

PENGEMBANGAN MODEL MANAJEMEN POJOK BACA BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BAHASA JAWA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Fajarwati^{1*}, Saryanto², Didi Supriadi³

¹Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia; Fajarwati433@gmail.com

²Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia; Didisupriadi@ustjogja.ac.id

³Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia; Saryanto@ustjogja.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2026-06-18

Revised 2026-06-29

Accepted 2026-07-16

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan model manajemen pojok baca berbasis gamifikasi yang dapat meningkatkan literasi Bahasa Jawa, (2) menguji kelayakan model berdasarkan validasi ahli, dan (3) menguji efektivitas model dalam meningkatkan literasi Bahasa Jawa peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Punukan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian meliputi 19 peserta didik kelas V SDN 1 Depok sebagai subjek uji coba terbatas dan 10 peserta didik kelas V SDN Punukan sebagai subjek implementasi utama. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 91,2% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai t-hitung (9,423) > t-tabel (2,262) dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan literasi Bahasa Jawa sebelum dan sesudah penerapan model. Rerata nilai peserta didik meningkat dari 67,50 (pre-test) menjadi 82,90 (post-test), dengan N-Gain rata-rata sebesar 48,86% (kategori sedang). Dengan demikian, model manajemen pojok baca berbasis gamifikasi Bahasa Jawa terbukti efektif meningkatkan literasi Bahasa Jawa peserta didik kelas V sekolah dasar. **Kata Kunci:** Model Manajemen, Pojok Baca, Gamifikasi, Literasi Bahasa Jawa

ABSTRACT

This study aims to: (1) produce a gamification-based reading corner management model capable of improving Javanese literacy, (2) assess the feasibility of the model based on expert validation, and (3) examine the effectiveness of the model in improving Javanese literacy skills among fifth-grade students at SD Negeri Punukan. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation). The research subjects consisted of 19 fifth-grade students of SDN 1 Depok as the limited trial group and 10 fifth-grade students of SDN Punukan as the main implementation subjects. Product validation was conducted by a content expert, a media expert, and a learning practitioner. Validation results showed an average percentage of 91.2%, classified as "Very Feasible." The paired sample t-test results indicated a t-value (9.423) greater than the t-table value (2.262), with Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, indicating a significant difference in Javanese

literacy ability before and after implementing the model. The mean student score increased from 67.50 (pre-test) to 82.90 (post-test), with an average N-Gain of 48.86% (moderate category). Therefore, the gamification-based Javanese reading corner management model is proven effective in improving the Javanese literacy skills of fifth-grade elementary school students.

Keyword: Management Model; Reading Corner; Gamification; Javanese Literacy; Elementary School

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Abel Naila Adiba Sumarna

PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia; abelnaila17@upi.edu

1. PENDAHULUAN

Kemampuan literasi merupakan salah satu kemampuan fundamental dalam pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan peserta didik secara akademis maupun sosial. Dalam konteks pelestarian budaya daerah, literasi bahasa memiliki peran yang sangat strategis. Di Daerah Istimewa Yogyakarta, Bahasa Jawa ditetapkan sebagai muatan lokal utama dalam kurikulum sekolah, mengingat bahasa tersebut masih digunakan secara luas oleh masyarakat (Sariyanti dkk., 2024). Akan tetapi, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi Bahasa Jawa peserta didik sekolah dasar mengalami kecenderungan menurun. Damayanti (dalam Hardina & Islamiah, 2025) menyatakan bahwa minat peserta didik sekolah dasar terhadap bahasa dan budaya Jawa mengalami penurunan akibat dominasi permainan digital dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi ini dipertegas oleh sejumlah temuan di lapangan. Fajri (2024) melaporkan bahwa peserta didik di SDN Sukoharjo 1 Pati mengalami kesulitan menulis cerita menggunakan Bahasa Jawa dan mengalami kendala dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Jawa krama. Fatmawati & Wiranti (2023) mengungkapkan bahwa 60% peserta didik kurang menyukai Bahasa Jawa karena dianggap sulit, dan peserta didik cenderung menggunakan Bahasa Indonesia dalam berkomunikasi dengan guru maupun teman sebaya. Kondisi serupa ditemukan di SD Negeri Punukan, di mana sebagian peserta didik belum mampu membaca teks berbahasa Jawa dengan tepat dan lancar, serta mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis aksara Jawa.

