JPP IPTEK
Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK

November 2025 Volume 9, Nomor 2
ISSN: 2620-7745 (media online) doi: 10.31284/j.jpp-iptek.2025.v9i2.8321

Peran Alat Peraga dan Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran untuk Menstimulasi Minat dan Kecerdasan Literasi Siswa SD Muhammadiyah 4 Surabaya

Endang Setyati[1,*], Yulius Widi Nugroho[2], Tjwanda Putera Gunawan[3]

[1]Prodi Teknologi Informasi, Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya, Surabaya, Indonesia
[2]Prodi Desain Komunikasi Visual, Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya, Surabaya, Indonesia
[3]Prodi Informatika, Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya, Surabaya, Indonesia

[*]E-mail korespondensi: endang@stts.edu

Dikirim: 15-10-2025; Diterima: 01-11-2025; Dipublikasikan: 30-11-2025

Abstract

Education in Indonesia faces the challenge of developing innovative and effective learning methods, particularly to improve literacy skills at the elementary school level. This community service program focuses on SD Muhammadiyah 4 Surabaya, where problems were identified, including low literacy interest and ability among lower-grade students, as well as limited teacher skills in developing interactive learning media. Learning should take place through engaging and meaningful interactions between teachers and students, encouraging creativity, motivation, and participation. However, many teachers still rely on conventional, monotonous teaching methods that diminish students' interest in reading and learning. Through this program, teachers are empowered through training and workshops to design, create, and implement simple, low-cost, and replicable Educational Teaching and Learning Tools (APPE). It is expected that by utilizing APPE, teachers can create a more interactive learning atmosphere that enhances students' literacy engagement and learning outcomes. This activity supports Sustainable Development Goal (SDG) 4 on Quality Education by promoting inclusive and equitable learning opportunities for all. Furthermore, this program is expected not only to deliver direct benefits to the partner school but also to serve as a model for other schools.

Keywords: *Educational teaching and learning tools (APPE); Elementary school; Literacy interest; Teacher empowerment*

Abstrak

Pendidikan di Indonesia dihadapkan pada tantangan untuk menemukan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, terutama dalam meningkatkan literasi pada jenjang sekolah dasar. Program pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada mitra SD Muhammadiyah 4 Surabaya, di mana teridentifikasi permasalahan berupa rendahnya minat dan kecerdasan literasi siswa kelas rendah serta keterbatasan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Solusi yang ditawarkan adalah pemberdayaan guru melalui pelatihan dan workshop untuk merancang, membuat, dan mengimplementasikan Alat Peraga dan Permainan Edukatif (APPE) yang murah, mudah direplikasi, dan efektif. Tujuan program ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar literasi, serta memberdayakan guru dengan keterampilan praktis yang berkelanjutan. Kegiatan ini selaras dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG) ke-4, yaitu Pendidikan Berkualitas, dengan memastikan pendidikan yang inklusif dan berkualitas bagi semua. Diharapkan, program ini tidak hanya memberikan dampak langsung di sekolah mitra tetapi juga menjadi model yang dapat diadopsi oleh sekolah lain.

Kata kunci: Alat Peraga dan Permainan Edukatif (APPE); Minat literasi; Pemberdayaan guru; Sekolah dasar

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, pola pikir, serta kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Keberhasilan suatu negara dalam mencetak generasi unggul sangat bergantung pada kualitas pendidikan yang diberikan sejak dini dan harus dilalui sesuai periode perkembangan atau sesuai umur anak [1]. Dalam konteks pendidikan dasar,

Artikel ini merupakan artikel akses terbuka *(open-access)* yang didistribusikan di bawah ketentuan lisensi internasional Creative Commons Atribusi-Berbagi Serupa 4.0 (CC BY-SA 4.0) (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/), yang mengizinkan penggunaan, pendistribusian, dan pereproduksian tanpa batas dalam media apa pun, dengan ketentuan penulis asli dan sumbernya disebutkan.

