

Development of the BERKATA Game as an Interactive Learning Media for Word Formation in Phase A Elementary School Students

¹Rani Setiawaty, ²Osi Putri Aprilia, ³Novilia Ariyani, ⁴Nita Rosyda Setyawan

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

Corresponding author's email: rani.setiawaty@umk.ac.id

ARTIKEL INFO

Article history:

Received: 9 Januari 2026

Accepted: 15 Januari 2026

Published: 28 Januari 2026

Keywords:

Interactive Learning Media,

BERKATA Game, Word

Formation, Elementary School

Students, R&D

DOI: [10.33603/deiksis.v9i2.6908](https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.6908)

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive learning media called BERKATA (Belajar Riang Membentuk Kata or Learning to Form Words Joyfully) and test its feasibility and practicality in teaching basic literacy to second-grade elementary school students. The study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and formative evaluation. The BERKATA game media was designed to help students form simple words gradually through interactive activities that combine visual, audio, and educational game elements in accordance with the characteristics of Phase A literacy in the Merdeka Curriculum. The validation results showed that the BERKATA game media obtained a highly valid category from media experts with a percentage of 95.8% and material experts with a percentage of 94.4%. In addition, the results of the teacher response showed a very practical category with a percentage of 95%, while the student response obtained an average percentage of 93.3% with a very practical category. Based on these results, it can be concluded that the BERKATA game media is very feasible and practical to use as interactive learning media to improve the word formation and early reading skills of second-grade elementary school students.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia pada Fase A Kurikulum Merdeka menekankan pengembangan kemampuan dasar literasi berupa mengenali huruf, membentuk suku kata, membaca kata sederhana, serta menghubungkan bunyi dengan simbol huruf secara konsisten. Pada fase ini, siswa diharapkan mampu membaca dan membentuk kata yang terdiri dari satu sampai dua suku kata sebagai fondasi bagi kemampuan membaca lanjutan, Setiawaty et al., (2025). Namun, hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan pembentukan kata pada siswa kelas rendah masih relatif rendah. Hal ini tampak dari beberapa gejala umum, seperti kesulitan menggabungkan huruf menjadi suku kata, kesulitan dalam membaca

suku kata tertentu, serta kesulitan memecah atau membentuk kata berdasarkan struktur suku kata.

Selain itu, sebagian siswa belum mampu mengidentifikasi hubungan antara bunyi fonem dan huruf, sehingga proses membaca sering terhambat. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya mempermudah pengenalan huruf dan suku kata, tetapi juga membantu mereka dalam proses pembentukan kata secara konkret dan bertahap, sesuai tahapan perkembangan literasi di kelas rendah (Setiawaty et al., 2025). Sementara itu, perkembangan teknologi digital telah membuka banyak peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti game edukasi, animasi, dan aplikasi berbasis digital mampu meningkatkan motivasi belajar, perhatian, serta kemampuan literasi dasar siswa sekolah dasar (Sapitri & Suriani, 2025).

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif dan menarik. Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi serta membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Setiawaty et al., (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis interaktif, khususnya game edukasi, mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Selain itu, media tersebut juga berkontribusi positif terhadap kemampuan literasi dasar di sekolah dasar.

Sejalan dengan hal tersebut, Fatmawati et al., (2024) menyatakan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang variatif dan menarik menjadi salah satu faktor penyebab kesulitan membaca pada siswa kelas II. Kesulitan tersebut meliputi kemampuan mengenali huruf, mengeja suku kata, dan membentuk kata. Media digital terbukti mendukung perkembangan fonologis dan kemampuan membaca permulaan siswa melalui latihan yang sistematis, visual menarik, serta umpan balik langsung Khasanah et al., (2023). Selain itu, media berbasis visual seperti flipbook dan buku digital mampu meningkatkan minat baca dan aktivitas literasi siswa kelas rendah karena tampilannya yang lebih menarik dan mudah diakses (Nurdiansah, 2022).

