangat penting karena berkaitan dengan pencapaian berikutnya dalam matematika dan sains (Kanonire et al., 2022). Kemampuan membaca mensyaratkan pengenalan kata yang memadai, pemahaman bahasa, proses-proses penghubung, serta regulasi diri yang aktif dalam proses membaca (Ludewig et al., 2022). Dengan demikian, kemampuan membaca awal menjadi pintu awal bagi keterampilan individu selanjutnya.

Di sisi lain, permasalahan pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar masih menjadi isu krusial, khususnya di kelas rendah. Berbagai kendala yang sering ditemui pada kemampuan membaca permulaan antara lain, penggunaan metode dan pembelajaran yang kurang optimal (Rahayu & Daud, 2024) dan faktor internal siswa seperti motivasi dan kepercayaan diri (Gedik & Akyol, 2022). Lebih parahnya lagi, dilansir dari detik.com, pernah terjadi fenomena ratusan siswa SMP yang belum lancar membaca di Kabupaten Buleleng, Bali, Indonesia (Kusuma, 2025). Padahal, kemampuan membaca permulaan bermuara pada pencapaian akademik siswa secara keseluruhan. Oleh karena itu, kemampuan membaca permulaan perlu mendapatkan perhatian yang cukup besar.

Sementara itu, perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar untuk menghadirkan inovasi pembelajaran membaca permulaan yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang berbasis digital membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan berpengaruh positif dalam meningkatkan motivasi siswa (Safitri et al., 2022). Namun demikian, media pembelajaran digital membutuhkan keterampilan dalam memproduksi konten dan keterampilan menggunakan media digital (Onyejelem & Aondover, 2024). Oleh karena itu, literasi digital guru juga perlu diimbangi agar media yang dihadirkan di kelas juga berbasis digital.

Di sisi lain, peserta didik kelas rendah saat ini merupakan bagian dari Generasi Alpha yang tumbuh berdampingan dengan teknologi digital. Hal tersebut menjadikan mereka dekat dengan perangkat, seperti *smartphone*, tablet, maupun komputer yang berdampak pada kecenderungan mereka untuk bermain *game* digital. Oleh karena itu, pembelajaran yang dihadirkan di kelas juga perlu melibatkan media *game* interaktif. Media *game* interaktif yang tidak sekadar bermain untuk bersenang-senang, tetapi juga melibatkan substansi belajar seperti membaca permulaan. Sejalan dengan ini, kenyataan di lapangan, yaitu di SDN Jurangombo 5 ditemukan bahwa pemanfaatan media digital interaktif oleh guru masih sangat terbatas. Banyak guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional karena keterbatasan pengetahuan, keterampilan, atau pengalaman dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Akibatnya, inovasi pembelajaran yang mendukung kebutuhan siswa era digital belum terlaksana secara optimal.

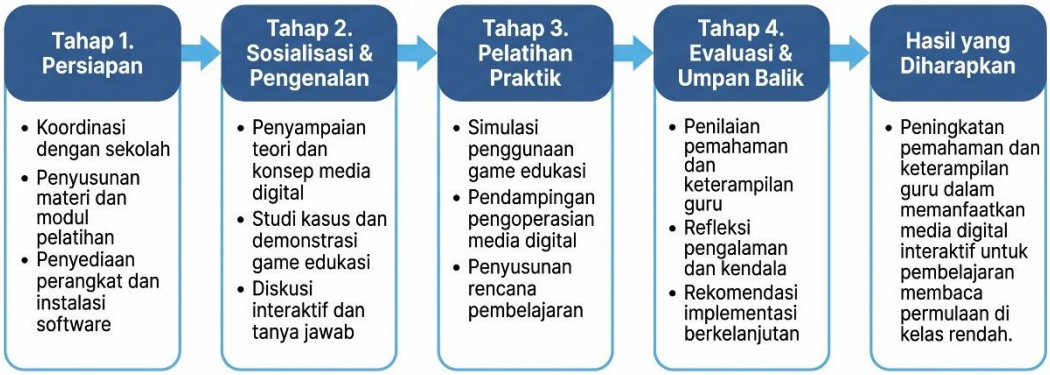
Melihat urgensi kemampuan membaca permulaan, perkembangan teknologi digital, dan kenyataan di lapangan, pengabdi termotivasi untuk mengadakan kegiatan pengabdian sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi guru agar mampu mengintegrasikan media digital secara efektif dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diselenggarakan sebagai bentuk dukungan untuk memperkenalkan media *game* interaktif sebagai salah satu solusi inovatif dalam pembelajaran membaca permulaan. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru mendapatkan wawasan baru, keterampilan praktis, serta kepercayaan diri untuk mulai memanfaatkan media digital interaktif dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Media *game* interaktif yang dikenalkan dalam kegiatan pengabdian ini berbentuk aplikasi digital yaitu Gcompris. Gcompris merupakan media pembelajaran berbasis *game* edukatif interaktif yang telah dirancang untuk membantu siswa mulai dari usia dini hingga kelas rendah sekolah dasar. Media ini menawarkan berbagai menu permainan edukatif, termasuk kemampuan membaca permulaan. Aplikasi ini bersifat *open source* dan tersedia gratis di berbagai paltform, seperti Windows, Linux, dan Android sehingga mudah diakses oleh guru dan siswa. Berdasarkan hasil survei, kepala sekolah, guru dan tenaga pendidik di SDN Jurangombo 5 belum pernah menggunakan media ini, baik untuk *ice breaking* ataupun penunjang pembelajaran membaca permulaan. Padahal aplikasi ini tidak hanya menyediakan permainan untuk kemampuan membaca permulaan, tetapi juga menawarkan keterampilan menulis awal, baik dalam bahasa Indonesia ataupun bahasa Inggris. Hal ini

