

Pengembangan Permainan Tic Tac Toe Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas 2 SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng

Raunatul Jannah¹, Sayidiman², dan Hartoto³

¹ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Email: raunatuljannah20@gmail.com

² Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Email: sayidiman@unm.ac.id

³ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Email: hartoto@unm.ac.id



INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berada di bawah lisensi *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License*.

ISSN: 2722-2349 (cetak), ISSN: 2720-9377(daring)

<https://ojs.unm.ac.id/indonesia>

Abstract: Raunatul Jannah, 2023. *Development of the Tic Tac Toe Game to Improve the Literacy of Class 2 Students of SD Negeri 1 LembangChina, Bantaeng Regency. Thesis. Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Education. Makassar State University (supervised by Sayidiman, S.Pd., M.Pd and Hartoto, S.Pd., M.Pd).*

This research examines the development of a Tic Tac Toe game product to improve the literacy skills of 2nd grade students of SD Negeri 1 Lembang China, Bantaeng Regency. This type of research is research and development or research and development (R & D) with a research design using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection techniques used were media expert validation sheets, teacher response questionnaires and documentation techniques. The results of the media feasibility research as a whole match the criteria for the product qualification assessment scale, namely the validation of media experts obtains valid criteria. The results of the teacher's responses/responses obtained very valid criteria. The effectiveness of the Tic Tac Toe game media is very practical for teachers and students to use. Thus, the product produced in this study is appropriate as an educational game media by grade 2 elementary school teachers to strengthen the literacy of grade 2 elementary school students. With this research, further researchers can develop a Tic Tac Toe game that is even more interesting for students.

Key Words: Tic Tac Toe; game; literacy skills

Abstrak: Raunatul Jannah, 2023. *Pengembangan Permainan Tic Tac Toe Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas 2 SD Negeri 1 Lembang Cina Kab Bantaeng*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar (dibimbing oleh Sayidiman, S.Pd., M.Pd dan Hartoto, S.Pd., M.Pd).

Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan suatu produk permainan Tic Tac Toe untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 2 SD negeri 1 lembang cina kabupaten bantaeng bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan permainan Tic Tac Toe untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 2 SD negeri 1 lembang cina kabupaten bantaeng. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R & D) dengan desain penelitian menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli media, angket respon/tanggapan guru serta teknik dokumentasi. Hasil penelitian kelayakan media secara keseluruhan sesuai kriteria skala penilaian kualifikasi produk yaitu pada validasi ahli media memperoleh kriteria valid. Hasil tanggapan/respon guru memperoleh kriteria sangat valid. Keefektifan pada media permainan Tic Tac Toe sangat praktis digunakan ole guru dan siswa. Sehingga, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini layak sebagai media permainan edukasi oleh guru kelas 2 SD untuk memberi penguatan literasi siswa kelas 2 sekolah dasar. Dengan adanya penelitian ini, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan permainan Tic Tac Toe yang lebih menarik lagi minat siswa.

Kata Kunci: permainan; Tic Tac Toe; kemampuan literasi

PENDAHULUAN

Perkembangan literasi menjadi penting untuk diperhatikan, karena literasi merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk menjalani kehidupan di masa depan. Pembelajaran literasi akan mendapatkan hasil optimal apabila diberikan sejak dini literasi dasar. Menurut Yusuf & Sugandhi (2018) bahwa anak dengan usia sekolah dasar mengalami perubahan drastis baik dari segi fisik maupun dari segi mental.

UNESCO —The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization” dalam Sevima (2019) menyatakan —literasi ialah seperangkat keterampilan nyata, terutama keterampilan dalam membaca dan menulis yang 6 terlepas dari konteks yang mana keterampilan itu diperoleh serta siapa yang memperolehnya.

Sekitar bulan Mei - Juni 2022 lalu, untuk kesekian kalinya Indonesia mengikuti Programme for International Student Assessment (PISA). Sebuah tes yang dirancang oleh Organisasi Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (Organisation for Economic Co-operation and Development, OECD) untuk

menilai kemampuan membaca, matematika, dan sains siswa di Indonesia yang telah/hampir menyelesaikan masa pendidikan dasar. Tes ini tidak berkaitan langsung dengan kurikulum sekolah di Indonesia, melainkan merupakan tes kompetensi yang hasilnya dapat diperbandingkan secara internasional. Tes PISA menilai sejauh mana siswa usia 15 tahun, yang telah/hampir menyelesaikan pendidikan dasarnya, menguasai keterampilan dan pengetahuan yang penting bagi mereka untuk berpartisipasi penuh dalam masyarakat modern. Penilaian PISA menitikberatkan pada substansi pembelajaran inti di sekolah yaitu membaca, matematika, dan sains.