Penelitian mengenai game edukasi berbasis literasi juga menunjukkan bahwa pembelajaran membaca menjadi lebih menyenangkan ketika siswa berinteraksi langsung dengan huruf, gambar, dan suara (Oktaviany et al., 2025). Namun, sebagian besar media yang telah dikembangkan lebih berfokus pada literasi membaca secara umum, belum secara khusus mengarahkan siswa pada keterampilan kunci Fase A yaitu pembentukan kata sederhana (*word formation*) secara bertahap dan terstruktur. Oleh karena itu, penelitian

ini mengembangkan *game BERKATA* (Belajar Riang Membentuk Kata) sebagai media interaktif yang dirancang khusus untuk membantu siswa kelas II SD dalam membentuk kata sederhana melalui latihan menyusun huruf menjadi suku kata, latihan menggabungkan suku kata menjadi kata, tampilan visual menarik dan suara pengucapan, permainan interaktif dengan umpan balik langsung, serta penguatan kesadaran fonologis sesuai tahap perkembangan Fase A.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *game BERKATA* yang secara spesifik dirancang untuk memfasilitasi keterampilan pembentukan kata sederhana secara bertahap dan terstruktur sesuai karakteristik Fase A Kurikulum Merdeka. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada literasi membaca secara umum atau pengenalan huruf dan suku kata secara terpisah, *game BERKATA* mengintegrasikan latihan fonologis, visual interaktif, audio pengucapan, serta umpan balik langsung dalam satu sistem pembelajaran yang sistematis. Selain itu, desain konten dalam game ini disusun berdasarkan tahapan perkembangan membaca permulaan, sehingga siswa tidak hanya mengenali huruf dan suku kata, tetapi juga mampu membangun kata secara mandiri melalui proses yang *scaffolded* dan progresif. Dengan demikian, media ini menawarkan pendekatan yang lebih terarah dalam mendukung capaian pembelajaran pembentukan kata pada Fase A.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan *game BERKATA* (Belajar Riang Membentuk Kata) sebagai solusi pembelajaran literasi dasar bagi siswa kelas II SD. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain media *game BERKATA* yang sesuai dengan karakteristik perkembangan literasi Fase A, khususnya dalam keterampilan pembentukan kata sederhana secara bertahap dan terstruktur. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kelayakan media *game BERKATA* dari aspek materi, bahasa, dan tampilan media agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran membaca permulaan siswa kelas rendah. Pengujian kepraktisan media dilakukan untuk memastikan bahwa media *game BERKATA* mudah digunakan oleh guru serta menarik dan mudah dipahami oleh siswa dalam mendukung pembelajaran membaca yang efektif, menyenangkan, dan bermakna.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif *game BERKATA* (Belajar Riang Membentuk Kata). Penelitian ini juga menguji tingkat kelayakan dan kepraktisan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar. Metode R&D dipilih karena berorientasi pada pengembangan produk pendidikan yang diuji secara sistematis sebelum digunakan secara luas (Okpatrioka, 2023). Pendekatan ini

sesuai untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan aplikatif di sekolah dasar (Sugiyono, 2019).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penggunaan model ADDIE dinilai mampu mengarahkan proses pengembangan media secara terstruktur (Rosa et al., 2023). Penelitian ini dibatasi sampai pada tahap pengembangan yang difokuskan pada pengujian kelayakan dan kepraktisan media. Tahap evaluasi hasil pengembangan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan media berdasarkan masukan yang diperoleh dari ahli dan pengguna (Setiawaty et al., 2025). Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar penyempurnaan media *game BERKATA*.