menguatkan pengabdi untuk melakukan kegiatan pengabdian yang berjudul "Pengenalan Media *Game* Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas Rendah". Meskipun kegiatan ini menekankan membaca permulaan kelas rendah, media Gcompris juga dapat digunakan di kelas tinggi sebagai *ice breaking* permainan edukatif ataupun belajar bahasa Inggris dasar yang dibalut permainan. Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) mengenalkan media *game* interaktif yaitu aplikasi GCompris yang dapat digunakan untuk media pembelajaran membaca permulaan di kelas rendah; dan (2) memberikan pelatihan kepada guru sekolah dasar tentang praktik penggunaan aplikasi GCompris. Aplikasi GCompris tidak hanya menyediakan fitur untuk membaca permulaan, tetapi juga terdapat permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai *ice breaking* dan fitur belajar berbahasa Inggris permulaan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Jurangonbo 5 dengan jumlah peserta 12 guru. Berikut ini diberikan skema kegiatan pengabdian yang dilakukan (Gambar 1):



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian
(Sumber: Tim Pengabdi, 2025)

Pelaksanaan pengabdian dirancang dengan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik, sehingga guru tidak hanya memperoleh teori, tetapi juga pengalaman langsung dalam menggunakan media digital interaktif. Metode pelaksanaan meliputi beberapa tahap berikut:

1. Persiapan
   a. Koordinasi dengan pihak sekolah: Mengidentifikasi kebutuhan guru dan kesiapan sarana/prasarana di SDN Jurangombo 5.
   b. Penyusunan materi pelatihan: Menyiapkan modul sosialisasi tentang media digital interaktif dan strategi pembelajaran membaca permulaan.
   c. Penyediaan perangkat dan *software*: Memastikan ketersediaan komputer, tablet, atau perangkat digital lain, serta instalasi *game* edukasi yang akan digunakan.
2. Sosialisasi dan Pengenalan
   a. Pendekatan teori dan konsep: Memberikan pemahaman kepada guru tentang pentingnya media digital interaktif dalam pembelajaran kelas rendah.
   b. Studi kasus dan demonstrasi: Menunjukkan contoh penggunaan *game* edukasi untuk membaca permulaan agar guru dapat melihat praktik nyata.
   c. Diskusi interaktif: Memfasilitasi sesi tanya jawab dan berbagi pengalaman guru terkait pembelajaran membaca permulaan.
3. Pelatihan Praktik

a. Simulasi penggunaan media: Guru mencoba langsung memainkan *game* edukasi sesuai materi pembelajaran membaca permulaan.
b. Pendampingan langkah demi langkah: Pengabdi mendampingi guru agar dapat mengoperasikan media digital dengan benar dan efektif.
c. Latihan penyusunan rencana pembelajaran: Guru merancang rencana pembelajaran yang mengintegrasikan media digital interaktif sesuai karakteristik siswa kelas rendah.