© 2025 Penulis.

salah satu aspek krusial yang berperan besar terhadap perkembangan anak adalah kemampuan literasi [2]. Literasi tidak hanya sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menginterpretasikan, dan menggunakan informasi secara efektif dalam berbagai konteks kehidupan [3]. Pengembangan literasi sejak dini akan membantu anak membentuk pola pikir kritis, kreatif, dan komunikatif, yang menjadi dasar bagi kemampuan belajar sepanjang hayat. [4], [5]

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berperan sebagai sarana penting untuk menghubungkan materi dengan pengalaman belajar siswa [6]. Penggunaan media yang inovatif seperti permainan edukatif terbukti memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak, baik dari aspek kognitif maupun afektif [7]. Media semacam ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, dan meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep dasar yang diajarkan [8]. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih menggunakan metode konvensional yang monoton dan berpusat pada guru [9]. Pembelajaran yang bersifat satu arah ini sering kali membuat siswa pasif dan kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama pada siswa kelas rendah (kelas 1–3) yang berada pada fase perkembangan konkret-operasional [10]. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, visualisasi, dan aktivitas bermain yang interaktif.

SD Muhammadiyah 4 Surabaya sebagai mitra dalam program ini merupakan salah satu sekolah dasar unggulan dengan fasilitas yang tergolong lengkap dan lingkungan belajar yang kondusif. Meskipun demikian, hasil observasi awal menunjukkan adanya beberapa permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius. Pertama, sebagian besar guru masih memiliki keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Sebagian besar kegiatan belajar masih bergantung pada buku teks dan lembar kerja siswa, sehingga kurang memfasilitasi pembelajaran aktif dan eksploratif. Kedua, terdapat penurunan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran literasi. Siswa cenderung cepat bosan dan tidak menunjukkan antusiasme dalam memahami isi bacaan.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam memahami makna kontekstual dari teks yang dibaca. Padahal, keterlibatan aktif siswa merupakan salah satu kunci penting dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar. Alat Permainan Edukatif (APE) dapat berfungsi sebagai jembatan yang efektif untuk menumbuhkan kreativitas, partisipasi, dan semangat belajar anak [11]. Ketiga, fasilitas sekolah yang sebenarnya cukup memadai belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung inovasi pembelajaran berbasis media kreatif.

Melihat berbagai tantangan tersebut, program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk memberikan solusi nyata melalui pendekatan partisipatif dan berkelanjutan. Fokus utama program ini adalah pemberdayaan guru melalui pelatihan pembuatan Alat Peraga dan Permainan Edukatif (APPE). APPE berfungsi tidak hanya sebagai media bantu ajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan [12]. Dengan adanya pelatihan ini, guru diharapkan dapat memperoleh keterampilan praktis dalam merancang, membuat, dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Selain itu, program ini juga menekankan pentingnya transfer pengetahuan dan keterampilan yang berorientasi pada praktik langsung di kelas. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan, guru akan dilatih untuk menciptakan media berbasis permainan yang mampu mengintegrasikan unsur belajar dan bermain (*learning by playing*). Pendekatan ini terbukti efektif

dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, konsentrasi, dan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu, pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat meningkatkan kecerdasan literasi anak secara signifikan dan mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar yang lebih bermakna [13], [14]

Dengan demikian, pelaksanaan program ini diharapkan tidak hanya memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kemampuan guru, tetapi juga terhadap peningkatan kualitas proses belajar-mengajar di sekolah dasar. Melalui penerapan APPE yang dirancang secara kreatif dan edukatif, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran literasi. Pada akhirnya, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan pembelajaran literasi berbasis permainan yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah dasar lainnya di Indonesia.