Literasi Bahasa Jawa merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami, menggunakan, dan mengomunikasikan informasi melalui Bahasa Jawa secara lisan maupun tulis. Literasi Bahasa Jawa tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami isi bacaan, menggunakan unggah-ungguh basa secara tepat, menguasai kosakata Bahasa Jawa, serta memahami aksara Jawa sebagai bagian dari identitas budaya daerah. Penguatan literasi Bahasa Jawa menjadi penting karena berperan dalam menjaga keberlangsungan bahasa dan budaya lokal di tengah arus globalisasi dan dominasi

bahasa nasional maupun bahasa asing. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar perlu didukung oleh lingkungan literasi yang mampu meningkatkan minat dan keterampilan peserta didik secara berkelanjutan.

Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sejak tahun 2016 telah mendorong tersedianya pojok baca di setiap kelas. Namun pada pelaksanaannya, pojok baca kerap hanya berfungsi sebagai pajangan dan belum memiliki sistem pengelolaan yang terarah, sehingga kurang mampu menarik perhatian peserta didik (Kemendikbud, 2016). Terlebih, pojok baca di sekolah dasar umumnya belum dimanfaatkan secara khusus untuk mengembangkan literasi Bahasa Jawa. Menurut LearnTech, gamifikasi merupakan proses penerapan unsur-unsur permainan dalam konteks nonpermainan yang bertujuan untuk memperkuat perilaku belajar yang positif (Ariani, 2020). Hal yang sama disampaikan Mustapa & Ambo (2025) yang mendefinisikan gamifikasi sebagai pendekatan yang memanfaatkan unsur-unsur permainan pada situasi nonpermainan untuk mendorong peningkatan motivasi, partisipasi aktif, serta capaian individu dalam berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi bertujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, partisipasi aktif, dan pengalaman belajar peserta didik. Gamifikasi dirancang untuk menjadikan aktivitas belajar lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna melalui penggunaan komponen permainan seperti poin, level, lencana, tantangan, dan penghargaan, sehingga mampu mendorong perilaku belajar positif, meningkatkan capaian belajar, serta mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik.

Kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) yang signifikan: penelitian tentang pojok baca umumnya berfokus pada literasi Bahasa Indonesia (Khairan dkk., 2025; Nadya dkk., 2025; Hermin, 2023), sementara penelitian tentang gamifikasi lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran umum seperti matematika dan IPA (Triandini & William, 2024; Isnawati & Hadi, 2021). Belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengembangkan model manajemen pojok baca berbasis gamifikasi untuk meningkatkan literasi Bahasa Jawa dengan pendekatan fungsi manajemen pendidikan (*Planning, Organizing, Actuating, Controlling*). Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan model manajemen pojok baca berbasis gamifikasi Bahasa Jawa yang mengintegrasikan aspek manajemen pendidikan (POAC), budaya lokal, dan elemen gamifikasi (poin, tantangan, *reward*, *leaderboard*) dalam satu model operasional yang kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan model manajemen pojok baca berbasis gamifikasi Bahasa Jawa untuk peserta didik kelas V SD; (2) menguji kelayakan model berdasarkan validasi ahli; dan (3) menguji efektivitas model dalam meningkatkan literasi Bahasa Jawa peserta didik.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation*)

sebagaimana dikemukakan oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, logis, dan berkesinambungan, sehingga sesuai untuk pengembangan model manajemen yang perlu disesuaikan dengan kebutuhan nyata di lapangan (Sugiyono, 2013). Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok yaitu 19 peserta didik kelas V SDN 1 Depok, Panjatan, sebagai subjek uji coba terbatas (*limited trial*), dan 10 peserta didik kelas V SDN Punukan sebagai subjek implementasi utama. Validator produk terdiri atas ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.

Instrumen penelitian meliputi: (1) pedoman wawancara guru dan angket analisis kebutuhan peserta didik untuk tahap analisis; (2) angket validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran berbasis skala Likert 5 poin untuk mengukur kelayakan produk; (3) angket respons peserta didik dan lembar observasi keterlaksanaan untuk mengukur kepraktisan; serta (4) soal tes literasi Bahasa Jawa yang terdiri atas 20 butir soal mencakup aspek membaca teks berbahasa Jawa, pemahaman isi bacaan, penguasaan unggah-ungguh Bahasa Jawa, dan aksara Jawa, untuk mengukur efektivitas model.