4. Evaluasi dan Umpan Balik
   a. Penilaian pemahaman guru: Menggunakan kuesioner, kuis singkat, atau observasi praktik untuk menilai sejauh mana guru memahami dan mampu menggunakan media digital.
   b. Sesi refleksi: Guru dan fasilitator mendiskusikan pengalaman, kendala, dan strategi perbaikan untuk implementasi di kelas.
   c. Rekomendasi lanjutan: Memberikan panduan dan tips untuk memaksimalkan penggunaan media digital secara berkelanjutan.

HASIL dan PEMBAHASAN

1. Pengenalan Aplikasi

Pada tahap pengenalan aplikasi, pengabdi memaparkan konsep dasar, contoh penerapan, serta demonstrasi penggunaan aplikasi GCompris. Diskusi berlangsung interaktif, ditandai dengan antusiasme guru dalam merespons dan berbagi pengalaman terkait pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru memperoleh gambaran konkret terkait intergrasi GCompris dalam pembelajaran. Lampropoulos (2023) menyebutkan bahwa guru yang secara umum memiliki sikap dan persepsi positif terhadap *digital game based learning* karena memandang bahwa media berbasis permainan digital dapat memperkaya dan mendukung pengembangan kompetensi digital mereka. Penelitian Wu (2024) juga menegaskan bahwa pengenalan dan diskusi interaktif menjadi faktor penting dalam meningkatkan kesiapan guru untuk menerapkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Jadi, tahap pengenalan aplikasi pada kegiatan pengabdian ini juga memberikan persepsi positif bagi guru untuk menerapkan GCompris. Berikut ini disajikan gambar pada saat sesi pengenalan GCompris.



Gambar 2. Sesi Pengenalan
(Sumber: Tim Pengabdi, 2025)

2. Pelatihan Praktik Aplikasi

Pelatihan ini tidak hanya diikuti oleh guru kelas rendah, tetapi juga oleh tenaga kependidikan dan kepala sekolah. Hal ini dikarenakan aplikasi GCompris tidak hanya menawarkan fitur untuk membaca permulaan dalam bahasa Indonesia, tetapi juga menawarkan fitur *game ice breaking,* dan tersedia juga dalam bahasa Inggris. Tahap

pelatihan praktik aplikasi GCompris difokuskan pada penggunaan media digital berupa *game* edukasi membaca permulaan. Materi pembelajaran membaca permulaan pada aplikasi GCompris terdri dari:

a. Pengenalan huruf alfabet
b. Mencocokkan huruf kapital dan kapitil
c. Mengenal bunyi huruf
d. Menyusun kata sederhana
e. Mengenal kosakata melalui gambar
f. Latihan membaca kata dan kalimat sederhana
g. Permainan edukatif yang melatih konsentrasi dan literasi awal

Setelah memberikan materi pembelajaran membaca permulaan, pengabdi memberikan materi terkait praktik instalasi aplikasi GCompris, pengoperasian aplikasi, simulasi penggunaan aktivitas literasi yang tersedia pada GCompris, serta penyusunan rancangan pembelajaran yang mengintegrasikan aplikasi tersebut ke dalam pembelajaran. Peserta didampingi langkah demi langkah dalam mengoperasikan aplikasi, memilih materi yang sesuai, serta menyusun rancangan pembelajaran yang mengintegrasikan aplikasi GCompris. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri dan memahami cara mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Berikut ini disajikan gambar pada saat sesi pelatihan. Seperti yang dijelaskan oleh Ragni et al (2023) bahwa pelatihan yang disertai praktik langsung serta demonstrasi dapat membangun rasa percaya diri guru untuk mengadopsi teknologi pembelajaran di kelas. Berikut ini disajikan gambar pada saat sesi pelatihan.



Gambar 3. Sesi Pelatihan
(Sumber: Tim Pengabdi, 2025)

3. Evaluasi dan Umpan balik
   Evaluasi dilakukan dengan cara observasi, diskusi reflektif, dan pengisian angket sederhana. Berikut ini disajikan data perolehan sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian.

Tabel 1. Dampak Kegiatan Pengabdian

Indikator	Sebelum (Jumlah/%)	Sesudah (Jumlah/%)
Mengenal GCompris	0 orang (0%)	12 orang (100%)
Belum mengenal GCompris	12 orang (100%)	0 orang (0%)
Mampu mengoperasikan GCompris	-	12 orang (100%)
Integrasi GCompris pada RPS	-	12 orang (100%)
Kesiapan guru untuk implementasi	-	12 orang (100%)

Indikator	Sebelum (Jumlah/%)	Sesudah (Jumlah/%)
Menyatakan kegiatan sangat bermanfaat	-	12 orang (100%)

(Sumber: Hasil Olah Data Tim Pengabdi, 2025)

Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh peserta belum mengenal aplikasi Gcompris. Setelah kegiatan pengabdian, seluruh peserta mengenal aplikasi Gcompris. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran digital ini masih asing bagi seluruh sasaran kegiatan. Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga berhasil sepenuhnya dalam memperkenalkan aplikasi media digital kepada peserta. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pengenalan Media *Game* Interaktif sebagai Inovasi Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas Rendah" berhasil memberikan dampak positif untuk guru dan tenaga pendidik di SDN Jurangombo 5. Berikut ini disajikan gambar setelah guru mengikuti kegiatan pengabdian.