2. Metode Pelaksanaan

Sasaran Metode pelaksanaan program dirancang secara sistematis dan partisipatif, melibatkan mitra (guru dan pimpinan sekolah) secara aktif dalam setiap tahapan untuk memastikan solusi yang ditawarkan dapat terimplementasi dan berkelanjutan. Pendekatan ini mengacu pada prosedur penelitian praktik yang telah teruji [15]. Program ini dilaksanakan selama delapan bulan dengan menggunakan lima tahapan utama.

Tahapan pertama adalah tahap sosialisasi dan asesmen awal, yang dilaksanakan pada bulan pertama hingga bulan kedua program kemitraan mahasiswa. Pada tahap pertama ini mengadakan pertemuan formal dengan pimpinan sekolah dan guru untuk memaparkan tujuan, jadwal, dan manfaat program. Dilanjutkan dengan penjelasan asesmen kebutuhan untuk mengukur pemahaman dan keterampilan awal guru terkait APPE, yang merupakan sebuah langkah penting dalam metodologi penelitian pendidikan.

Tahap kedua adalah pelatihan dan workshop, yang dilaksanakan pada bulan ketiga dan keempat. Tim bekerja sama dengan sekolah SD Muhammadiyah 4 Surabaya menyelenggarakan workshop intensif bagi 9 dari 18 guru kelas rendah (kelas 1), dari kelas A hingga kelas I. Setiap kelas diambil 1 guru dari 2 guru yang ada di dalam setiap kelas. Sedangkan kepala sekolah menjadi pengarah dari kegiatan ini. Materi mencakup prinsip dasar pembelajaran literasi, desain APPE sederhana (2D dan 3D), dan praktik langsung pembuatan APPE menggunakan bahan murah dan mudah didapat.

Tahap ketiga adalah implementasi dan penerapan, dilaksanakan pada bulan kelima hingga bulan keenam. Tim menyerahkan satu set APPE model kepada sekolah, yang diwakili koordinator guru kelas 1 dan kepala sekolah. Guru mulai menerapkan APPE (baik model dari tim maupun hasil karya sendiri) dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas masing-masing.

Tahap keempat merupakan tahap pendampingan dan monitoring yang dilaksanakan pada bulan ketujuh. Pada tahap ini tim melakukan kunjungan rutin ke kelas untuk observasi, memberikan umpan balik konstruktif, dan mengadakan Diskusi Kelompok Terfokus (FGD) untuk berbagi pengalaman dan memecahkan masalah bersama.

Tahap kelima merupakan tahap terakhir yang dilaksanakan pada bulan kedelapan. Tahapan akhir yang dilakukan adalah evaluasi dan rencana keberlanjutan. Kegiatannya adalah melakukan evaluasi akhir melalui kuesioner dan observasi untuk mengukur dampak program. Tim menyerahkan buku panduan praktis dan secara resmi membentuk "Komunitas Guru Literasi

Kreatif SD Muhammadiyah 4 Surabaya", untuk menjamin keberlanjutan program, dengan pendekatan kualitatif untuk lebih memahami sebuah media pembelajaran [16].

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan program pengabdian ini, dilakukan melalui beberapa tahapan penting yang mencerminkan keterpaduan antara perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Pada tahap awal, tim merancang dan memproduksi satu set lengkap Alat Peraga dan Permainan Edukatif (APPE) menggunakan bahan-bahan sederhana namun fungsional agar mudah direplikasi oleh guru. Media yang dikembangkan mencakup berbagai bentuk seperti kartu kata, papan suku kata, dan kubus literasi berwarna yang menarik, dirancang untuk menstimulasi aspek motorik halus sekaligus meningkatkan minat baca siswa [17].

Sebelum dilakukan tahap pertama sosialisasi dan asesmen awal, tim melakukan persiapan dengan membuat agenda beberapa kali rapat koordinasi internal, yang dihadiri oleh ketua dan anggota, serta mahasiswa pendamping. Pada Gambar 1, terlihat tim sedang melakukan rapat koordinasi di ruang rapat Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya.



