

Pemanfaatan *Game Edukasi* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Peserta Didik SD N 2 Ponjen

Ika Romadoni Yunita¹, Shafni Nur Hikma Rosalia², Tiya Utriani³

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto

e-mail: ikarom@amikompurwokerto.ac.id

Abstrak

Kemampuan literasi membaca sangatlah dibutuhkan para siswa seiring dengan pesatnya perkembangan informasi dan teknologi. Meningkatkan literasi siswa sekolah dasar sangat penting karena literasi merupakan keterampilan dasar yang diperlukan untuk berhasil dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Permasalahan literasi siswa SD di Purbalingga disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya Siswa yang kurang termotivasi untuk membaca dan menulis, sehingga menghadapi kesulitan dalam meningkatkan kemampuan literasi, selain itu disebabkan kurangnya minat terhadap bahan bacaan yang tersedia. Permainan edukasi (Game Edukasi) dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Permainan edukasi dapat memberikan berbagai manfaat dalam pengembangan keterampilan literasi. Solusi yang akan dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan mitra yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan edukasi (Game Edukasi) untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa SD Negeri 2 Ponjen. Hasil kegiatan ini peserta memiliki antusias yang tinggi, selain itu telah meningkatkan literasi melalui permainan edukasi, Kegiatan ini berhasil meningkatkan minat baca dan keterampilan menulis peserta.

Kata Kunci: *Permainan Edukasi, Literasi, Siswa.*

Abstract

Reading literacy skills are really needed by students along with the rapid development of information and technology. Improving elementary school students' literacy is very important because literacy is a basic skill needed to succeed in education and everyday life. The literacy problem of elementary school students in Purbalingga is caused by various factors, including students who are less motivated to read and write, so they face difficulties in improving their literacy skills, in addition to being caused by a lack of interest in the available reading materials. Educational games (Educational Games) can be an effective tool for improving elementary school students' literacy skills. Educational games can provide various benefits in developing literacy skills. The solution that will be implemented to solve partner problems is carrying out learning activities by utilizing educational games (Educational Games) to improve the literacy skills of students at SD Negeri 2 Ponjen. As a result of this activity, participants had high enthusiasm, apart from that it had increased literacy through educational games. This activity succeeded in increasing participants' interest in reading and writing skills

Kata Kunci: *Educational Games, Literacy, Students.*

PENDAHULUAN

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, tentunya hal tersebut baik secara langsung maupun tidak langsung akan menjadi tantangan tersendiri bagi para siswa (Nurfadhillah, Ningsih, Ramadhania, & Sifa, 2021). Pada saat ini menjadi tantangan tersendiri tak terkecuali bagi pihak sekolah dasar dalam membentengi siswa dari dampak negatif derasnya penggunaan teknologi terutama dalam keseharian siswa (Bilqish, Damayanti, Harahap, Sakinah, & Batubara, 2023). Adanya digitalisasi hampir dalam segala aspek kehidupan, tak terkecuali dalam aspek Pendidikan membuat minat baca siswa khususnya siswa di level sekolah dasar perlu ditingkatkan (Wulanjani & Anggraeni, 2019).

Kemampuan literasi membaca sangatlah dibutuhkan para siswa seiring dengan pesatnya perkembangan informasi dan teknologi di masa sekarang ini (Fikri, Rahma, Rahfitra, & Rahayu, 2022). Meningkatkan literasi siswa sekolah dasar sangat penting karena literasi merupakan keterampilan dasar yang diperlukan untuk berhasil dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Dengan meningkatkan literasi siswa sekolah dasar dapat memberikan dasar yang kuat untuk perkembangan akademis dan pribadi siswa, membantu siswa menjadi pembelajar seumur hidup yang sukses. Permasalahan literasi siswa SD di Purbalingga disebabkan oleh berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam membaca, menulis, dan memahami teks diantaranya Siswa yang kurang termotivasi untuk membaca dan menulis, sehingga menghadapi kesulitan dalam meningkatkan kemampuan literasi, selain itu disebabkan kurangnya minat terhadap bahan bacaan yang tersedia.

