

Pengaruh Model Game Based Learning Berbasis Aplikasi Sekolah Enuma Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD

Abdul Hamid Sandhi Ardhy, Suhartono

Universitas Sebelas Maret
sandhiardhy@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/6/2026

approved 1/7/2026

published 17/8/2026

Abstract

This study aims to determine the effect of the Game Based Learning (GBL) model based on the Sekolah Enuma application on the early reading ability of first-grade elementary school students. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method employing a Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of 57 students, including 28 students in the experimental class and 29 students in the control class. Data were collected through performance tests on early reading ability and observation. Data analysis was conducted through validity tests, reliability tests, normality tests, and hypothesis testing using the Wilcoxon Signed Rank Test and Mann–Whitney U Test. The results showed that the GBL model based on the Sekolah Enuma application had a significant effect on students' early reading ability. This was indicated by the Wilcoxon Signed Rank Test result with a significance value of $0.000 < 0.05$, showing an improvement in the experimental class after treatment. Furthermore, the Mann–Whitney U Test result on the posttest showed a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant difference between the experimental and control classes. Therefore, the Game Based Learning model based on the Sekolah Enuma application can be used as an effective alternative learning strategy to improve early reading ability of first-grade elementary school students.

Keywords: Sekolah Enuma application, Game Based Learning, early reading ability, elementary school.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Game Based Learning (GBL) berbasis aplikasi Sekolah Enuma terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi experiment) dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian berjumlah 57 siswa yang terdiri dari 28 siswa kelas eksperimen dan 29 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes perbuatan kemampuan membaca permulaan dan observasi. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, serta uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test dan uji Mann–Whitney U Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model GBL berbasis aplikasi Sekolah Enuma berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa dengan ditunjukkan oleh hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Selain itu, hasil uji Mann–Whitney U Test pada posttest menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, model Game Based Learning berbasis aplikasi Sekolah Enuma dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar.

Kata Kunci: aplikasi sekolah enuma, Game Based Learning, membaca permulaan, sekolah dasar



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

PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dikuasai oleh siswa sekolah dasar karena menjadi fondasi dalam memahami berbagai materi pelajaran. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperoleh informasi, memahami konsep, serta menangkap inti suatu topik pembelajaran. Oleh karena itu, keterampilan membaca menjadi salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran (Hasanah & Lena, 2021). Membaca merupakan aktivitas yang melibatkan keterampilan visual, motorik, dan kognitif untuk menafsirkan simbol-simbol huruf sehingga memiliki makna bagi pembaca (Astutik, 2021).

Keterampilan membaca pada dasarnya terbagi menjadi dua tahap, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut. Membaca permulaan merupakan tahap awal yang berfokus pada kemampuan mengenal huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi, serta membaca kata secara tepat. Tahap ini menjadi dasar penting sebelum siswa memasuki tahap membaca lanjut yang menekankan pada pemahaman isi bacaan dan kemampuan menangkap makna teks secara menyeluruh (Sukma & Puspita, 2023). Oleh karena itu, penguasaan keterampilan membaca permulaan menjadi pondasi utama bagi perkembangan kemampuan literasi siswa pada jenjang berikutnya.

Dalam mengidentifikasi kemampuan membaca permulaan siswa, dapat menggunakan suatu instrumen yang dinamakan EGRA (Early Grade Reading Assessment). EGRA (Early Grade Reading Assessment) merupakan alat asesmen formatif yang telah dikembangkan dan populer di internasional untuk mengukur kemampuan dasar membaca terutama pada kelas awal 1 sampai dengan 3 yaitu (1) pengenalan huruf dan pengenalan bunyi huruf; (2) membaca kata yang tidak bermakna; (3) membaca nyaring; (4) pemahaman bacaan; (5) pemahaman menyimak (Dubeck & Gove, 2015). Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa masih tergolong rendah. Penelitian yang dilakukan oleh Muslih dkk. (2022) menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam beberapa aspek membaca, baik dalam pengenalan huruf, pelafalan, maupun kelancaran membaca. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil Program for International Student Assessment (PISA) yang menunjukkan bahwa skor literasi membaca siswa Indonesia mengalami penurunan pada periode tahun 2012 hingga 2022 (OECD, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca masih menjadi tantangan dalam dunia pendidikan.