Tahapan pengembangan media *game BERKATA* meliputi; *pertama*, tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar. Analisis juga mencakup karakteristik siswa serta kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran Fase A Kurikulum Merdeka. Data diperoleh melalui observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas. Tahap ini bertujuan memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan permasalahan pembentukan kata siswa (Maula & Antara, 2024). *Kedua*, tahap perancangan meliputi penyusunan tujuan pembelajaran dan desain alur media. Perancangan juga mencakup tampilan antarmuka, storyboard, serta instrumen penelitian. Media *game BERKATA* dirancang dengan prinsip visual, audio, dan interaksi sederhana. *Ketiga*, tahap pengembangan merupakan proses pembuatan media interaktif *game BERKATA* berdasarkan desain yang telah dirancang. Media dikembangkan dengan aktivitas menyusun huruf menjadi suku kata dan menggabungkan suku kata menjadi kata. Media juga dilengkapi tampilan visual menarik serta suara pelafalan kata. Setelah selesai dikembangkan, media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. *Keempat*, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas II sekolah dasar. Tahap ini bertujuan mengetahui kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa. *Kelima*, tahap evaluasi pengembangan media. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli dan respon pengguna guna menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II sekolah dasar di SD 2 Ternadi sejumlah 3 siswa sebagai sampel penelitian dengan perwakilan siswa sedang, tinggi, dan rendah. Siswa berperan sebagai pengguna media dalam uji coba pembelajaran. Selain siswa, penelitian ini melibatkan guru kelas II sebagai responden. Validator ahli yang terlibat terdiri atas ahli materi dan ahli media. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket. Wawancara digunakan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran dan kondisi awal siswa. Observasi dilakukan untuk mengamati proses

penggunaan media dalam pembelajaran. Angket dan lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert 1–4. Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat penilaian validator dan respon pengguna. Penggunaan skala Likert memudahkan pengolahan data secara kuantitatif. Instrumen ini umum digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran (Putri & Wiranti, 2023).

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar validator. Data kuantitatif diperoleh dari skor hasil validasi dan angket respon pengguna. Skor diubah ke dalam bentuk persentase

menggunakan rumus
$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$
. Hasil persentase kemudian dikonversi ke dalam kriteria kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran. Kriteria tersebut mengacu dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif oleh (Amalia et al., 2022).

Tabel 1. Kriteria Kategorisasi Hasil Kevalidan

Interval	Kategori
< 21%	Sangat Tidak Valid
21-40%	Tidak Valid
41-60%	Cukup Valid
61-80%	Valid
81-100%	Sangat Valid

Tabel 2. Kriteria Kategorisasi Hasil Kepraktisan

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pengembangan media pembelajaran BERKATA (Belajar Riang Membentuk Kata) merupakan bagian penting dalam penelitian ini karena bertujuan menghasilkan media interaktif yang layak dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar, khususnya kelas II. Tahap ini dilaksanakan setelah proses analisis kebutuhan dan perancangan selesai, dengan fokus pada pembuatan produk, validasi, serta penyempurnaan media agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada keterampilan membentuk dan membaca kata (Silvia et al., 2021).

Media *game* BERKATA dikembangkan menggunakan Canva dan Microsoft PowerPoint untuk merancang tampilan visual, ilustrasi, serta penyusunan materi,

kemudian dikonversi menjadi media interaktif yang dapat diakses secara digital. Dalam perancangannya, digunakan jenis huruf yang sederhana dan mudah dibaca oleh siswa kelas rendah, serta warna dan ikon yang menarik untuk menumbuhkan minat belajar (Aprimadedi et al., 2024). Konten dalam media *game BERKATA* meliputi pengenalan huruf, penggabungan huruf menjadi suku kata, pembentukan kata sederhana, latihan membaca, serta permainan edukatif yang mendorong siswa belajar secara riang dan aktif.

Keunikan media *game BERKATA* terletak pada pendekatan belajar sambil bermain, di mana siswa tidak hanya membaca, tetapi juga diajak menyusun huruf menjadi kata melalui aktivitas interaktif seperti mencocokkan, menyeret, dan memilih huruf yang tepat. Materi disajikan secara bertahap dari yang sederhana ke kompleks, disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa kelas rendah Khairina & Nasution, (2024). Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi awal sekaligus menumbuhkan motivasi dan rasa percaya diri siswa dalam belajar membaca.