Gambar 1. Rapat koordinasi internal untuk tahap persiapan (ketua dan anggota tim).

Dalam Gambar 2 merupakan foto pertemuan sosialisasi dan asesmen awal di SD Muhammadiyah 4 Surabaya. Pada tahap sosialisasi ini mengadakan pertemuan formal dengan pimpinan sekolah dan guru koordinator kelas 1 untuk memaparkan tujuan, jadwal, dan manfaat program.

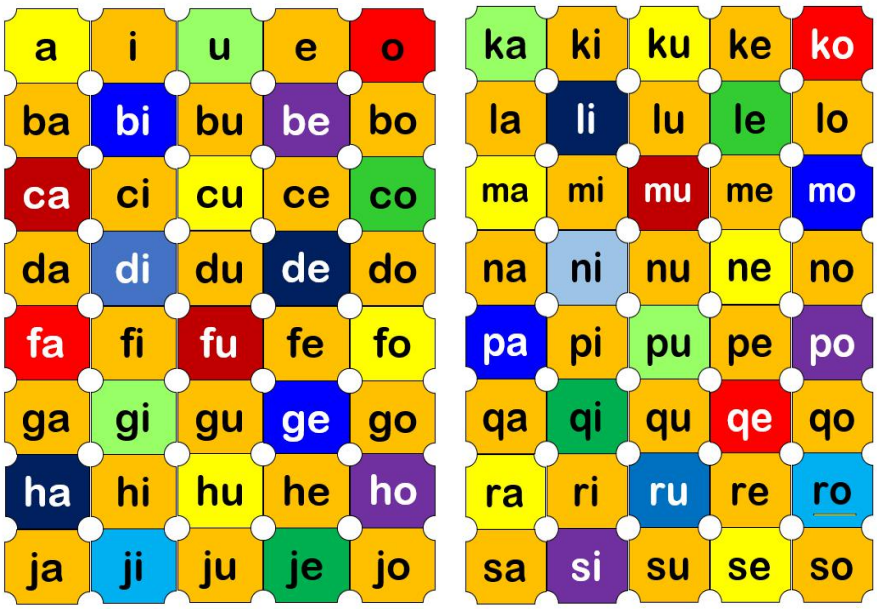


Gambar 2. Rapat koordinasi dengan kepala sekolah dan guru koordinator kelas 1 SDM 4 Surabaya.

Pada Gambar 3 merupakan foto aneka ragam alat peraga dan permainan edukatif (APPE) yang disiapkan untuk pelatihan dan workshop bagi guru-guru kelas 1 SD Muhammadiyah 4 Surabaya.
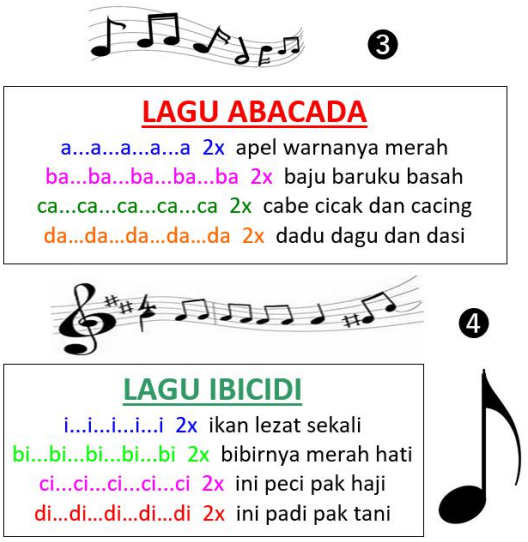


Gambar 3. Ragam APPE yang disiapkan.