Menurut Maryanto & Chrismastianto (2018) terdapat permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik kelas rendah pada sekolah dasar yaitu kurangnya dalam membaca permulaan. Permasalahan terjadi karena metode yang digunakan tidak bervariasi sehingga tidak berpusat pada siswa dan media ajar yang digunakan belum sesuai untuk proses belajar di kelas. Budiarti (2018). Karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan bermain dan memiliki rentang konsentrasi yang relatif pendek menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan (Helsa & Kenedi, 2019). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model pembelajaran Game Based Learning (GBL). Model pembelajaran ini memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Siregar & Sitepu, 2021). Pembelajaran berbasis permainan juga mampu mengubah pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa (Winatha & Setiawan, 2020).

GBL tidak hanya memanfaatkan permainan sebagai hiburan, melainkan sebagai media pedagogis yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi pembelajaran. Dalam GBL, terdapat elemen tantangan, aturan, tujuan, umpan balik langsung, serta penghargaan yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dalam pemilihan permainan juga didasarkan supaya dapat mengakomodasi ketiga aspek gaya belajar siswa dapat terintegrasikan menjadi satu seperti visual, auditori, dan kinestetik.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani. D.E (2026) menunjukkan bahwa penerapan model GBL terbukti efektif dalam mengatasi kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD yang rendah. Temuan tersebut memberikan solusi untuk mengatasi kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, diketahui bahwa penerapan GBL dalam pembelajaran membaca permulaan masih berfokus pada penggunaan media permainan konkret atau tradisional. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian, karena pemanfaatan media digital belum banyak dikaji secara mendalam. Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, penerapan Game Based Learning dapat dipadukan dengan media digital, salah satunya melalui aplikasi Sekolah Enuma: Bahasa Indonesia. Aplikasi ini merupakan platform pembelajaran digital yang dirancang untuk membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan literasi dasar melalui berbagai aktivitas belajar yang interaktif dan berbasis permainan. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan secara lebih efektif.

Terdapat beberapa kajian yang telah meneliti penggunaan aplikasi sekolah enuma untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Sari, dkk (2024) dan Lisnawati (2024) menggunakan aplikasi sekolah enuma sebagai media dalam penerapannya di pembelajaran untuk melihat pengaruhnya pada kemampuan membaca permulaan kelas 1 sekolah dasar. Hasil penelitian peneliti menunjukkan hasil terdapat pengaruh yang positif. Berdasarkan kajian penelitian terdahulu aplikasi sekolah enuma dapat dijadikan menjadi alternatif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa melalui model pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbasis aplikasi Sekolah Enuma: Bahasa Indonesia terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis eksperimen quasi dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Menurut Sugiyono (2023) eksperimen quasi adalah pengembangan dari True Experimental karena eksperimen benar dianggap terlalu sulit dilakukan. Perbedaan antara eksperimen quasi dengan eksperimen benar adalah kelompok kontrol tidak digunakan untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi hasil penelitian. Pada desain penelitian ini akan dibagi menjadi dua kelompok, pertama kelompok eksperimen yang akan diberikan perlakuan dan kedua kelompok kontrol yang tidak akan diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas 1 sekolah dasar yang terletak pada kecamatan kbumen yaitu SD Negeri 1 Adikarso berjumlah 28 siswa, dan SD Negeri Depokerjo berjumlah 29. Perlakuan pada penelitian ini adalah penerapan model GBL berbasis aplikasi sekolah enuma. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes perbuatan dan observasi. Desain penelitian dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

O₁ : Kelas Eksperimen sebelum perlakuan

O₂ : Kelas Eksperimen setelah perlakuan

- O₃ : Kelas Kontrol sebelum perlakuan
 O₄ : Kelas Kontrol setelah perlakuan
 X : Perlakuan Model GBL Berbasis Aplikasi Sekolah Enuma