Terdapat 4 kategori yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan literasi siswa, yaitu Di atas kompetensi minimum (Mahir), Mencapai kompetensi minimum (Cakap), Di bawah kompetensi minimum (Dasar), Jauh di bawah kompetensi minimum (Perlu intervensi khusus) (Nurmaya, Muzdalipah, & Heryani, 2022). Capaian kemampuan Literasi SD Kabupaten Purbalingga masuk kategori di "bawah kompetensi minimum" (1.75). Terdapat 31,43% siswa yang baru mencapai kemampuan Dasar dan ada 12.71% siswa yang perlu intervensi khusus (BBPMP Jawa Tengah, 2023). SD Negeri Ponjen merupakan salah satu sekolah dasar yang terdapat di wilayah Purbalingga. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD N 2 Ponjen, Hasil kegiatan belajar dari rumah masih sangat kurang, Kemampuan literasi siswa khususnya dalam membaca, menulis dan berhitung tergolong masih rendah, siswa sering merasa bosan ketika membaca di sekolah. Selain itu perpustakaan sebagai sarana untuk membaca belum dikelola dengan baik. Pengajaran guru yang masih monoton atau tidak interaktif menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk mengembangkan ketrampilan literasi. Untuk itu diperlukan langkah-langkah untuk meningkatkan literasi siswa SD Negeri 2 Ponjen.

Untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar, diperlukan upaya yang terkoordinasi dari berbagai pihak, termasuk sekolah, guru, orang tua, pemerintah, dan masyarakat. Dengan upaya bersama dari berbagai pihak, dapat diharapkan bahwa literasi siswa sekolah dasar dapat ditingkatkan, memberikan dasar yang kuat untuk perkembangan selanjutnya dalam pendidikan siswa sekolah dasar. Permainan edukasi (Game Edukasi) dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Permainan edukasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga dapat memberikan berbagai manfaat dalam pengembangan keterampilan literasi. Dengan memanfaatkan potensi permainan edukasi dengan bijak, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang positif dan mendukung perkembangan literasi siswa di tingkat sekolah dasar.

Ada banyak jenis permainan edukasi yang dapat membantu meningkatkan literasi siswa sekolah dasar. Penggunaan variasi permainan juga membantu menjaga minat siswa dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan berbagai aspek literasi siswa. jenis game edukasi untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar antar lain:

Permainan Kartu Kata: Gunakan kartu dengan kata-kata atau gambar dan ajak siswa untuk mencocokkan kartu yang sesuai. Ini dapat membantu meningkatkan pemahaman membaca dan mengasah kosakata mereka. Permainan Teka-teki Silang Anak-anak: Buat teka-teki silang yang sesuai dengan tingkat usia. Ini dapat membantu meningkatkan pemahaman kata, keterampilan menulis, dan kosakata. Permainan Membaca Berbasis Petualangan: Pilih permainan berbasis petualangan yang melibatkan membaca untuk memecahkan masalah atau mencari petunjuk. Hal ini dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman sambil membuat pembelajaran menyenangkan. Permainan Cerita Bergiliran: Ajak siswa untuk membuat cerita bersama-sama. Setiap siswa menambahkan satu bagian cerita, dan setiap kali permainan berlanjut, siswa harus membaca kembali apa yang telah ditulis sebelumnya dan melanjutkan cerita. Permainan Menyusun Kalimat: Berikan kartu kata-kata atau frasa, lalu minta siswa menyusun kalimat yang benar menggunakan kartu-kartu tersebut. Hal ini membantu meningkatkan keterampilan menulis dan konstruksi kalimat.

Menurut (Rahayu, 2021) Pemanfaatan media game edukasi dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa baik dalam aspek baca tulis. Selanjutnya (Mastoah, MS, & Sumantri, 2022) menyatakan peningkatan aktifitas belajar siswa pada penerapan media game edukasi kreatif terbukti berhasil meningkatkan literasi digital siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Kemudian (Qurrotaini, Arifani, & Qutratuaini, 2023) menyatakan terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran permainan edukatif Teka Teki Silang (TTS) terhadap hasil AKM Literasi siswa.

Dari analisis situasi tersebut maka beberapa masalah yang muncul antara lain: siswa Kemampuan literasi siswa khususnya dalam membaca, menulis dan

berhitung tergolong masih rendah. Pengajaran guru yang masih monoton atau menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk mengembangkan ketrampilan literasi. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka beberapa solusi yang akan dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan mitra yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan edukasi (Game Edukasi) untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa SD Negeri 2 Ponjen. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan Literasi siswa SD Negeri 2 Ponjen dengan permainan edukasi (Game Edukasi).

METODE

Metode Pengumpulan Data

Pada kegiatan pengabdian ini metode pengumpulan data yang digunakan antara lain studi pustaka, observasi dan wawancara. Studi Pustaka menurut (Sugiyono, 2015) merupakan Langkah yang dilakukan setelah menentukan ide gagasan yang ada. Selanjutnya melakukan kajian secara referensi dan teoritis yang sesuai dengan topik yang dipilih. Metode ini dilakukan dengan cara mencari informasi melalui buku, prosiding, jurnal dan lainnya. Observasi menurut (Sugiyono, 2015) merupakan tahapan pengumpulan data dengan cara mendatangi lokasi secara langsung dan mengamati kegiatan siswa sesuai dengan topik yang di pilih. Tim mendatangi sekolah SD Negeri 2 Ponjen mengamati kemampuan literasi siswa dan mengamati metode pembelakaran yang digunakan guru untuk meningkatkan literasi. Wawancara menurut (Sugiyono, 2015) merupakan proses pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan langsung kepada objek dilokasi. Tim melakukan wawancara terhadap peserta didik dan guru sekolah SD Negeri 2 Ponjen.