Gambar 4. Sesi Evaluasi dan Penutupan Kegiatan
(Sumber: Tim Pengabdi, 2025)

Persepsi peserta yang menyatakan bahwa kegiatan pengabdian ini sangat bermanfaat memberikan indikasi bahwa kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhasil dari sisi transfer informasi, tetapi juga memberikan pengalaman bernilai bagi peserta. Seluruh guru kelas, kepala sekolah, dan tenaga kependidikan (tendik) terlibat aktif dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari sosialisasi hingga pelatihan penggunaan media *game* interaktif. Melalui pendampingan ini, para guru memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep literasi awal dan cara memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, mereka mampu mengoperasikan dan mengintegrasikan *game* interaktif ke dalam kegiatan belajar membaca permulaan, sehingga metode pengajaran menjadi lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa kelas rendah. Hal ini juga dapat menjadi bagian dari rencana desain pembelajaran guru untuk meningkatkan pengelolaan kelas secara efektif (Pratiwi et al., 2025). Pemberian materi pengabdian semacam ini dapat bermanfaat bagi guru dalam mendukung proses pembelajaran (Fadiyah et al., 2023). Pelatihan dan pendampingan untuk guru juga dapat mendorong guru merancang pembelajaran yang inovatif di kelas (Wijayanti et al., 2026).

Dari sisi sekolah, kegiatan ini menghasilkan peningkatan kapasitas institusional melalui tersedianya media pembelajaran digital baru yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Hal ini menegaskan bahwa pengenalan media pembelajaran digital berkontribusi langsung terhadap peningkatan kapasitas institusi sekolah (*capacity building*). Seperti yang diungkapkan oleh Riva'I & Rahmawati (2025) bahwa pendekatan semacam ini dapat secara efektif memberdayakan guru untuk menjadi agen pembelajaran yang inovatif dan reflektif serta membangun komunitas pembelajaran profesional yang berkelanjutan. Oleh karena itu, kepala sekolah perlu memaksimalkan fungsi manajemen di

bagian perencanaan program kegiatan sebagai sarana meningkatkan mutu pendidikan (Nindie, 2022) agar dapat mengadakan program sejenis secara rutin dan teragenda. Dengan demikian, dapat menciptakan iklim pengembangan sumber daya manusia yang baik.

Kegiatan pengabdian ini juga menemukan bahwa kepala sekolah dan tendik turut mendapatkan wawasan mengenai manajemen penggunaan perangkat dan dukungan teknis yang dibutuhkan, sehingga keberlanjutan program dapat terjaga. Werang et al (2023) menjelaskan bahwa kepala sekolah yang baik mampu mendorong seluruh komponen sekolah untuk terus mengembangkan proses pembelajaran bagi semua. Selain itu, kegiatan ini juga menambah literasi digital seluruh peserta. Seperti yang dijelaskan Shiddiqy (2023) bahwa guru yang melek digital dapat menjadi hal yang menyenangkan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru kelas rendah dalam memanfaatkan media digital interaktif untuk pembelajaran membaca permulaan. Membaca permulaan menjadi tahap fundamental bagi perkembangan literasi anak. Seperti yang dijelaskan Rivai et al (2023) bahwa membaca permulaan memerlukan perhatian mendalam karena akan memengaruhi kemampuan membaca lanjut yang juga menentukan kemampuan awal yang harus dimiliki individu untuk menjalani kehidupan di masa mendatang. Guru-guru yang mengikuti kegiatan kini memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai urgensi penggunaan media digital dalam mengajarkan membaca permulaan, serta mengenal berbagai jenis media edukatif, khususnya *game* interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital.