Menurut OECD (2022) di bidang membaca sekitar 27% siswa Indonesia memiliki tingkat kompetensi 1b, sebuah tingkatan dimana siswa hanya dapat menyelesaikan soal pemahaman teks termudah, seperti memetik sebuah informasi yang dinyatakan secara gamblang dari judul sebuah teks sederhana dan umum atau dari daftar sederhana. Mereka memperlihatkan kemampuan di beberapa sub-keterampilan, atau elemen dasar literasi membaca, pemahaman kalimat harfiah, namun tidak mampu menyatukan dan menerapkan keterampilan tersebut pada teks

yang lebih panjang atau membuat kesimpulan sederhana.

Menurut, Wuryanto, H. dan Abdul.M. 2022. Berdasarkan temuan survei PISA sebagaimana dilansir pula oleh OECD, secara umum terdapat 3 permasalahan penting pendidikan di Indonesia yang mendesak untuk segera diatasi. Hal lain, hasil PISA 2018 menunjukkan bahwa siswa SD cenderung memperoleh nilai rendah dalam kompetensi membaca. Hasil PISA memperlihatkan selisih besar dalam nilai membaca siswa yang mengulang kelas, terutama antara siswa yang pernah mengulang kelas di bangku SD dan yang tidak. Hal ini menunjukkan bahwa kebijakan mengulang kelas tidak membantu upaya peningkatan keterampilan membaca siswa. Dibandingkan kebijakan mengulang kelas, mungkin lebih baik jika guru berusaha lebih keras membekali siswa dengan keterampilan yang cukup agar dapat mengikuti pelajaran dengan baik di kelas selanjutnya. Menangani masalah siswa mengulang kelas diharapkan dapat meningkatkan perolehan nilai siswa Indonesia dalam PISA 2023. Dari sekian responden, dalam mengurangi permasalahan dibutuhkan media pembaharuan yang menunjang keberhasilan pembelajaran. Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar Menurut, Arsyad, A. (2011). Maka dari itu, peneliti memberikan solusi berupa permainan edukasi Tic Tac Toe untuk literasi. Tic-Tac-Toe is one of the paper-and-pencil games menurut, Tunguturi, M. (2022).

Tic Tac Toe merupakan inovasi permainan yang dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 2 SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng. Peran pengembangan permainan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa menempatkan posisi cukup strategis sebagai alat bantu mengajar guru untuk menghasilkan proses interaksi dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Literasi bukan hanya dalam arti sempit berupa kemampuan individu dalam membaca dan menulis, melainkan meliputi kontinum pembelajaran yang memungkinkan individu dapat mencapai

tujuan hidup mereka, mengembangkan pengetahuan dan potensinya, dan partisipasinya secara penuh dalam kehidupan sosial mereka secara luas. Hal ini senada dengan apa yang disampaikan Wiedarti, dkk. (2018) bahwa literasi lebih dari sekadar membaca dan menulis. Adapun pengembangan permainan ini merupakan ide dari peneliti sendiri. Selain itu, ditempat peneliti melakukan penelitian yaitu SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng, memberikan makna sendiri tentang permainan Tic Tac Toe. Hal itulah yang menjadi alasan mengapa topik ini diambil karena permainan ini sangat cocok untuk perkembangan pemain ketika pemain menguasai permainan ini, maka mereka akan dapat lebih mudah menguasai permainan lain yang memerlukan tingkat intelektual yang lebih.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R & D). Jenis penelitian ini berorientasi pada produk didalam dunia pendidikan dengan tujuan menghasilkan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran agar membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan proses mengajar dikelas. Metode penelitian R & D, menurut Sugiyono (2019) bahwa penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk berarti memperbarui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru.

Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Menurut Sugiyono (2019) bahwa istilah ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Alasan peneliti memilih desain penelitian ADDIE yaitu pertama, penguasaan peneliti terhadap model yang dipilih. Kedua, kesesuaian model terhadap media yang akan dikembangkan karena model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang jelas dan sistematis sesuai dengan pengembangan media "Tic Tac

Toe” yang sifatnya konvensional, konkret/nyata. Selain itu, model pengembangan ADDIE pada setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang layak untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Menurut Prawiradilaga, D.S. 2015. Disain Pembelajaran telah menjadi favorit bagi para teknolog pendidikan sejak dahulu, dan berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Berikut desain penelitian ADDIE:



Desain Penelitian ADDIE
(Sumber: Sugiyono, 2019)

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan tahap pengembangan produk peneliti. Sehingga, Prosedur pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Richey and Klein (2009) “penelitian pengembangan adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan sesuatu menjadi lebih sempurna, dan mengembangkan suatu produk menjadi lebih baik”. Sehingga, penelitian pengembangan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert berupa validasi ahli media serta angket respon/tanggapan guru yang juga berisi kolom kritik dan saran. Instrumen ini dimaksudkan bertujuan untuk menghasilkan media Tic Tac Toe yang layak digunakan guru dalam evaluasi pembelajaran. Adapun istrumen penelitian yang telah disediakan oleh peneliti yaitu validasi ahli media, dan angket

respon/tanggapan guru. Skala adalah alat pengumpul data yang dapat merupakan skala penilaian yang sifatnya ordinal, seperti skala Likert. Menurut, Sappaile, B. I. (2007).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa penilaian dari tim ahli, dan guru, sedangkan data kualitatif berupa evaluasi formatif media. Adapun data kuantitatifnya diolah ke dalam skala *likert* menggunakan skor skala tiga pada tabel 3.5 dengan acuan tabel konversi menurut Djamarah dan Zain (2010). Berikut prosedur teknik analisis data penelitian ini:

1. Format instrumen validasi ahli media serta angket respon/tanggapan guru menggunakan skala likert dengan skor maksima 13 poin.

Tabel 3.5 Format Pernyataan Skala Likert

Kategori	Skor	Keterangan
B	3	Baik
C	2	Cukup
K	1	Kurang

Sumber: Djamarah dan Zain (2010)

2. Kemudian untuk mengetahui data kuantitatif terhadap seberapa besar persentase hasil kelayakan dari media jika dibandingkan dengan yang diharapkan oleh peneliti digunakan rumus persentase menurut Sugiyono (2019) yaitu:

$$\text{Kelayakan \%} = \frac{\text{Nilai kenyataan}}{\text{Nilai yang diharapkan}} \times 100\%$$

Keterangan :

Nilai kenyataan = hasil dari instrumen yang telah diisi validator/responden
 Nilai diharapkan = hasil skor dari instrumen dengan asumsi setiap butir dijawab baik (B) atau skor 3.

3. Selain data kuantitatif dihitung, hasil perhitungan tersebut dikonversi menjadi nilai kualitatif berupa kriteria kelayakan yang dapat dilihat pada tabel 3.6.

Tabel 3.6 Skala Penilaian Kualifikasi Produk

Interval Koefisien	Kriteria
76%-100%	Baik (B)

60%-75%	Cukup (C)
0%-59%	Kurang (K)

Sumber: Djamarah dan Zain (2010)

Indikator Keberhasilan

Untuk mengetahui keberhasilan produk dapat dilihat dari kesesuaian dan kualitas pemanfaatan media, kesesuaian dan kualitas penggunaan bentuk, tingkat interaktifitas dan kemudahan navigasi media, kemenarikan pengemasan media secara keseluruhan.

HASIL

Kegiatan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Tic Tac Toe Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas 2 SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng” telah dilaksanakan mulai bulan 28 Februari – 28 Maret 2023 dengan subjek penelitian 16 orang yang dipilih secara acak dari kelas 2 SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng. Jenis penelitian yang dilaksanakan ialah penelitian pengembangan menggunakan model dari Borg & Gall berupa *research and development* (R & D) yang terdiri dari 5 tahap yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut dijelaskan hasil setiap langkah pengembangan media menggunakan modifikasi model ADDIE. Menurut, Borg. W.R. dan Gall, M. D. 1989.

Hasil Validasi Kelayakan Media Tic Tac Toe Oleh Ahli Ahli media

Indikator yang Dinilai	Persentase	Keterangan
Kesesuaian dan Kualitas Pemanfaatan Media	100%	Valid
Kesesuaian dan Kualitas Penggunaan media	91,6%	Valid
Tingkat Interaktifitas dan Kemudahan Navigasi	87,5%	Valid
Kemenarikan Pengemasan Media	95,8%	Valid

Secara Keseluruhan		
Jumlah	93,7%	Valid

Hasil validasi media yang telah dilakukan oleh ahli media pada tiap-tiap indikator yang dinilai. Indikator kesesuaian dan kualitas pemanfaatan media memperoleh skor 4 dengan skor maksimal 4, maka persentasenya = $\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$ termasuk ke dalam kriteria valid.