Teknik analisis data menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*). Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data wawancara dan observasi pada tahap analisis kebutuhan. Analisis kuantitatif digunakan untuk: (a) menghitung persentase kelayakan produk berdasarkan hasil validasi ahli dengan kriteria $\geq 81\%$ termasuk kategori Sangat Layak; (b) menghitung persentase kepraktisan berdasarkan respons peserta didik dan guru; serta (c) mengukur efektivitas model melalui uji normalitas Shapiro-Wilk, *uji paired sample t-test* (SPSS versi 25), dan analisis N-Gain ternormalisasi. Kategori N-Gain ditetapkan: tinggi ($\geq 70\%$), sedang (40%–69%), dan rendah ($< 40\%$).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan (Tahap *Analyze*)

Tahap analisis dilaksanakan melalui wawancara guru kelas V, observasi kondisi awal pojok baca, dan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada guru dan peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) pojok baca di SDN Punukan telah tersedia di setiap kelas namun belum dimanfaatkan secara optimal untuk literasi Bahasa Jawa; (2) sebagian besar peserta didik belum mampu membaca teks berbahasa Jawa dengan lancar dan mengalami kesulitan dalam membaca aksara Jawa; (3) 60% peserta didik menyatakan kurang menyukai Bahasa Jawa karena dianggap sulit; (4) guru belum memiliki panduan yang sistematis dalam mengelola pojok baca; dan (5) pendekatan gamifikasi belum pernah diintegrasikan dalam pengelolaan pojok baca. Kebutuhan utama yang teridentifikasi adalah model manajemen pojok baca yang terencana, inovatif, dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar Bahasa Jawa.

Desain Produk (Tahap *Design dan Development*)

Model manajemen pojok baca berbasis gamifikasi Bahasa Jawa yang dikembangkan terdiri atas empat komponen utama yang saling berkaitan, yaitu perencanaan (*Planning*), pengorganisasian (*Organizing*), pelaksanaan (*Actuating*), dan pengawasan (*Controlling*). Keempat komponen tersebut diintegrasikan dengan elemen gamifikasi berupa sistem poin, tantangan, *reward*, *leaderboard*, dan levelisasi peserta didik. Integrasi antara fungsi manajemen

dan elemen gamifikasi menghasilkan suatu sistem pengelolaan pojok baca yang tidak hanya terstruktur secara administratif tetapi juga mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan literasi Bahasa Jawa.

Komponen model manajemen pojok baca berbasis gamifikasi Bahasa Jawa yaitu (1) Perencanaan (*Planning*): guru merancang program, menentukan jenis permainan, menyiapkan media gamifikasi, menyusun jadwal kegiatan literasi, dan menyiapkan instrumen evaluasi; (2) Pengorganisasian (*Organizing*): guru membentuk tim pengelola pojok baca yang melibatkan peserta didik beserta pembagian tugas; (3) Pelaksanaan (*Actuating*): implementasi kegiatan membaca dan gamifikasi melalui tahapan orientasi, eksplorasi, gamifikasi, refleksi, apresiasi, dan penguatan. Sistem levelisasi diterapkan dalam tiga level: Wiwitan, Wasis, dan Juwara; serta (4) Pengawasan (*Controlling*): monitoring, evaluasi, pemberian *reward*, dan tindak lanjut. Produk yang dihasilkan berupa buku panduan guru yang dilengkapi dengan permainan edukatif non-digital (*matching up* aksara Jawa dan ular tangga bermuatan soal Bahasa Jawa) serta permainan digital berbasis *Wayground* dan *Canva Code* dengan materi meliputi wayang Ramayana, unggah-ungguh basa, aksara Jawa, dan tembung andhahan. Mekanisme gamifikasi mencakup sistem poin, *reward* (sertifikat/penghargaan mingguan), tantangan, dan *leaderboard* literasi.

Hasil Validasi Ahli

Validasi produk dilaksanakan pada rentang waktu 23 Maret – 11 Mei 2026 oleh tiga validator dengan menggunakan instrumen angket skala Likert. Hasil rekapitulasi validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Validator	Aspek Validasi	Skor (%)	Kategori
Ahli Materi	Kesesuaian materi, kedalaman konten, relevansi Bahasa Jawa	90,0%	Sangat Layak
Ahli Media	Tampilan produk, konstruksi, isi, keterpakaian	91,4%	Sangat Layak
Praktisi Pembelajaran	Keterlaksanaan, kemudahan penggunaan, kesesuaian konteks kelas	92,0%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		91,2%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata persentase penilaian seluruh validator mencapai 91,2%, yang berada pada kategori "Sangat Layak". Hasil ini menunjukkan bahwa model manajemen pojok baca berbasis gamifikasi Bahasa Jawa yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diujicobakan dan diimplementasikan. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi sebelum produk memasuki tahap implementasi.

Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan terhadap 19 peserta didik kelas V SDN 1 Depok. Hasil penilaian peserta didik terhadap model menunjukkan respons positif dengan skor rata-rata pada kategori "menarik" dan "mudah digunakan". Guru juga memberikan respons positif terhadap kepraktisan model, menyatakan bahwa panduan yang tersedia memudahkan pelaksanaan kegiatan literasi Bahasa Jawa di pojok baca. Berdasarkan masukan dari uji coba terbatas, dilakukan penyempurnaan produk sebelum implementasi pada subjek utama.