Aplikasi Gcompris tidak hanya menyediakan berbagai fitur membaca permulaan, tetapi juga menulis permulaan yang dikemas dalam bentuk *game*. Aplikasi ini juga tidak hanya menyediakan belajar bahasa Indonesia, tetapi juga belajar bahasa Inggris dasar. Hal ini membuat peserta pengabdian tidak hanya memperoleh literasi media membaca permulaan, tetapi juga memperoleh keterampilan praktis dalam mengoperasikan media digital. Kegiatan ini turut meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri guru untuk menerapkan inovasi pembelajaran berbasis digital di kelas. Seperti yang diungkapkan oleh (Sasabillah et al., 2025) bahwa kompetensi digital guru dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya faktor individu. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian semacam ini sangat penting bagi penguatan literasi digital dan pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan profesionalisme guru, khususnya dalam menghadapi perkembangan teknologi digital.

Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa program pengabdian berhasil menjembatani kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran siswa di era digital dan kemampuan guru dalam mengoptimalkan media teknologi sebagai sarana pembelajaran, khususnya pada membaca permulaan. Fitur yang dimiliki Gcompris juga menyediakan menulis permulaan, tetapi bukanlah menulis analog. Namun, melalui fitur ini siswa juga dapat belajar cara menulis permulaan, yang diawali menuangkan gagasan sederhana dalam bentuk kata dan kalimat. Aplikasi ini dapat menjadi *scaffolding* guru dalam mendukung kemampuan membaca dan menulis permulaan secara menyenangkan melalui *game* interaktif yang disediakan aplikasi GCompris. Seperti yang dijelaskan (Fatimah & Prasetyono, 2025) bahwa guru yang memiliki persepsi positif terhadap media digital interaktif dapat memberikan umpan balik belajar siswa secara instan karena fitur media digital yang menyenangkan, seperti animasi, audio visual, dan kuis.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil meningkatkan tiga hal utama, yaitu pertama, peningkatan pemahaman guru terkait media *game* interaktif berbasis digital. Sebelum kegiatan pengabdian, seluruh peserta belum mengenal aplikasi GCompris. Setelah pengadian, seluruh peserta mengenal aplikasi GCompris yang tidak hanya menyediakan fitur belajar membaca permulaan. Kedua, peningkatan keterampilan operasional aplikasi GCompris sebagai ide *ice breaking.* Aplikasi ini tidak hanya menyediakan fitur belajar membaca permulaan, tetapi juga memiliki fitur belajar menulis permulaan, baik dalam bahasa Indonesia maupun dalam bahasa Inggris. Dengan demikian, fitur *game* yang ada di aplikasi GCompris juga dapat digunakan sebagai *ice breaking*. Ketiga, peningkatan motivasi guru untuk menggunakan aplikasi GCompris sebagai media *game* interaktif dalam mengajarkan membaca permulaan di kelas rendah. Peserta yang masih mengampu di kelas rendah menyatakan bahwa akan segera mengadopsi aplikasi ini di kelas untuk mengajar. Bahkan, peserta yang bukan mengajar di kelas rendah juga tertarik untuk menggunakannya sebagai ide *ice breaking* di kelas. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berdampak pada penguatan kompetensi guru dalam praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa generasi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberi dukungan terhadap pengabdian ini yaitu segenap keluarga besar SDN Jurangombo 5 yang terletak di terletak di Jl. Sunan Kalijaga XI/7, Magelang 56123, Kecamatan Magelang Selatan, Kota Magelang, Jawa Tengah.

DAFTAR PUSTAKA

Fadiyah, F., Fuadi, A., Nurjannah, Irmayanti, & Lita, W. (2023). Quizizz Application-Based Interactive Learning Media Development Workshop for Junior High School Teacher. *Pengabdian: Jurnal Abdimas*, *1*(2), 59–65. https://doi.org/https://doi.org/10.55849/abdimas.v1i2.157

Fatimah, S., & Prasetyono, H. (2025). Eksplorasi Persepsi Guru Sd Terhadap Penggunaan Aplikasi Digital Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(4), 308–323. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34309

Gedik, O., & Akyol, H. (2022). Reading Difficulty and Development of Fluent Reading Skills : An Action Research. *International Journal of Progressive Education*, *18*(1), 22–41. https://doi.org/10.29329/ijpe.2022.426.2

Kanonire, T., Lubenko, J., & Kuzmina, Y. (2022). The Effects of Intrinsic and Extrinsic Reading Motivation on Reading Performance in Elementary School. *Journal of Research in Childhood Education*, *36*(1), 1–13. https://doi.org/10.1080/02568543.2020.1822961

Kusuma, M. W. (2025). Miris, Ratusan Siswa SMP di Buleleng Belum Bisa Membaca. *Detikbali*. https://www.detik.com/bali/berita/d-7861343/miris-ratusan-siswa-smp-di-buleleng-belum-bisa-membaca?