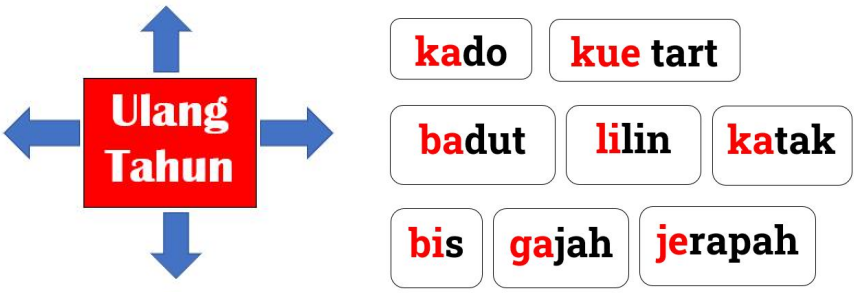


Gambar 4. Contoh APPE papan suku kata.

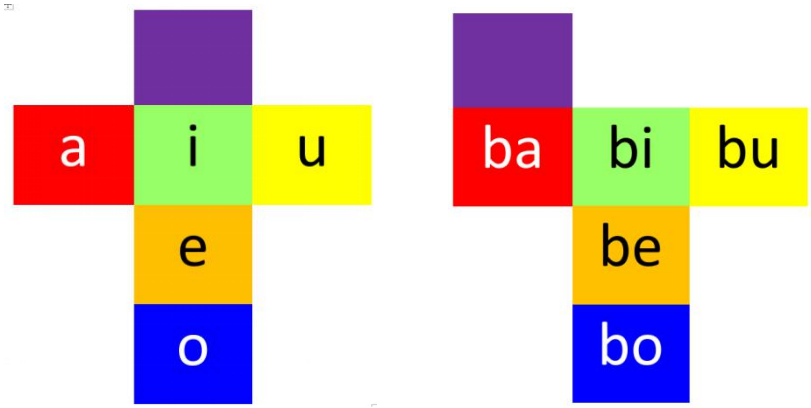
Pada Gambar 4 hingga Gambar 7 merupakan sebagian contoh dari alat peraga dan permainan edukatif (APPE) literasi untuk anak kelas 1 SD. Media Pembelajaran seperti ini dapat menstimulasi minat dan kecerdasan literasi, sebagai contoh pada Gambar 4 siswa diminta untuk menceritakan di dalam mulut ada apa saja? Apa kegunaan mulut? Pada Gambar 5 diminta untuk menunjukkan mana alat transportasi darat, laut dan udara. Pada Gambar 6, siswa diminta untuk membuat *mind mapping* (memetakan pikiran) anak, ketika diberi tema ulang tahun, maka apa saja yang dibutuhkan ketika merayakan ulang tahun. Sedangkan Gambar 7 adalah untuk melatih anak menyesuaikan tulisan menurun dan mendatar pada teka-teki silang seperti bentuk visual yang diberikan, mewarnai jalan sesuai profesi dan tulisan, serta membuat kotak dari jarring-jaring kubus.



Gambar 5. Contoh APPE dalam sebuah lagu untuk mudah menghafal dengan menyanyikannya.



Gambar 6. Contoh APPE *mind mapping* dengan tema ulang tahun yang dibuat.



Gambar 7. APPE jaring-jaring kubus untuk dibuat menjadi 3D.

Setelah tahap persiapan, dilaksanakan sosialisasi dan workshop yang melibatkan guru-guru kelas 1 SD Muhammadiyah 4 Surabaya, seperti pada Gambar 8. Kegiatan ini bertujuan

memperkenalkan konsep pembelajaran berbasis APPE sekaligus memberikan pelatihan langsung dalam pembuatan media dan integrasinya ke dalam RPP. Antusiasme guru terlihat tinggi dan aktif berdiskusi dan menghasilkan prototipe media pembelajaran kreatif yang siap digunakan di kelas.



Gambar 8. Suasana sesi *workshop*.

Tahap berikutnya dilaksanakan implementasi sesi belajar literasi, di mana guru menerapkan APPE hasil karyanya dalam proses pembelajaran dengan pendampingan tim program PKM (Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat), seperti terlihat pada Gambar 9. Hasil observasi menunjukkan peningkatan nyata dalam keterlibatan siswa tampak lebih fokus, interaktif, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar anak secara signifikan [18].