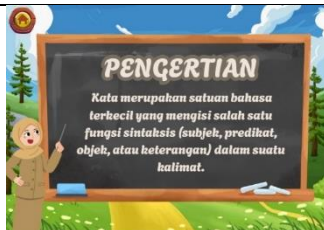
Setelah media *game BERKATA* selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi/guru kelas untuk menilai kelayakan dari aspek isi, bahasa, tampilan, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Masukan dan saran dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Media yang telah direvisi kemudian siap untuk diujicobakan kepada siswa dan guru di sekolah dasar sebagai bagian dari tahap implementasi penelitian. Berikut adalah desain dari media pembelajaran BERKATA.

Tabel 3. Desain Aplikasi BERKATA

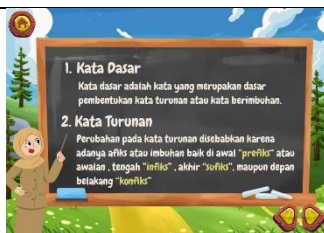
Halaman (Fitur)	Penjelasan
	Tampilan utama <i>game BERKATA</i> berupa Cover dan judul materi pembelajaran, terdapat tombol <i>start</i> untuk memulai.
	Halaman ke-2 berisi peta konsep, selain itu terdapat tombol home untuk kembali kehalaman utama.
	Halaman ke-3 aplikasi BERKATA berisi petunjuk penggunaan, selain itu terdapat tombol home untuk kembali kehalaman utama.



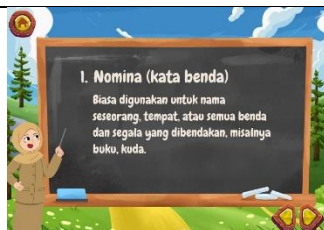
Halaman ke-6 terdapat materi pembentukan kata sederhana, di dalamnya berisi pengertian, jenis kata, kategori kata, dan nonton bareng. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol home untuk kembali ke halaman utama.



Halaman ke-7 berisi materi mengenai pengertian kata, terdapat tombol home untuk kembali ke menu materi.



Halaman ke-9 berisi materi jenis-jenis kata. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol home, dan dibagian bawah kanan terdapat tombol *next* dan *back*.



Halaman ke-12 berisi materi kategori kata. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol home, dan dibagian bawah kanan terdapat tombol *next* dan *back*.



Halaman ke-18 berisi video pembelajaran pembentukan kata dari YouTube. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol home.



Halaman ke-19 berisi *Game BERKATA* level 1, 2, dan 3. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol home.



Halaman ke-20 berisi petunjuk permainan level 1. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol home, dan dibagian bawah sebelah kanan terdapat tombol *next*.



Halaman ke-39 berisi game dari level 1. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol home.



Halaman ke-46 berisi petunjuk permainan level 2. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol home, dan dibagian bawah sebelah kanan terdapat tombol *next*.



Halaman ke-53 berisi game dari level 2. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol home.



Halaman ke-63 berisi petunjuk permainan level 3. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol home, dan dibagian bawah sebelah kanan terdapat tombol *next*.



Halaman ke-76 berisi game dari level 3. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol home.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *game BERKATA* (Belajar Riang Membentuk Kata) dari aspek tampilan, navigasi, interaktivitas, kejelasan visual, dan kemudahan penggunaan. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli media dengan menggunakan lembar validasi berbentuk skala Likert. Penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif diperlukan untuk memastikan media sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Aprimadedi et al., 2024).

