

IMPLEMENTASI LITERASI BAHASA BERBASIS PERMAINAN UNTUK SISWA KELAS RENDAH DI SDN 46 AMPENAN

Mar`atul Hayati¹, Nindia Wulandari², Nurhayati³, Risky Nugraha Putra⁴,
Anisya⁵, Baiq Freccilia Dwi Syara⁶, Tini Apriatiningsih⁷, Syafruddin Muhdar⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram

maratulhayati30@gmail.com, wulannindia7@gmail.com, nur221681@gmail.com,
riskinugraha503@gmail.com, baiqfreciliaadwisyrara@gmail.com,
nisaanisya@gmail.com, tiniaprihartini@gmail.com, rudybastrindo@gmail.com.

ABSTRACT

This research aims to describe and analyze the implementation of game-based language literacy in improving the literacy skills of lower-grade students at SDN 46 Ampenan. The study addresses the issues of low reading interest, limited reading comprehension, and the dominance of conventional teacher-centered learning methods. Using a qualitative approach with a descriptive research type, data were collected through observation, in-depth interviews with teachers and students, and documentation. Data analysis followed the interactive model by Miles and Huberman, involving data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicate that game-based literacy, incorporating educational games into reading, writing, listening, and speaking activities, significantly increases student motivation and active participation. The integration of game elements creates a dynamic and enjoyable learning environment, allowing students to learn naturally through direct experience, which leads to a deeper and more meaningful understanding of literacy.

Keywords: Language Literacy, Game-Based Learning, Lower Grade Students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta menganalisis implementasi literasi bahasa berbasis permainan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas rendah di SDN 46 Ampenan. Masalah yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya minat baca, keterbatasan pemahaman teks, serta dominasi metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, di mana data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara mendalam kepada guru dan siswa, serta dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi literasi berbasis permainan melalui pengemasan aktivitas membaca, menulis, menyimak, dan berbicara ke dalam permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa secara signifikan. Integrasi elemen permainan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa dapat belajar secara alami melalui pengalaman langsung yang berimplikasi pada pemahaman literasi yang lebih mendalam dan bermakna.

Kata Kunci: Literasi Bahasa, Pembelajaran Berbasis Permainan, Siswa Kelas Rendah

A. Pendahuluan

Literasi bahasa merupakan kompetensi dasar yang memegang peranan sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan dasar, terutama bagi siswa kelas rendah sekolah dasar (Salwa, 2024). Kompetensi ini tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis secara teknis, melainkan juga mencakup kemampuan memahami, menafsirkan, serta menyampaikan informasi secara efektif dalam berbagai situasi (Mukhlis, 2023). Pada tahap awal perkembangan peserta didik, penguasaan literasi bahasa berfungsi sebagai landasan utama yang menunjang keberhasilan dalam mempelajari berbagai bidang studi (Putri Rahayu et al., 2025). Hal ini dikarenakan sebagian besar aktivitas pembelajaran menuntut kemampuan siswa dalam memahami instruksi, mengolah informasi dari teks, serta mengungkapkan ide baik secara lisan maupun tulisan. Oleh sebab itu, penguatan literasi bahasa sejak dini menjadi suatu keharusan guna mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik secara optimal. Dengan demikian, literasi bahasa tidak hanya berperan sebagai sarana komunikasi, tetapi

juga sebagai instrumen penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik di tingkat pendidikan dasar (Yani et al., 2025).

Kondisi empiris di lapangan menunjukkan bahwa tingkat literasi bahasa pada siswa kelas rendah sekolah dasar masih memerlukan perhatian yang signifikan (Amri et al., 2021). Hal ini tercermin dari rendahnya minat baca siswa, yang terlihat pada minimnya partisipasi dan antusiasme dalam kegiatan membaca, baik di lingkungan kelas maupun di luar kelas (Sa'diyah, 2024). Di samping itu, kemampuan siswa dalam memahami teks sederhana masih tergolong terbatas, yang ditunjukkan oleh kesulitan dalam mengidentifikasi gagasan pokok, memahami makna kosakata, serta menyimpulkan isi bacaan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 46 Ampenan, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mampu membaca secara lancar dan memahami isi bacaan secara menyeluruh. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh belum terbentuknya kebiasaan membaca yang baik serta kurangnya penerapan strategi pembelajaran yang variatif dan

mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang terencana dan inovatif dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa sejak dini agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.

Permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran literasi bahasa pada siswa kelas rendah sekolah dasar masih merupakan isu yang memerlukan perhatian serius (Kharizmi, 2021). Salah satu kendala utama terletak pada kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan, di mana pendidik cenderung menerapkan pendekatan yang bersifat rutin dan kurang inovatif. Di samping itu, dominasi pendekatan konvensional yang berorientasi pada guru (*teacher-centered*) menyebabkan peserta didik lebih banyak berperan sebagai penerima informasi secara pasif, sehingga peluang untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran menjadi terbatas (Abad & Pasa, 2025). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi siswa, baik dalam kegiatan membaca, berdiskusi, maupun dalam mengemukakan gagasan. Minimnya interaksi yang bermakna antara siswa dengan materi

pembelajaran juga berimplikasi pada terhambatnya perkembangan kemampuan berpikir kritis serta pemahaman literasi yang lebih mendalam. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan dalam strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik guna meningkatkan kualitas pembelajaran literasi bahasa di sekolah dasar.

Literasi bahasa merupakan kompetensi dasar yang memegang peranan sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan dasar, terutama bagi siswa kelas rendah sekolah dasar. Kompetensi ini mencakup kemampuan memahami, menafsirkan, serta menyampaikan informasi secara efektif. Pada tahap awal perkembangan, penguasaan literasi berfungsi sebagai landasan utama keberhasilan akademik karena sebagian besar aktivitas pembelajaran menuntut kemampuan memahami instruksi dan mengolah teks. Kondisi di lapangan menunjukkan rendahnya minat baca dan terbatasnya kemampuan memahami teks sederhana pada siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif seperti pembelajaran

berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan elemen permainan dalam literasi terbukti dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan motivasi internal siswa secara signifikan.

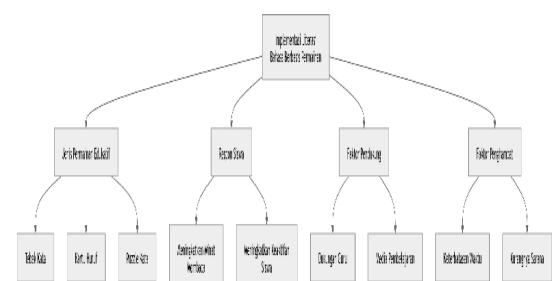
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi literasi bahasa berbasis permainan pada siswa kelas rendah di SDN 46 Ampenan. Penelitian dilaksanakan di SDN 46 Ampenan, Kecamatan Ampenan, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian terdiri atas guru kelas rendah, siswa kelas I, II, dan III, serta kepala sekolah sebagai informan pendukung. Penentuan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih informan yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran literasi bahasa berbasis permainan.

Fokus penelitian meliputi implementasi literasi bahasa berbasis permainan, jenis permainan yang digunakan, respon siswa, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas, wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi secara mendalam, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri dengan bantuan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan.



Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang meliputi tiga

tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara memilih dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif agar memudahkan pemahaman. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap berdasarkan temuan data yang telah dianalisis.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Literasi bahasa berbasis permainan (*game-based learning*) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memadukan elemen permainan ke dalam aktivitas literasi guna meningkatkan efektivitas proses dan capaian belajar peserta didik. Dalam implementasinya, kegiatan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang dirancang untuk menarik

perhatian serta minat siswa, khususnya pada tingkat kelas rendah sekolah dasar. Pendekatan ini memiliki berbagai keunggulan, antara lain mampu meningkatkan motivasi belajar karena siswa terlibat secara aktif dan merasakan suasana pembelajaran yang tidak menekan. Di samping itu, literasi berbasis permainan juga mendorong keterlibatan siswa melalui interaksi yang lebih dinamis, baik dengan teman sebaya maupun dengan materi yang dipelajari. Lingkungan belajar yang tercipta menjadi lebih menyenangkan dan variatif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi literasi. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya menjadi alternatif strategi pembelajaran, tetapi juga merupakan inovasi yang berkontribusi dalam mengoptimalkan partisipasi serta pengembangan kemampuan literasi siswa kelas rendah secara efektif dan bermakna.