Hasil Uji Efektivitas

Implementasi model pada 10 peserta didik kelas V SDN Punukan dilaksanakan dengan *pre-test* pada 15 Juni 2026 dan *post-test* pada 24 Juni 2026. Statistik deskriptif hasil tes disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai Pre-test dan Post-test

Statistik	Pre-test	Post-test
Nilai Rerata	67,50	82,90
Nilai Minimum	57	63
Nilai Maksimum	80	91
Peningkatan Rerata	—	+15,40 poin

Sebelum uji *paired sample t-test* dilakukan, uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi selisih ($d = \text{post-test} - \text{pre-test}$) sebesar $0,112 > 0,05$, sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji *paired sample t-test* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji P

t-hitung	t-tabel (df=9)	Sig. (2-tailed)	Keputusan
9,423	2,262	0,000	H_0 ditolak, signifikan

Berdasarkan Tabel 3, nilai t-hitung (9,423) melebihi t-tabel (2,262) dengan Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi Bahasa Jawa peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model. Untuk memperkuat hasil uji t, dilakukan analisis N-Gain seperti disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Kategori N-Gain Literasi Bahasa Jawa

Kategori N-Gain	Rentang	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tinggi	$\geq 70\%$	0	0%
Sedang	40% – 69%	9	90%
Rendah	$< 40\%$	1	10%
Rata-rata N-Gain	48,86%	Kategori	Sedang

Rerata N-Gain sebesar 48,86% berada pada kategori sedang ($40\% \leq \text{N-Gain} < 70\%$). Sebagian besar peserta didik (90%) berada pada kategori sedang, dan tidak ada peserta didik yang mengalami penurunan nilai. Capaian N-Gain pada kategori sedang dapat dipahami dalam konteks keterbatasan waktu implementasi yang hanya berlangsung beberapa minggu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model manajemen pojok baca berbasis gamifikasi Bahasa Jawa layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan literasi Bahasa Jawa peserta didik kelas V sekolah dasar. Kelayakan model yang mencapai 91,2% sejalan dengan penelitian Hermin (2023) yang mengembangkan pojok baca konvensional dan mendapatkan skor kelayakan 83,93%, serta penelitian Astuti (2022) yang mengembangkan pojok baca digital dengan kelayakan mencapai 94%-98%. Keunggulan penelitian ini terletak pada integrasi elemen gamifikasi yang secara sistematis meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan literasi.

Keefektifan model yang ditunjukkan melalui peningkatan rerata nilai dari 67,50 menjadi 82,90 (peningkatan 15,40 poin) dan nilai t-hitung 9,423 yang jauh melampaui t-tabel 2,262 konsisten dengan temuan Isnawati & Hadi (2021) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan minat belajar secara signifikan. Hal ini juga selaras dengan Purba dkk. (2021) yang menguraikan bahwa mekanisme poin, level, dan penghargaan dalam gamifikasi mendorong partisipasi aktif dan kompetisi sehat antar sesama peserta didik.

Penelitian Triandini & William (2024) mengenai gamifikasi *Quizizz* pada literasi sains menunjukkan pola yang serupa, yaitu peserta didik yang belajar dengan media gamifikasi memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Dalam konteks literasi Bahasa Jawa, pendekatan gamifikasi terbukti mampu mengatasi persepsi negatif peserta didik bahwa Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Permainan digital berbasis *Wayground* dan *Canva Code* yang dikembangkan dengan muatan materi Bahasa Jawa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, sejalan dengan temuan Claritas & Ambarwati (2024) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu menambah kosakata peserta didik dalam konteks literasi.

Nilai N-Gain rata-rata sebesar 48,86% (kategori sedang) dapat dijelaskan oleh keterbatasan waktu implementasi. Penelitian Astuti (2022) yang juga menggunakan model ADDIE pada pengembangan pojok baca melaporkan peningkatan minat baca yang signifikan dalam waktu yang relatif singkat. Meskipun demikian, model yang dikembangkan tetap menunjukkan dampak positif yang berarti dan berpotensi menghasilkan N-Gain pada kategori tinggi apabila diterapkan dalam jangka waktu yang lebih panjang, misalnya satu semester penuh.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengisi kesenjangan literatur (*research gap*) yang selama ini ada, yakni belum tersedianya model manajemen pojok baca yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan literasi Bahasa Jawa di sekolah dasar dengan mengintegrasikan pendekatan gamifikasi dan fungsi manajemen pendidikan (POAC).