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pertama, media *game BERKATA* memperoleh persentase kevalidan sebesar 96,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang sangat menarik, penggunaan warna dan gambar yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah, serta navigasi yang mudah dipahami oleh pengguna. Sementara itu, hasil penilaian ahli media kedua menunjukkan persentase sebesar 95%. Penilaian ini menunjukkan bahwa media *game BERKATA* telah memenuhi kriteria kevalidan media pembelajaran interaktif, baik dari segi desain, tata letak, maupun kemudahan operasional dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa gabungan teks, video, dan gambar mempermudah siswa dalam mencerna dan mengingat apa yang dipelajarinya termasuk teks bacaan (Azizah & Maharani, 2025; Nurlaeli & Arfiyanti, 2025). Rekapitulasi hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

	Validator	Persentase (%)	Kategori
1.	Ahli Media I	96,6%	Sangat Valid
2.	Ahli Media II	95%	Sangat Valid
	Rata-rata	95,8%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai rata-rata validasi ahli media sebesar 95,8% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, media *game BERKATA* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran tanpa perlu revisi besar, dan hanya memerlukan perbaikan kecil sesuai saran validator.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran, ketepatan materi pembentukan kata, kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka Fase A, serta keterurutan penyajian materi. Penyusunan materi pembentukan kata yang sistematis dari huruf hingga kata sederhana penting untuk mendukung literasi awal siswa kelas rendah. Selaras dengan Rosa et al., (2023), penggunaan media pembelajaran interaktif yang dirancang secara bertahap dan terstruktur terbukti mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar, khususnya dalam aspek pengenalan huruf, penggabungan suku kata, dan pembentukan kata sederhana. Penelitian tersebut menegaskan bahwa penyajian materi yang runtut dari unsur terkecil bahasa menuju bentuk kata utuh membantu siswa memahami struktur kata secara lebih mudah dan bermakna.

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh dua orang ahli materi menggunakan lembar validasi yang telah disusun. Hasil penilaian ahli materi pertama menunjukkan persentase sebesar 95,5%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembentukan kata yang disajikan dalam media *game BERKATA* telah sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II serta disusun secara bertahap dari huruf, suku kata, hingga kata sederhana. Hasil penilaian ahli materi kedua memperoleh persentase sebesar 93,3%. Penilaian ini menunjukkan bahwa materi dalam media *game BERKATA* telah tepat, mudah dipahami oleh siswa, serta mendukung pengembangan literasi awal, khususnya kemampuan pembentukan kata. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

	Validator	Persentase (%)	Kategori
1.	Ahli Materi I	95,5%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi II	93,3%	Sangat Valid
	Rata-rata	94,4%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 5, nilai rata-rata validasi ahli materi sebesar 94,4% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, media *game BERKATA* dinyatakan sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran pembentukan kata bagi siswa kelas II sekolah dasar.

3. Hasil Respon Guru terhadap Media *Game BERKATA*

Respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *game BERKATA* dari sudut pandang pengguna pendidik (Wicaksono et al., 2025). Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan media, kejelasan instruksi, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, serta kebermanfaatan media dalam membantu proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon guru, media *game BERKATA* memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru, membantu penyampaian materi pembentukan kata, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media interaktif dinilai mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Ikmal, 2024).

4. Hasil Respon Siswa terhadap Media *Game BERKATA*

Respon siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kemenarikan media *game BERKATA* dari sudut pandang siswa kelas II sekolah dasar. Penilaian dilakukan melalui angket sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah. Hasil respon siswa pertama menunjukkan persentase sebesar 95%, respon siswa kedua sebesar 90%, dan respon siswa ketiga sebesar 95%. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan adanya variasi tingkat kenyamanan siswa, namun secara umum siswa memberikan respon sangat positif terhadap penggunaan media. Rekapitulasi hasil respon siswa disajikan pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

	Menanggapi	Persentase (%)	Kategori
1.	Siswa I	95%	Sangat Praktis
2.	Siswa II	90%	Sangat Praktis
3.	Siswa III	95%	Sangat Praktis
	Rata-rata	93,3%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai rata-rata respon siswa sebesar 93,3% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media *game BERKATA* menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa dalam membentuk kata secara menyenangkan.

5. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil validasi dan uji kepraktisan, media *game BERKATA* memperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Uji Validasi	Hasil
Validasi ahli media	95,8% (Sangat Validasi)
Validasi ahli materi	94,4% (Sangat Validasi)
Respon guru	95% (Sangat Praktis)
Respon siswa	93,3% (Sangat Praktis)

Berdasarkan rekapitulasi hasil penelitian di atas dapat dikatakan bahwa *media game*

BERKATA (Belajar Riang Membentuk Kata) dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media interaktif pembentukan kata untuk siswa kelas II sekolah dasar.