Gambar 9. Implementasi di Kelas, Interaksi Siswa dengan APPE

Setelah dilakukan sesi implementasi, 9 guru dan 1 kepala sekolah diminta untuk memberikan penilaian melalui kuesioner dalam bentuk Google Forms dengan menggunakan skala Likert 1-4, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil kuesioner penilaian guru.

No.	Pernyataan	Skor Hasil
1	Penggunaan alat peraga membuat konsep-konsep abstrak dalam bacaan menjadi lebih mudah dipahami	3,90
2	Alat peraga membantu guru dalam memberi pemahaman kepada siswa untuk mengenali huruf, kata, dan kalimat dengan cara yang lebih menyenangkan	4,00
3	Dengan alat peraga, guru dan siswa lebih mudah memahami isi dan pesan dari sebuah cerita atau teks	3,80
4	Permainan edukatif yang berkaitan dengan bahasa meningkatkan perbendaharaan kosakata guru dan siswa	4,00
5	Alat peraga mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya kepada guru dan berdiskusi mengenai materi bacaan	3,90
6	Kegiatan belajar membaca menjadi lebih seru dan tidak membosankan dengan adanya alat peraga	4,00
7	Siswa merasa lebih termotivasi untuk membaca buku atau teks yang pembelajarannya disertai alat peraga	3,80
8	Pengalaman positif saat menggunakan permainan edukatif membuat guru dan siswa lebih suka dalam kegiatan membaca	3,90
9	Siswa menjadi lebih sering membaca di luar jam pelajaran karena tertarik dengan metode permainan edukatif, sehingga membuka wawasan dalam literasi	3,40
10	Siswa lebih antusias mengikuti pelajaran membaca ketika guru menggunakan alat peraga dan permainan edukatif	4,00
11	Alat peraga membantu siswa meningkatkan kecepatan dan kelancaran dalam membaca	3,90
12	Setelah menggunakan alat peraga, kemampuan siswa dalam memahami makna dari setiap paragraf meningkat	3,60
13	Permainan edukatif melatih guru dan siswa untuk lebih teliti dalam membaca dan menemukan detail informasi	4,00
14	Siswa merasa lebih percaya diri untuk menceritakan kembali isi bacaan setelah belajar dengan alat peraga	3,80
15	Penggunaan alat peraga mempermudah siswa dalam menyimpulkan ide pokok dari suatu teks	3,90
	Skor Rata-Rata Hasil Kuesioner	3,86

Dari hasil kuesioner pada Tabel 1, terlihat skor rata-rata hasil kuesioner yang dinilai oleh guru adalah 3,86 dari skala 4,00, artinya 96,50% guru sangat setuju bahwa APPE berpengaruh terhadap literasi dan minat baca siswa. Selain melakukan penilaian dalam skala Likert, guru juga diminta untuk melakukan evaluasi APPE terhadap perubahan yang terlihat pada siswa dan guru juga diminta memberikan tanggapan atau saran pengembangan untuk keberlanjutan program literasi dan minat baca siswa. Hasilnya dirangkum dan disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Evaluasi APPE terhadap perubahan yang terlihat pada siswa dan tanggapan guru.

Perubahan yang Terlihat pada Siswa	Saran Pengembangan (Guru)
1. Antusias belajar membaca menjadi meningkat. 2. Lebih cepat menangkap makna dari kata dan kalimat pada saat membaca/literasi. 3. Lebih cepat memahami dan cepat menjawab pertanyaan yang diberikan guru. 4. Siswa lebih mudah memahami perintah dan APPE sangat menyenangkan. 5. Siswa lebih semangat diajak untuk belajar. 6. Siswa lebih tertarik dan semangat untuk belajar menggunakan APPE.	1. Pengembangan APPE dilanjutkan ke materi yang lebih sulit. 2. Variasi bacaan dikembangkan dengan kata/kalimat yang lebih kompleks. 3. Media pembelajaran bisa dibuat lebih beragam. 4. Variasi media pembelajaran lebih ditingkatkan. 5. Gunakan bahan yang lebih baik dan tahan lama untuk belajar, sehingga lebih semangat. 6. Media dengan APPE bisa dibuat lebih menarik lagi (3D, digital).