Konsep Pelaksanaan Pengabdian



Gambar 1. Konsep Pelaksanaan Pengabdian

Gambar 1. Adalah konsep pelaksanaan kegiatan pengabdian. Metode dan pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian dengan praktik, Dengan metode tersebut diharapkan mampu meningkatkan literasi siswa SD N 2 Ponjen. Pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi beberapa tahap antara lain:

- a. Tahap persiapan

Tahap Persiapan alat dan bahan: Tim pengabdian mempersiapkan semua bahan dan peralatan yang diperlukan selama pelaksanaan pengabdian.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap Pelaksanaan: Kegiatan ini akan mempraktekan permainan edukasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi peserta didik.

c. Tahap evaluasi

Kegiatan ini dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sedua pelaksanaan kegiatan untuk mengetahui dampak dari pemanfaatan permainan edukasi (game edukasi) untuk meningkatkan literasi peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Tahap Persiapan**

Tahap persiapan yang dilakukan oleh tim pengabdian meliputi Penentuan tema permainan, Pembuatan dan pengumpulan alat dan bahan permainan, Koordinasi dengan pihak sekolah dan Penyusunan jadwal kegiatan. Tema permainan yang akan dilaksanakan antara lain Permainan Kartu Kata, Membaca Bersama dan Menulis Cerita dan Permainan Tebak Kata dan Puzzle Literasi. Selanjutnya tim mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk permainan edukasi. Alat dan Bahan yang dipersiapkan antara lain kartu kata (berisi kata benda, kata kerja, kata sifat, dll.), kartu kalimat (berisi contoh kalimat yang belum lengkap), buku cerita, papan tulis dan spidol, alat tulis (pensil dan kertas), kartu tebak kata (berisi kata-kata dan deskripsi singkat), puzzle literasi (berupa potongan kata yang harus disusun menjadi kalimat atau paragraf).

Tim pengabdian masyarakat berkoordinasi dengan sekolah untuk meminta ijin pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, setelah tim pengabdian memperoleh ijin dan di beri waktu untuk pelaksanaan untuk kegiatan, kemudian tim pengabdian menyusun jadwal kegiatan dan rundown kegiatan yang akan dilaksanakan.

Tahap pelaksanaan

Sebelum pelaksanaan kegiatan permainan edukasi, kepala sekolah memberikan sambutan dan dilanjutkan dengan perkenalan Tim pengabdian masyarakat kemudian Penjelasan tujuan kegiatan dan aturan permainan.

a. Permainan Kartu Kata

Permainan Kartu Kata untuk Literasi dimulai dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil, masing-masing terdiri dari 4-5 siswa. Setiap kelompok diberikan satu set kartu yang berisi berbagai kata, termasuk kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Tugas setiap kelompok adalah menyusun kata-kata tersebut menjadi kalimat yang benar dan bermakna dalam waktu yang telah ditentukan. Permainan ini tidak hanya melatih kemampuan berbahasa dan berpikir kritis siswa, tetapi juga mendorong kerja sama tim dan komunikasi efektif.

Saat permainan dimulai, siswa duduk dengan kelompoknya, yang terdiri dari 4-5 siswa lainnya. Tim Pengabdian membagikan set kartu kata kepada masing-masing kelompok. salah satu siswa mengambil kartu pertama dan melihat gambar seekor kucing dengan kata "Kereta Api" tertulis di bawahnya. Dengan senyum lebar, siswa berkata, "Kereta Api,"

kemudian melanjutkan, "kereta api berbunyi tut..tut..tut..". Teman-temannya bertepuk tangan dan mereka mendapatkan satu poin. Kemudian, giliran siswa lain yang mengambil kartu berikutnya melihat kata "Berlari" dengan gambar anak yang berlari. Siswa tersebut berkata, "buku" dan membuat kalimat, "pepustakaan tempat membaca buku." Permainan terus berlanjut dengan banyak tawa dan semangat. Ada kalimat-kalimat lucu yang muncul, seperti ketika Ana mendapatkan kartu dengan kata "Pisau" dan berkata, "Pisau itu digunakan untuk memotong kue ulang tahun." Semua teman-temannya tertawa karena mereka membayangkan pisau besar untuk memotong kue kecil.