Respon/Tanggapan Guru

Indikator yang Dinilai	Persentase	Keterangan
Aspek Pembelajaran	100%	Valid
Aspek Penggunaan Praktik	100%	Valid
Jumlah	100%	Valid

Hasil respon/tanggapan guru terhadap penggunaan media Tic Tac Toe. Validasi yang telah dilakukan oleh guru atau wali kelas 2 pada tiap indikator atau aspek yang dinilai. Aspek Pembelajaran memperoleh skor 40 dengan skor maksimal 40, maka persentasenya = $\frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$ termasuk ke dalam kriteria valid. Sedangkan aspek 40 penggunaan praktik juga memperoleh skor 40 dengan skor maksimal 40. Sehingga, jumlah keseluruhan persentase tanggapan/respon guru yaitu 100% termasuk ke dalam kriteria valid.

Berdasarkan data hasil angket respon/tanggapan guru dengan masing-masing memperoleh kriteria baik/layak, maka dari itu media Tic Tac Toe dapat diterapkan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, khususnya pada kemampuan literasi siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Tic Tac Toe Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas 2 SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng” telah terlaksana pada bulan Februari sampai bulan Maret tahun 2023 dengan menggunakan jenis penelitian *research and development* (R & D) berupa model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu *Analysis* atau analisis. Tahap

analisis penelitian ini terbagi atas dua yaitu analisis kebutuhan dimana peneliti telah melakukan analisis guru dan siswa di SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng dengan mengidentifikasi beberapa permasalahan yang diperoleh seperti adanya kebiasaan buruk siswa disekolah, tidak adanya inovasi media.

Maka dari itu media Tic Tac Toe menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis kedua yaitu analisis materi untuk diaktualisasikan pada media Tic Tac Toe. Materi yang digunakan oleh peneliti dalam media Tic Tac Toe yaitu mengangkat tema Literasi.

Tahap kedua, peneliti melakukan *design* atau desain produk penelitian berupa media Tic Tac Toe yang dimulai dari perumusan tujuan, perumusan butir-butih materi, penyusunan garis besar isi media (gbim), sampai menunjukkan penjelasan desain dari produk. Pada desain produk media Tic Tac Toe berukuran 25 x 25 cm.

Tahap ketiga yaitu *development* atau pengembangan. Pada tahap pengembangan, dilakukan pengadaan berupa produk media. Selanjutnya, akan dilakukan *preview* atau validasi oleh tim ahli. Media Tic tac Toe dibuat menjadi media konkret atau nyata hal ini disesuaikan dengan penjelasan karakteristik siswa sd pada bagian 2 kajian teori bahwa siswa sekolah dasar menyukai sesuatu yang konkret atau peragaan langsung, menurut Hayati,dkk. 2021. Setelah pengembangan produk maka akan dilakukan validasi oleh tim ahli media. Sehingga, menghasilkan produk media Tic Tac Toe yang telah dinyatakan baik atau layak oleh tim ahli.

Tahap keempat yaitu *implementation* atau pelaksanaan dapat dikatakan sebagai tahap uji coba produk dengan menggunakan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar oleh guru atau wali kelas kepada siswa kelas 2 di SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng. Pertama uji coba kelompok kecil menggunakan 4 orang siswa. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, media diimplementasikan pada uji coba kelompok besar. Pelaksanaan uji coba kelompok besar

dilakukan oleh wali kelas 2. Terakhir, guru yang membantu peneliti dalam melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melakukan penilaian melalui angket respon/tanggapan guru dengan beberapa indikator yang dinilai yaitu aspek pembelajaran berupa kejelasan materi, sistematis, runut, alur logika jelas, materi media mengandung nilai-nilai local wisdom atau kearifan budaya, menarik karena mengajar siswa belajar sambil bermain, dan interaktivitas secara keseluruhan mempeorleh penilaian dengan krtieria valid. Indikator aspek penggunaan permainan, bentuk, dan praktik berupa pemilihan bahasa yang tepat, kemenarikan dan kejelasan media permainan, permainan mudah dioperasikan, permainan mudah digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan besar dikelas, relativee advantage, ketetapan pemilihan media dibandingkan permainan lain secara keseluruhan memperoleh penilaian dengan kriteria valid.