Berdasarkan hasil evaluasi APPE yang terlihat pada Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa ada perubahan yang terlihat pada siswa ke arah positif atau lebih baik dan tanggapan para guru untuk saran pengembangan sangat positif. Dengan demikian, peran APPE berhasil meningkatkan antusias siswa dalam literasi dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Berdasarkan pengamatan kualitatif utama pada siswa mencatat peningkatan semangat dan kecepatan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Saran yang diberikan guru umumnya berfokus pada pengembangan variasi APPE lebih lanjut dan penggunaan bahan yang lebih tahan lama, bukan kertas. Hal ini menunjukkan bahwa keinginan para guru untuk mengadopsi metode ini secara berkelanjutan. Hasil ini mengindikasikan bahwa program pemberdayaan kemitraan masyarakat berhasil memenuhi tujuannya dan diterima dengan baik oleh para guru, yang sejalan dengan peran dan manfaat APE dalam mendukung kreativitas anak [19].



Gambar 10. Penyerahan APPE dan Buku Panduan Praktis APPE.



Gambar 11. Pembentukan “Komunitas Guru Literasi Kreatif SDM 4 Surabaya”.

Tahapan akhir yang dilakukan adalah rencana pembuatan media pembelajaran keberlanjutan. Kemudian tim menyerahkan buku panduan praktis dan secara resmi membentuk "Komunitas Guru Literasi Kreatif SD Muhammadiyah 4 Surabaya. Penyerahan APPE dan buku panduan praktis APPE dapat dilihat pada gambar 10 dan secara resmi membentuk “Komunitas Guru iterasi Kreatif SD Muhammadiyah 4” dapat dilihat pada Gambar 11.

4. Kesimpulan

Program pengabdian kepada masyarakat ini menawarkan solusi praktis, terstruktur, dan berkelanjutan untuk dapat meningkatkan minat dan kecerdasan literasi siswa di SD Muhammadiyah 4 Surabaya. Dengan memberdayakan guru melalui pelatihan pembuatan dan

implementasi Alat Peraga dan Permainan Edukatif (APPE), program ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, sebagaimana dikonfirmasi oleh hasil evaluasi yang sangat positif dari para guru. Pembentukan komunitas belajar guru dan penyediaan buku panduan akan memastikan dampak positif dari program ini dapat terus berlanjut dan bahkan berkembang di masa depan, sejalan dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan nasional.

Ucapan Terima Kasih

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (DPPM), Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Kemdiktisaintek) atas dukungan pendanaan melalui skema Pengabdian Kemitraan Masyarakat (PKM) tahun 2025. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Sekolah, para guru, dan segenap siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 4 Surabaya yang telah berpartisipasi aktif dan bekerja sama dengan sangat baik selama pelaksanaan kegiatan ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya yang memberi dukungan dan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti program pengabdian berbasis masyarakat.

Daftar Pustaka

[1] J. Ruauw, S. Rompas, and L. Gannika, "Stimulasi Motorik Dengan Perkembangan Fisik Pada Anak Usia 3-5 Tahun," *J. Keperawatan*, vol. 7, no. 2, 2019, doi: 10.35790/jkp.v7i2.24470.