Integrasi aspek budaya lokal, manajemen pendidikan, dan gamifikasi dalam satu model operasional merupakan kebaruan yang membedakan penelitian ini dari penelitian-penelitian sebelumnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Model manajemen pojok baca berbasis gamifikasi Bahasa Jawa berhasil dikembangkan menggunakan prosedur ADDIE dan mengintegrasikan fungsi manajemen (*Planning, Organizing, Actuating, Controlling*) dengan elemen gamifikasi (poin, tantangan, *reward*, dan *leaderboard*) serta sistem levelisasi Wiwitan, Wasis, dan Juwara. Produk berupa buku panduan guru yang dilengkapi permainan edukatif digital dan non-digital bermuatan Bahasa Jawa kelas V SD. (2) Model dinyatakan Sangat Layak berdasarkan validasi ahli dengan rata-rata persentase 91,2%, meliputi penilaian ahli materi 90,0%, ahli media 91,4%, dan praktisi pembelajaran 92,0%. (3) Model terbukti efektif dalam meningkatkan literasi Bahasa Jawa peserta didik kelas V SDN Punukan, yang ditunjukkan oleh: peningkatan rerata nilai dari 67,50 (pre-test) menjadi 82,90 (post-test) atau selisih 15,40 poin; hasil uji paired sample t-test dengan $t\text{-hitung} (9,423) > t\text{-tabel} (2,262)$ dan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000 < 0,05$; serta rata-rata N-Gain sebesar 48,86% (kategori sedang). Penelitian ini direkomendasikan untuk dikembangkan lebih lanjut dengan waktu implementasi yang lebih panjang agar dapat mencapai N-Gain kategori tinggi, serta dapat diterapkan di sekolah dasar lain di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai model literasi berbasis budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 03(02), 144–149. <https://doi.org/10.21009/JPLI.032.09>
- Astuti, R. (2022). Pengembangan pojok baca digital untuk meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar [Tesis, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta].
- Claritas, I. M., & Ambarwati, A. (2024). Penggunaan gamifikasi untuk mengoptimalkan kemampuan literasi dan numerasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *AN-NAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 47–56.
- Fajri, D. N. (2024). Analisis kesulitan belajar menulis cerita narasi Bahasa Jawa peserta didik kelas V di SDN Sukoharjo 01 Pati. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 14(2), 612–620.
- Fatmawati, Y., & Wiranti, D. A. (2023). Analisis kesulitan keterampilan berbicara unggah-ungguh Bahasa Jawa siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 2053–2063.
- Hardina, R., & Islamiah, N. D. (2025). Implementasi pembelajaran Bahasa Jawa bermuatan permainan tradisional sebagai upaya pelestarian budaya dan peningkatan keterampilan abad 21 siswa SD. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3(1), 17–37.

- Hermin, W. (2023). Pengembangan sarana pojok baca untuk meningkatkan minat baca dan literasi siswa SDN Sisir 04 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(4), 2130–2151.
- Isnawati, A. U., & Hadi, S. (2021). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II MI Ma'arif Cekok. *Prosiding Adaptivia*, 205–216.
- Kemendikbud. (2016). Panduan pemanfaatan dan pengembangan sudut baca kelas dan area baca sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Khairan, Rosyidah, M. N., Sidik, D. N. A., Rahyoningtyas, F., Hikam, M. A., & Vania, V. (2025). Penguatan literasi siswa sekolah dasar melalui inisiasi pojok baca di SD Negeri 5 Bedali, Kediri. *Inisiatif: Jurnal Dedikasi Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 111–121.
- Mustapa, M., & Ambo, N. (2025). Transformasi pembelajaran melalui gamifikasi: Kajian keberkesanan terhadap motivasi dan pencapaian akademik pelajar CTU101. *e-Jurnal Penyelidikan dan Inovasi*, 12(3), 1–13.
- Nadya, L., Ismiyanti, Y., & Yustiana, S. (2025). Penerapan pojok baca di kelas dalam mendukung budaya literasi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23245>
- Purba, A., Hilmy, F., Parapat, K., & Ulkhaira, M. (2021). Penerapan gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 56–68.
- Sariyanti, R., dkk. (2024). Kesulitan menulis aksara Jawa dalam pembelajaran luring dan daring (Studi kasus di kelas VIII SMP Negeri 1 Kebakkramat). *Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 8(2), 160–173.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Triandini, N., & William, N. (2024). Pengaruh penggunaan media gamifikasi (Quizizz) terhadap peningkatan kemampuan literasi sains pada siswa kelas V sekolah dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 84–94.