Urgensi penerapan pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran literasi bahasa semakin menguat, terutama pada konteks pendidikan anak usia dini yang memiliki karakteristik belajar khas. Pada fase perkembangan ini, peserta

didik cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang konkret, menyenangkan, dan melibatkan keterlibatan aktif. Oleh sebab itu, pendekatan berbasis permainan dipandang sebagai inovasi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran tersebut. Pendekatan ini tidak hanya mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan variatif, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa secara optimal. Di samping itu, integrasi elemen permainan dalam pembelajaran literasi bahasa memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara alami melalui pengalaman langsung, sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih mendalam dan bermakna. Dengan demikian, penerapan literasi bahasa berbasis permainan merupakan strategi inovatif yang penting dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya bagi siswa kelas rendah sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan awal.

Kesenjangan penelitian (*research gap*) dalam kajian literasi bahasa berbasis permainan masih tampak jelas, terutama dalam konteks

penerapannya di sekolah dasar. Berbagai penelitian sebelumnya cenderung menitikberatkan pada efektivitas penggunaan permainan dalam meningkatkan hasil belajar secara umum, namun belum banyak yang mengkaji secara komprehensif mengenai proses implementasi literasi bahasa berbasis permainan pada siswa kelas rendah. Di samping itu, kajian yang dilakukan dalam konteks lokal, khususnya di SDN 46 Ampenan, masih relatif terbatas sehingga belum mampu memberikan gambaran empiris yang utuh terkait penerapan pendekatan tersebut dalam praktik pembelajaran nyata. Keterbatasan tersebut meliputi minimnya pembahasan mengenai strategi implementasi yang selaras dengan karakteristik peserta didik, kondisi lingkungan belajar, serta faktor-faktor pendukung dan kendala yang dihadapi oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang secara sistematis mengkaji implementasi literasi bahasa berbasis permainan di SDN 46 Ampenan guna mengisi kesenjangan tersebut, sekaligus memberikan kontribusi yang bermakna terhadap

pengembangan praktik pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta menganalisis secara mendalam implementasi literasi bahasa berbasis permainan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas rendah di SDN 46 Ampenan. Secara lebih rinci, penelitian ini diarahkan untuk mengidentifikasi proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran literasi bahasa yang mengintegrasikan pendekatan berbasis permainan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menelaah sejauh mana pendekatan tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara peserta didik. Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh data empiris yang menggambarkan kelebihan, kendala, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi literasi berbasis permainan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran literasi yang inovatif dan selaras dengan karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar.



D. Kesimpulan

Implementasi literasi bahasa berbasis permainan (*game-based learning*) di SDN 46 Ampenan terbukti menjadi strategi inovatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas rendah. Melalui integrasi elemen permainan ke dalam aktivitas membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, terjadi transformasi suasana belajar dari yang semula bersifat konvensional menjadi lebih interaktif, dinamis, dan berpusat pada peserta didik. Pendekatan ini secara signifikan mampu mengatasi permasalahan rendahnya minat baca dan keterbatasan pemahaman teks dengan cara meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa. Dengan lingkungan belajar yang menyenangkan, siswa dapat membangun pemahaman literasi secara alami melalui pengalaman langsung, yang pada akhirnya

memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif dan keterampilan berkomunikasi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abad, S., & Pasa, M. S. (2025). *Pendekatan Dan Strategi Pembelajaran*. 2(2).
- Amri, S., Rochmah, E., & Cirebon, U. M. (2021). *Pengaruh kemampuan literasi membaca terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar*. 13(1), 52–58.
- Kharizmi, M. (2021). *Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi*. 2(2011), 102–109.
- Mukhlis, M. (2023). *Asesmen Kompetensi Minimum Literasi Membaca Siswa di SD Negeri 09 Merangkai*. 9(1), 313–325.
- Putri Rahayu¹, Oktarina Ramdhani², Putri Anggraeni³, D. T. R. (2025). *Jurnal mudabbir*. 5, 4585–4596.
- Sa'diyah, F. (2024). *Kontribusi Program Literasi Sekolah Pada Proses Pembiasaan Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas Iv Di Sdn Aengdake I. 09*.
- Salwa. (2024). *Central publisher*. 2, 2028–2035.
- Yani, A., Studi, P., Bahasa, P., & Bangkalan, S. P. (2025). *Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Pengembangan Kemampuan Literasi dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Ahmad Yani Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Bangkalan*. 11, 493–501.