[2] H. Anggraini and D. Susanti, "Pengaruh Metode Bercerita terhadap Kemampuan Membaca Anak dengan Media Gambar," *J. Stud. Guru Dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 1, pp. 407–417, 2025, [Online]. Available: https://www.e-journal.my.id/jsgp/article/view/5648

[3] E. Daryani, I. Daulay, and R. Witarsa, "Pengaruh Gerakan Literasi Terhadap Minat Baca dan Kemampuan Menulis Siswa Kelas III SDN 18 Penyagun," *JICN J. Intelek dan Cendikiawan Nusant.*, vol. 1, no. November, pp. 7567–7579, 2024, [Online]. Available: https://jicnusantara.com/index.php/jicn

[4] A. M. Nata *et al.*, "Pengaruh dan Manfaat Gerakan Literasi Terhadap Pemahaman Bahasa: Meningkatkan Kompetensi Linguistik di Era Digital," *J. Pendidik. Bhs. dan Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, 2025.

[5] B. N. Iman, "Budaya literasi dalam dunia pendidikan," in *Conference of Elementary Studies*, 2022, pp. 23–41. [Online]. Available: http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/14908

[6] Husni Dwi Syafutri, Muhammad Danu Saputra, and Natuliyantari, "Peran Literasi Bahasa dalam Meningkatkan Minat Baca dan Menulis Peserta Didik," *J. Inov. Edukasi*, vol. 5, no. 1, pp. 51–63, 2022, doi: 10.35141/jie.v5i1.289.

[7] N. S. Putri, D. Fadlilah, and R. Putriana, "Studi Literatur: Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Permainan Edukatif di Kelas Rendah SD," *Paedagogie*, vol. 20, no. 2, pp. 99–106, 2025, [Online]. Available: https://journal.unimma.ac.id/index.php/Paedagogie/article/view/14752

[8] Putri Indah Mawati Waruwu and Yulls Helsa, "Implementasi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar," *J. Arjuna Publ. Ilmu Pendidikan, Bhs. dan Mat.*, vol. 3, no. 3, pp. 255–267, 2025, doi: 10.61132/arjuna.v3i3.1942.

[9] R. Q. Akyuna, A. D. Wahyuni, and D. Mintasih, "Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik," *Asas Wa Tandhim J. Hukum, Pendidik. Dan Sos. Keagamaan*, vol. 05, no. 01, pp. 121–132, 2025.

[10] Rahim Farida, *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar / Farida Rahim*. 2018. [Online]. Available: https://dpk.kepriprov.go.id/opac/detail/291dh

[11] H. Hijriati, "Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini," *Bunayya J. Pendidik. Anak*, vol. 3, no. 2, p. 59, 2017, doi: 10.22373/bunayya.v3i2.1699.

[12] R. Indrawaty, E. E. Rohaeti, and R. Y. Mahardika, "Effectiveness of Genially interactive media in improving presentation competence of elementary school students," *Inov. Kurikulum*, vol. 22, no. 4, pp. 2161–2172, 2025.

[13] J. P. Gee, "What video games have to teach us about learning and literacy," *Comput. Entertain.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–26, 2003, doi: 10.1145/950566.950595.

[14] K. Salen and E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press, 2004. [Online]. Available: http://books.google.com/books?id=UM-xyczrZuQC&pgis=1

[15] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, vol. 2302, no. 1. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.

[16] Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif*, no. March. PT. Remaja Rosdakarya, 2020.

[17] M. Lisa, A. Mustika, and N. S. Lathifah, "Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun," *J. Kesehat.*, vol. 11, no. 1, pp. 125–132, 2020, doi: 10.26630/jk.v11i1.1584.

[18] K. Nugraheni, N. R., & Wonosari, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) " Maze of Busy City," *J. Prodi Teknol. Pendidik.*, vol. 7(1), no. 1, pp. 26–38, 2018.

[19] P. S. Rosmana, "Pembinaan Kompetensi Guru Melalui Program Inservice Training Ape Untuk Paud," *Res. Early Child. Educ. Parent.*, vol. 3, no. 1, 2022, doi: 10.17509/recep.v3i1.43406.

- Halaman ini sengaja dikosongkan -