Tahap terakhir yaitu *evaluation* atau evaluasi secara formatif berisi komentar/saran dari guru dan siswa kelas 2 SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng. Tahap ini dapat memberikan gambaran bahwa media Tic Tac Toe dapat digunakan oleh guru dalam pemberian pembelajaran literasi. Berdasarkan pembahasan di atas, penelitian pengembangan Permainan Tic Tac Toe untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 2 SD negeri 1 lembang cina kabupaten bantaeng telah terlaksana dengan baik dengan memperoleh hasil yang valid.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, Penelitian ini, yaitu:

1. Peneliti menghasilkan produk berupa Permainan Tic Tac Toe. Tic Tac Toe merupakan inovasi permainan yang dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 2 SD Negeri 1 Lembng Cina Kabupaten Bantaeng. Peran pengembangan permainan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa menempatkan posisi cukup strategis sebagai alat bantu mengajar guru untuk menghasilkan proses interaksi dengan siswa dan interaksi siswa

dengan lingkungan belajarnya. Dengan adanya permainan Tic Tac Toe, guru dapat lebih mudah memberikan penguatan literasi pada evaluasi pembelajaran dengan konten quis berbasis literasi dasar. Selain media, penelitian ini juga akan menghasilkan kartu aturan main, mahkota literasi, logo media, dan box media Tic Tac Toe .

2. Kelayakan permainan Tic Tac Toe dengan menggunakan 3 teknik pengumpulan data yaitu pertama validasi ahli media memperoleh penilaian kualifikasi produk dengan kriteria valid. Kedua berupa hasil angket tanggapan/respon guru memperoleh penilaian kualifikasi produk dengan kriteria sangat valid. Sehingga, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini layak sebagai media permainan edukasi oleh guru kelas 2 SD untuk pemberian penguatan literasi siswa SD. Ketiga teknik dokumentasi berupa absensi siswa kelas 2 SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng, serta foto-foto kegiatan penelitian.

Saran

Berdasarkan penelitian dan saran dari ahli media serta respon/tanggapan guru, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada peneliti selanjutnya, yaitu:

1. Mengembangkan konten materi pada permainan Tic Tac Toe yang lebih luas.
2. Mengembangkan permainan Tic Tac Toe yang lebih menarik lagi minat siswa.
3. Media permainan Tic Tac Toe terintegrasi dengan pembelajaran literasi jenjang sekolah dasar. Maka dari itu, bagi peneliti selanjutnya perlu adanya pengembangan permainan Tic Tac Toe lebih lanjut terkait konten materi berbasis literasi dan numerasi jenjang sekolah dasar.

REFERENSI

- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*.
- Borg. W.R. dan Gall, M. D. 1989. *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design; The ADDIA prooach*. Springer
- Chaeruman, U. A. (2015).

Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. In Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Djamarah, Zain. 2010. *Teknik penyusunan instrumen tes dan nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Hayati, dkk. 2021. *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5, 1809–1815.
- Prawiradilaga, D.S. 2015. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Richey C. Rita, Klein. D. J. 2009. *Design and Development Research*. Routledge.
- Sappaile, B. I. 2007. Pembobotan butir pernyataan dalam bentuk skala likert dengan pendekatan distribusi z. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(64), 1-8.
- Sevima. 2019. *Jurnal Pengertian Literasi Menurut Para Ahli, Tujuan, Manfaat, Jenis dan Prinsip*. <https://sevima.com/pengertian-literasi-menurut-paraahli-tujuan-manfaat-jenis-dan-prinsip/> di akses pada tanggal 11 november 2019
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Tunguturi, M. 2022. AI Analysis for Tic-Tac-Toe Game. *Transactions on Latest Trends in Artificial Intelligence*, 3(3).
- UNESCO. 2019. "Towards an Information Literate Society. The Parague Declaration. parague.
- Wulyanto, Hadi. 2022. "Mengkaji Kembali Hasil Pisa Sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran Untuk Peningkatan Kompetensi Literasi Dan Numerasi". <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/mengkaji-kembali-hasil-pisa-sebagai-pendekatan-inovasi-pembelajaran--untuk-peningkatan-kompetensi-li>, Diakses Pada 5 Desember 2022 Pukul 11.00.

- Yusuf & Sugandhi, 2018. Perkembangan peserta didik. Depok: rajawali pers.
- Wiedarti, Pangesti., dkk., (ed.). 2018. Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.