Pengukuran kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD dilakukan pada saat sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest). Pretest dilakukan sebelum diberikan perlakuan bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Posttest dilakukan setelah diberikan perlakuan bertujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan dan dibantu dengan program SPSS versi 26. Pertama, dilakukan uji validitas terhadap tes perbuatan siswa yang diuji coba di luar sampel penelitian, menggunakan rumus Pearson Product Moment. Kedua, setelah angket dinyatakan valid, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha untuk mengukur konsistensi internal instrumen. Ketiga, dilakukan uji normalitas untuk memastikan distribusi data bersifat normal, menggunakan uji Shapiro-Wilk dikarenakan sampel yang kurang dari 50. Keempat, untuk memastikan bahwa varians antar kelompok homogen, dilakukan uji homogenitas dengan rumus Levene Statistic. Kelima, Uji-t sampel berpasangan digunakan untuk menguji hipotesis apakah ada pengaruh yang signifikan ditinjau dari perubahan nilai dari kelas eksperimen. Keenam, Uji-t sampel independen digunakan untuk menguji hipotesis untuk mengetahui apakah ada perbedaan empiris signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan desain penelitian yang telah dirancang yaitu *Nonequivalent Group Design* dan teknik pengambilan sampel pada penelitian adalah *random sampling*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 57 siswa dengan penyebaran sampel 28 siswa pada kelas eksperimen dan 29 siswa pada kelas kontrol. Prosedur pertama dalam penelitian ini yaitu pengujian instrument apakah instrument yang dibuat telah memenuhi syarat untuk mengukur kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Pengujian validitas dilaksanakan bertujuan untuk mengevaluasi seberapa baik instrument mengukur nilai yang diharapkan. Pada pengujian validitas mencari nilai *r*-hitung dengan rumus dan setelah itu dibandingkan dengan nilai *r*-tabel untuk menentukan validitas penelitian jumlah responden dalam pengujian validitas ini adalah 30. Pengujian validitas disimpulkan dengan kriteria pengujian sebagai berikut.

- Jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ maka item tersebut dinyatakan valid dan;
- Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka item tersebut tidak valid.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Tes Perbuatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD

Nomor Butir	<i>r</i> Tabel	<i>r</i> Hitung	Keterangan
1	0,3610	0,689	Valid
2	0,3610	0,553	Valid
3	0,3610	0,631	Valid
4	0,3610	0,761	Valid
5	0,3610	0,705	Valid
6	0,3610	0,748	Valid

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa seluruh butir soal tes perbuatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD dinyatakan valid dikarenakan seluruh nilai *r*-hitung yang didapatkan setiap butir soal memenuhi kriteria pengujian yaitu

jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Setelah instrument dipastikan valid langkah selanjutnya adalah uji reliabilitas. Reliabilitas adalah pengukuran yang menunjukkan seberapa bisa diandalkan atau dipercaya suatu alat ukur (Marthiani, 2024). Rumus Alpha Cronbach digunakan dalam pengujian realibitas. Standar tes menyatakan suatu butir instrumen realibel ketika skor Alpha Cronbach lebih besar dari 0,6.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas**Uji Wilcoxon Signed Rank Test**

<i>Cronbach's Alpha</i>	0,768
N	6

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa instrumen tes perbuatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD dinyatakan reliabel dapat ditinjau dari hasil perhitungan *cronbach's alpha* 0,768 dimana ini $> 0,6$. Setelah persiapan penelitian telah selesai maka dilaksanakanlah penelitian. Setelah penelitian dilaksanakan didapatkan data yang dapat digunakan untuk pengujian yang diperlukan. Pengujian pertama yaitu uji prasyarat uji normalitas, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada data setiap kelas. Kriteria pengujian hasil dari uji normalitas sebagai berikut.

- Apabila nilai signifikansi (sig 2-tailed) $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal dan berlaku sebaliknya;
- Apabila nilai signifikansi (sig 2-tailed) $\geq 0,05$ maka data berdistribusi normal

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

		Uji Normalitas					
		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Eksperimen	0.139	28	0.179	0.941	28	0.117
	Kontrol	0.165	28	0.049	0.937	28	0.094
PostTest	Eksperimen	0.278	28	0.000	0.767	28	0.000
	Kontrol	0.200	28	0.006	0.915	28	0.027

Berdasarkan tabel 4 di atas, terdapat dua uji normalitas yang disediakan. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas shapiro wilk dikarenakan jumlah sampel yang dimiliki kurang dari 50. Pada tabel 4 diperoleh nilai *pretest* baik kelas eksperimen memperoleh 0,117 dan kelas kontrol memperoleh 0,095 dimana ini menunjukkan bahwa nilai sig $> 0,05$ menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai *posttest* kelas eksperimen memperoleh 0,000 dan kelas kontrol memperoleh 0,027 yang menunjukkan bahwa data *posttest* tidak berdistribusi normal. Dikarenakan salah satu data yaitu *posttest* menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal maka analisis data selanjutnya menggunakan analisis statistik non parametrik berdasarkan penjelasan dari Inayah, dkk (2025). Jenis uji yang digunakan yaitu uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dan uji *Mann Whitney U Test*. Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* sebagai uji hipotesis mencari pengaruh dari kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pengujian hipotesis yang pertama yaitu uji *Wilcoxon Signed Rank Test* pengujian yang bermaksud untuk melihat pengaruh dari data yang berpasangan (Inayah, dkk, 2025). Kriteria pengujian hipotesis uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dapat dilihat sebagai berikut.