6. Hubungan Hasil Penelitian dengan Teori Pembentukan Kata sebagai Literasi Awal

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas inti media interaktif *game BERKATA*, yaitu mengidentifikasi huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata, lalu menyusun menjadi kata sederhana, selaras dengan teori literasi awal yang menempatkan word decoding (pembacaan kata) sebagai fondasi sebelum kelancaran dan pemahaman bacaan berkembang. Dalam teori membaca modern, pembentukan kata dipahami sebagai proses melatih anak menghubungkan huruf dengan bunyinya secara bertahap. Melalui latihan yang terstruktur, anak belajar membaca dengan cara membunyikan huruf, menggabungkannya, lalu membentuk kata secara tepat. Penelitian Castles et al. (2018) menegaskan bahwa pengajaran huruf dan bunyi (*systematic phonics*) yang dilakukan secara sistematis sangat penting untuk membantu anak mengenali dan membaca kata dengan lebih baik pada tahap awal belajar membaca. Temuan ini memperkuat bahwa desain media *game BERKATA* yang disusun secara bertahap dan interaktif telah sesuai dengan prinsip literasi awal, sehingga mendukung perkembangan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar.

Proses pembentukan kata memiliki peran penting dalam perkembangan literasi awal melalui penguatan kemampuan membaca kata secara akurat. Penelitian oleh Martin et al. (2024) menunjukkan bahwa pengetahuan ortografis (kemampuan mengenali pola huruf dan struktur kata) secara signifikan terkait dengan keterampilan membaca kata dan pemahaman bacaan (*Overall, greater orthographic knowledge is associated with better decoding skills, more accurate word reading, and greater reading comprehension*), yang menguatkan bahwa latihan menyusun huruf dan suku kata menjadi kata membantu siswa tidak hanya membaca tetapi juga memahami kata dalam konteks yang lebih luas. Temuan ini selaras dengan hasil studi oleh Aktürkoğlu (2025) yang meneliti pengaruh dukungan pengenalan kata dalam pembelajaran awal membaca dan menulis, menunjukkan bahwa pembelajaran yang fokus pada proses membentuk huruf menjadi suku kata dan kata secara bertahap meningkatkan akurasi dan kecepatan membaca siswa (*supporting word recognition during the early reading and writing instruction process significantly increased both reading accuracy and reading speed*). Dengan demikian, hasil penelitian media *game BERKATA* yang melatih siswa mengenali huruf, menyusun suku kata, dan membentuk kata sederhana secara sistematis mendukung temuan-temuan internasional bahwa aktivitas pembentukan kata merupakan landasan penting dalam literasi awal terutama membaca dan menulis.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media *game BERKATA* (Belajar Riang Membentuk Kata) dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 95,8% dengan

kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase 94,4% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *game BERKATA* telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, isi materi, bahasa, serta kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka Fase A. Dengan demikian, media *game BERKATA* mampu mendukung pembelajaran pembentukan kata sederhana secara bertahap dan terstruktur sesuai kebutuhan siswa kelas rendah. Selain kelayakan, media *game BERKATA* juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respon pengguna.

Hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon siswa menunjukkan rata-rata persentase 93,3% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menandakan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa dalam membentuk kata secara menyenangkan. Oleh karena itu, media *game BERKATA* direkomendasikan sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif dan aplikatif untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas II sekolah dasar. Media ini dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran inti maupun penguatan literasi, baik secara klasikal menggunakan LCD/proyektor maupun secara individu melalui perangkat digital. Selain itu, guru disarankan menggunakan media *game BERKATA* secara berkelanjutan dan terstruktur agar latihan pembentukan kata dilakukan secara konsisten sehingga berdampak optimal pada peningkatan kemampuan literasi dasar siswa. Penelitian selanjutnya juga dapat menguji efektivitas media *game BERKATA* melalui desain eksperimen untuk melihat pengaruhnya secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa.