Lampropoulos, G. (2023). Educational benefits of digital game-based learning : K-12 teachers ' perspectives and attitudes. *Advance Mobile Learning Education Research*, *3*(2), 805–817. https://doi.org/10.25082/AMLER.2023.02.008

Ludewig, U., Kleinkorres, R., Schaufelberger, R., Schlitter, T., Lorenz, R., König, C., Frey, A., & McElvany, N. (2022). COVID-19 Pandemic and Student Reading Achievement : Findings From a School Panel Study. *Frontiers in Psychology*, *13*(May). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.876485

Nindie, A. (2022). Leadership Management of School Principles: A Case Study of Public

Elementary Schools In Bogor Regency. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, *2*(1), 19–28. https://doi.org/https://doi.org/10.37481/jmh.v2i1.465

Onyejelem, T. E., & Aondover, E. M. (2024). Digital Generative Multimedia Tool Theory (DGMTT): A Theoretical Postulation. *Journalism and Mass Communication*, *14*(3), 189–204. https://doi.org/10.17265/2160-6579/2024.03.004

Pratiwi, S. S., Fibrianto, A. S., Meiji, N. H. P., & Apriyadi, D. W. (2025). Sosialisasi untuk Guru Sosiologi di Malang Raya dalam Menyusun Desain Pembelajaran. *SOCIETY: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *6*(1), 8–18. https://doi.org/https://doi.org/10.37802/society.v6i1.870

Ragni, B., Toto, G. A., Furia, M. di, Lavanga, A., & Limone, P. (2023). The use of Digital Game-Based Learning (DGBL) in teachers ' training: a scoping review. *Frontiers in Education*, *8*(1092022). https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1092022

Rahayu, L., & Daud, R. M. (2024). SAS Method assisted by Picture Story Books to Improve Elementary School Students' Beginning Reading Ability. *Journal of Indonesian Primary School*, *1*(1), 37–46. https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jips.v1i1.21

Riva'i, F. A., & Rahmawati, N. (2025). Workshops and Mentoring as a Strategy to Empower Teachers in Developing 21st-Century Learning-Based Teaching Materials. *Al-Ghazali: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, *5*(2), 247–262. https://doi.org/https://doi.org//ag.v5i2.470

Rivai, S., Suleman, D., & Husain, R. (2023). Meningkatkan Literasi Membaca Permulaan Melalui Media Gambar Siswa Kelas I SDN 8 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango. *DIKMAS: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, *3*(2), 393–402. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.2.393-402.2023

Rosa, D., Suastra, I. W., & Sariyasa. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *7*(3), 443–450. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119

Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *IJIM (International Journal of Interactive Mobile Technologies)*, *16*(6), 188–205. https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.25729

Sasabillah, Hariandi, A., & Zahyuni, V. (2025). Studi Eksploratif tentang Kompetensi Digital Guru Dalam Pemanfaatan Platform Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(4), 1030–1039. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.40193

Shiddiqy, M. A. A., Alficandra, Syarfan, L. O., & Irvan, M. (2023). Sosialisasi Pentingnya Literasi Digital Di Era Globalisasi Sebagai Upaya Pendukung Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Negeri 010 Desa Batu Sasak. *Journal of Human And Education*, *3*(2), 386–391. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jh.v3i2.259

Werang, B. R., Agung, A. A. G., Pio, R. J., Asaloei, Is. I., & Leba, S. M. R. (2023). School Principal Leadership , Teachers ' Commitment and Morale in Remote Elementary Schools of Indonesia. *REMIE: Multidisciplinary Journal of Educational Research*, *13*(3), 325–347. https://doi.org/https://doi.org/10.17583/remie.9546

Wijayanti, K., Waluya, S. B., Sukestiyarno, Kartono, & Hendikawati, P. (2026). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Pembelajaran Inovatif untuk Mengembangkan Profesi Pendidik di Sekolah Dasar. *SOCIETY: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *7*(1), 130–139. https://doi.org/https://doi.org/10.37802/society.v7i1.1064

Wu, M. L. (2024). Teachers ' perceptions of implementing Digital Game-Based Learning in the classroom : A convergent mixed method study. *Italian Journal of Educational Technology*, *31*(3), 7–20. https://doi.org/10.17471/2499-4324/1302