- Jika nilai signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$ maka terdapat pengaruh
- Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test
Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Z	-4.511
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan tabel 5, nilai signifikansi menunjukkan jumlah $0,000 \leq 0,05$ apabila dibandingkan dengan kriteria pengujian hasil ini dapat ditarik kesimpulan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas memberikan pengaruh. Setelah mengetahui perlakuan yang diberikan telah memberikan pengaruh selanjutnya yaitu membandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Pengujian selanjutnya adalah uji *Mann-Whitney U Test*. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengujian hasil uji dapat dilihat sebagai berikut.

- Jika nilai signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$ maka terdapat perbedaan
- Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan

Tabel 6. Hasil Uji Mann-Whitney U Test
Uji Mann-Whitney U Test

	PreTest	PostTest
Mann-Whitney U	331.500	183.000
Wilcoxon W	737.500	589.000
Z	-1.003	-3.459
Asymp Sig. (2-tailed)	0.316	0.001

Berdasarkan tabel 6, pada nilai *pretest* diperoleh nilai Mann-Whitney U Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,316. Nilai signifikansi 0,316 lebih besar dari 0,05 ($0,316 > 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat pretest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada sebelum diberikan perlakuan tingkat kemampuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan sama dan seimbang.

Pada nilai *posttest* diperoleh Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05 ($0,001 \leq 0,05$), Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Dari kedua uji hipotesis ini menunjukkan bahwa model GBL berbasis aplikasi sekolah enuma berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD.

Model *Game Based Learning* (GBL) berbasis aplikasi Sekolah Enuma adalah suatu model pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan permainan digital ke dalam pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi sekolah enuma yang memuat banyak konten seperti video pembelajaran, buku pembelajaran, hingga game interaktif supaya anak-anak dapat menguasai kemampuan dasar dari Bahasa Indonesia, Matematika, dan Bahasa Inggris. Pembelajaran berbasis permainan dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta menantang sehingga siswa tidak merasa terbebani dalam menerima materi pembelajaran. Penggunaan model GBL berbasis aplikasi sekolah enuma Bahasa Indonesia sangat relevan untuk digunakan di kelas 1 SD dikarenakan sesuai dengan karakteristik mereka. Pada kelas 1 ini, siswa ada pada masa bermain dimana mereka membutuhkan kesenangan. Anak-anak belum bisa belajar dengan kondisi suasana formal sehingga guru dalam pembelajaran harus merancang pembelajaran yang menyenangkan seperti bernyanyi, bercerita, dan bermain peran (Susanto, dkk., 2024).

Model GBL memberikan pengaruh dikarenakan model GBL dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sebagaimana dijelaskan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Mulia & Latif (2025) karena model GBL memungkinkan siswa berpartisipasi secara

aktif dalam proses pembelajaran membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan rasa ingin tahu dan tantangan mereka. Minat belajar merupakan salah satu hal pada faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD yaitu faktor psikologis sebagaimana dijelaskan oleh Muammar (2020).

Penerapan model Game Based Learning (GBL) berbasis aplikasi Sekolah Enuma memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD. Hal ini tidak terlepas dari kelengkapan fitur yang tersedia dalam aplikasi, yang secara pedagogis dirancang untuk mengintegrasikan aspek visual, auditori, dan kinestetik dalam proses pembelajaran. Fitur video pembelajaran, misalnya, menyajikan cerita yang dapat disimak dan diikuti oleh siswa secara berurutan hingga akhir level, sehingga mampu melatih keterampilan menyimak sekaligus memahami alur cerita. Kegiatan ini secara tidak langsung memperkuat kemampuan membaca permulaan karena siswa terbiasa menghubungkan bunyi, kata, dan makna dalam konteks yang utuh.

Selanjutnya, fitur buku digital dalam aplikasi memberikan kontribusi penting dalam pengenalan huruf dan pembentukan kemampuan fonologis siswa. Penyajian huruf yang dilengkapi dengan gambar menarik serta audio pelafalan, mulai dari huruf tunggal hingga suku kata, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan berulang. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran membaca permulaan yang menekankan pada penguasaan hubungan antara simbol huruf dan bunyinya (phonics awareness). Dengan demikian, siswa tidak hanya mengenali bentuk huruf, tetapi juga memahami cara pelafalannya secara tepat.