5. REFERENSI

- Aktürkoğlu, B. (2025). The Effect of Supporting Word Recognition in Early Literacy Instruction on Reading Accuracy and Speed. *Education and Science*, 50(221), 75–94. <https://doi.org/10.15390/EB.2024.13304>
- Amalia, I., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(5), 8154–8162.
- Aprimadedi, Salahuddin, A., & Ariyani, S. tuti. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Papan Kosakata pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD N 04 Koto Baru. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 304–312.
- Azizah, I. N., & Maharani, A. (2025). Analysis Of Reading Interest Through Picture Storybooks In Grade Iii Students At SDN Pangrango. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(1), 12–24. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.6908>
- Castles, A., Rastle, K., & Nation, K. (2018). Corrigendum : Ending the Reading Wars : Reading Acquisition From Novice to Expert. *Psychological Science in the Public Interest 2018*, 19(1), 5–51. <https://doi.org/10.1177/1529100618772271>
- Fatmawati, L., Septiana, E., & Setiawaty, R. (2024). Faktor Penyebab Kesulitan Membaca Dan Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD 3 Gulang. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(1), 203–217.
- Ikmal, M. (2024). Game Edukasi Menyusun Kata Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Dengan Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal SANTI (Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 4(1), 29–37.
- Khairina, A., & Nasution, S. (2024). Penggunaan Media Flipbook dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di SDN 152981 Tukka 1A. *Jurnal JPGMI*, 10(1), 97–106.
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi

- Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770.
- Maula, I. K., & Antara, P. A. (2024). Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 252–260.
- Martin, K. I. (2024). How a Phonics-Based Intervention, L1 Orthography, and Item Characteristics Impact Adult ESL Spelling Knowledge. *Education Sciences*, 14(4), 421. <https://doi.org/10.3390/educsci14040421>
- Nurdiansah, Y. (2022). Meningkatkan Minat Dan Aktivitas Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flipbook Kelas II SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(5), 1585–1595.
- Nurlaeli, N., & Arfiyanti, R. (2025). Interactive Video Learning Media Based on Canva with a Behaviorist Approach to Enhance Literacy in Elementary Students ' Expository Text Learning. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(1), 35–45. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.6908>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktaviany, V., Rasinus, & Handoyo, I. A. (2025). Peran Game Edukasi dalam Meningkatkan Literasi Membaca pada Anak Sekolah Dasar. *Journal Scientific of Mandalika*, 6(5), 1422–1430.
- Putri, H. S., & Wiranti, D. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Flipbook Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 Di SD Bopkri 3 Bondo. *Didaktik : Jurnal Ilmiah*, 09(05), 2554–2564.
- 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 Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450.
- Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 282–292.
- Setiawaty, R., Ardilla, R., Yusuf, M., Ilma, F. N., & Zahra, F. F. (2025). Pemanfaatan Media Game Edukasi Pembelajaran Bagi Siswa Di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *DIRASAH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 159–170.
- Setiawaty, R., Ilmiyyah, N., Putri, P. T., Khoryati, M., & Mulyani, S. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar : Systematic Literatur Riview. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 4471–4478.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Kristiyani, L., Andayani, S., & Anggraeni, R. (2025). Pengembangan Flipbook Tradisi buku (Sastra Legenda Berbasis Literasi Budaya Kudus) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(1), 37–50.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Rohmah, T. I., Sholihah, A., & Wahyuni, R. (2025). Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar Pengembangan Media E-Taler Berbasis Flipbook Heyzine untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 12(2), 234–249.
- Silvia, K. S., Widiana, I. W., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 261–269.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wicaksono, A. W., Wijayanti, E., & Chamid, A. A. (2025). Implementasi Sistem Berbasis Android untuk Monitoring Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Bit-Tech (Binary Digital - Technology)*, 7(3). <https://doi.org/10.32877/bt.v7i3.2014>