b. Membaca Bersama dan Menulis Cerita

Kegiatan Membaca Bersama dan Menulis Cerita dimulai dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa. Setiap kelompok diberikan satu buku cerita yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Siswa membaca cerita secara bergiliran, paragraf demi paragraf, dengan panduan dari guru atau fasilitator untuk memastikan mereka memahami setiap bagian cerita. Setelah sesi membaca selesai, siswa mendiskusikan isi cerita dan karakter-karakternya. Tim pengabdian memberikan beberapa pertanyaan panduan untuk membantu diskusi, seperti "Apa yang terjadi di awal cerita?" dan "Bagaimana akhir cerita?". Setelah diskusi, siswa diminta menulis cerita pendek berdasarkan imajinasi mereka sendiri atau melanjutkan cerita yang telah dibaca. Kegiatan ini diakhiri dengan beberapa siswa membacakan cerita yang mereka tulis di depan kelas, dan guru memberikan apresiasi serta *feedback* positif. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca, pemahaman cerita, serta mengembangkan kreativitas dan keterampilan menulis siswa.



Gambar 2. Kegiatan membaca bersama dan menulis cerita

c. Permainan Tebak Kata dan Puzzle Literasi

Permainan Tebak Kata dan Puzzle Literasi dimulai dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa. Dalam permainan Tebak Kata, setiap kelompok diberikan kartu yang berisi kata-kata tertentu dan satu siswa dari setiap kelompok memberikan deskripsi tentang kata tersebut tanpa menyebutkan kata itu sendiri,

sementara anggota kelompok lainnya menebak kata tersebut. Kelompok yang menebak kata terbanyak dengan benar dalam waktu yang ditentukan akan memenangkan permainan. Untuk Puzzle Literasi, setiap kelompok diberikan puzzle yang terdiri dari potongan-potongan kata atau frasa yang harus disusun menjadi kalimat atau paragraf yang benar. Kelompok yang berhasil menyusun puzzle dengan benar dan cepat menjadi pemenang. Kegiatan ini tidak hanya membantu meningkatkan kosakata dan pemahaman bahasa siswa, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, logika, serta keterampilan kerja sama dan komunikasi dalam kelompok.

Tahap Evaluasi

Setelah dilaksanakan kegiatan dilakukan evaluasi, hasil evaluasi di simpulkan bahwa meningkatnya minat baca dan keterampilan menulis peserta, Peserta aktif berpartisipasi dalam setiap permainan dan diskusi, Peningkatan interaksi sosial antar peserta. Pada kegiatan ditemukan beberapa Kendala antara lain terdapat peserta mengalami kesulitan dalam menyusun kata dan kalimat dan Keterbatasan waktu untuk beberapa permainan yang membutuhkan durasi lebih lama.

SIMPULAN

Kegiatan meningkatkan literasi melalui permainan edukasi memberikan hasil yang positif dan menunjukkan potensi besar dalam memperbaiki motivasi belajar, kemampuan membaca, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Kegiatan ini berhasil meningkatkan minat baca dan keterampilan menulis peserta. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung dan mereka juga menjadi lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- BBPMP Jawa Tengah. (2023). Dindikbud Kabupaten Purbalingga Siap Fasilitasi Peningkatan Kompetensi Literasi Numerasi Siswa. Retrieved February 23, 2024, from <https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/dinas-pendidikan-kab-purbalingga-fasilitasi-peningkatan-kompetensi-literasi-numerasi-siswa/>
- Bilqish, A., Damayanti, E., Harahap, I. S., Sakinah, N., & Batubara, R. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa (JURRIBAH)*, 2(2), 103–112. Retrieved from <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i2.1491>
- Fikri, K., Rahma, Y. A., Rahfitra, A. A., & Rahayu, S. S. (2022). Meningkatkan Minat Baca Anak-Anak Melalui Gerakan Literasi Membaca Di SDN 02 Desa Sri Gading. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu Negeri*, 6(2), 245–249.
- Mastoah, I., MS, Z., & Sumantri, M. S. (2022). Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 69–80. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.6316>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.

Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

- Nurmaya, R., Muzdalipah, I., & Heryani, Y. (2022). Analisis Proses Literasi Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Model Asesmen Kompetensi Minimum. *Jurnal Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i1.6378>
- Qurrotaini, L., Arifani, L. N., & Qutratuaini, N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Teka- Teki Silang (TTS) Daring Terhadap Hasil Asesmen Kompetensi Minimum. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 662–680.
- Rahayu, E. W. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa di MI YAPPI Balong Girisubo. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464. Yogyakarta: universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wulanjani, A. N., & Anggraeni, C. W. (2019). Meningkatkan Minat Membaca Melalui Gerakan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 26–31. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.4>