Selain itu, fitur game interaktif menjadi faktor utama yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Berbagai jenis permainan seperti menambang huruf, kereta huruf, dan melengkapi kata dalam kalimat, dirancang untuk melatih kemampuan identifikasi huruf, pengenalan kata, serta pemahaman sederhana dalam bentuk yang menyenangkan. Aktivitas seperti menambang huruf melatih ketepatan dalam mengenali simbol huruf, sedangkan permainan kereta huruf mengembangkan kemampuan memilih dan mengelompokkan huruf sesuai kebutuhan. Sementara itu, permainan melengkapi kata dalam kalimat mendorong siswa untuk memahami konteks bahasa secara sederhana. Keterlibatan aktif dalam permainan ini menjadikan proses belajar lebih bermakna dan tidak monoton.

Perbedaan antara model pembelajaran konvensional dengan penerapan Game Based Learning (GBL) berbasis aplikasi Sekolah Enuma dapat dilihat secara lebih rinci dari karakteristik proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pada model konvensional, pembelajaran cenderung berpusat pada guru (teacher-centered), di mana guru menjadi sumber utama informasi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima materi secara pasif. Interaksi yang terjadi umumnya satu arah, sehingga kesempatan siswa untuk mengeksplorasi kemampuan membaca secara mandiri menjadi terbatas. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan relatif terbatas, seperti buku bacaan cetak dan nyanyian sederhana, yang meskipun memiliki nilai edukatif, namun kurang mampu memberikan variasi stimulus belajar yang memadai, khususnya dalam mengintegrasikan aspek visual, auditori, dan interaktif secara bersamaan.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model game based learning berbasis aplikasi sekolah enuma berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Hasil ini didapatkan dari uji hipotesis yang digunakan yaitu uji Wilcoxon signed rank test dan uji mann-whitney u test. Dari hasil uji Wilcoxon signed rank test diperoleh nilai signifikansi $\leq 0,05$ yang menyatakan bahwa perlakuan memberikan pengaruh yang signifikan dengan diperkuat uji mann-whitney u test yang memperoleh nilai signifikansi

$\leq 0,05$ pada nilai posstest yang menunjukkan terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Oleh karena itu, model game based learning berbasis aplikasi sekolah enuma dapat digunakan sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Penelitian ini memberikan kontribusi penting untuk pengembangan model pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif yang dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa model game based learning berbasis aplikasi sekolah enuma memiliki potensi positif dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD dan dapat menjadi fokus bagi penelitian selanjutnya untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam tetapi juga memperhatikan beberapa aspek yang belum terjamah.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, D. T. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar [S1 Thesis]. Universitas Jambi.
- Budiarti, W. N. (2018). Pengembangan Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Sas (Struktural Analitik Sintesis) Siswa SD Kelas I. Tawadhu, 2(1).
- Dubeck, M. M., & Gove, A. (2015). The early grade reading assessment (EGRA): Its theoretical foundation, purpose, and limitations. *International Journal of Educational Development*, 40, 315–322. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2014.11.004>
- Hasanah, A., & Lena, M. S. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3296–3307. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.526>
- Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2019). Edmodo-Based Blended Learning Media in Learning Mathematics. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)*, 2(2), 107–117. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jtlee.v2i2.7416>
- Inayah. S., dkk. (2025). *Statistika Non Parametrik*. Padang Sumatera Barat. U ME Publishing.
- Maryanto, R. I. P., & Chrismastianto, I. A. W. (2018). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas 1 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(3), 305–313. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073>
- Muammar. (2020). *Buku Membaca Permulaan di Sekolah Dasar* (Hilmiati, Ed.; 1 ed., Vol. 1). Sanabil.
- Muslih, M. A., Sa'odah, & Hasan, N. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 2 di SD Negeri Pekojan 02 Petang Kota Jakarta Barat. *PANDAWA: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 4(1), 66–83. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Putri. L.S., (2025), Pengaruh Model Game-Based Learning (GBL) Berbantuan Zepquiz terhadap Pemahaman Konsep pada Materi Pengukuran Sudut Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahim, F. (2018). *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar* (2 ed.). Bumi Aksara.
- Sari, T. N., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2024). Deskripsi Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Adaptasi Early Grade Reading Asesment (EGRA) Peserta Didik Kelas 1. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 1185–1193. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.14986>

- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2021). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)* e-ISSN, 3(2), 2774–8219.
- Sukma, H. H., & Puspita, L. A. (2023). Keterampilan Membaca dan Menulis (Teori dan Praktik) (Uki, Ed.; 1 ed., Vol. 6). K-Media.
- Try Mulia, I., & Latif, L. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 625–635. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1281>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.