

Pemanfaatan Media Game Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara

Melinda Kurniasari¹, M. Syahran Jailani²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
e-mail: mlndkrnsr@gmail.com¹, m.syahran@uinjambi.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media game edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V di SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara. Adapun permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya memanfaatkan media game edukatif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa khususnya dikelas V. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media game edukatif mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan membaca, serta mampu membantu siswa dalam memahami dan menyimpulkan isi teks bacaan. Game edukatif yang bersifat interaktif dan menarik menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media game edukatif merupakan alternative yang efektif dalam pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game Edukatif dan Literasi Membaca*

Abstract

This study aims to describe the use of educational games to improve reading literacy skills of fifth-grade at SD Negeri 2 Sumber Makmur, North Musi Rawas Utara. The problem identified was the lack of use of educational games as a learning medium to improve students' reading literacy skills, especially in fifth grade. This study used a qualitative approach with descriptive methods. The results showed that the use of educational games can improve students' reading literacy skills, increase student motivation to learn, encourage active involvement in reading activities, and help students understand and summarize the content of reading texts. Interactive and engaging educational games make learning more enjoyable and meaningful. From the results of this study, it can be concluded that educational games are an effective alternative in teaching reading literacy in elementary schools.

Keywords: *Educational Games and Reading Literacy*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang ditujukan dapat mengubah perilaku kepribadian manusia dalam suasana belajar dan proses pembelajaran (Khakima et al., 2021). Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan kemampuan belajar dari segi kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Jalannya pendidikan juga tidak terlepas dari perkembangan yang terjadi saat ini. Salah satunya zaman terkait pendidikan adalah kemampuan siswa terhadap literasi membaca.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, Pasal 19 ayat (1) menyatakan bahwa proses belajar mengajar pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, merangsang, menarik, dan menantang, serta melibatkan peserta didik secara aktif digambarkan sebagai termotivasi untuk berpartisipasi dan memberikan banyak ruang untuk spontanitas. Membeikan kreativitas dan kemandirian yang selaras dengan bakat, minat, perkembangan fisik dan psikis siswa (Chatarina & Supriyadi, n.d.).

Belajar merupakan kewajiban seorang siswa, sehingga dapat dikatakan pendidikan sebagai kebutuhan siswa. Belajar dengan baik merupakan sebuah tanggung jawab seorang siswa. Dimana beberapa bentuk penanaman sikap dalam belajar seperti mengerjakan tugas dengan baik, mentaati peraturan sekolah, dan memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran. Begitupun untuk meningkatkan pemahaman literasi membaca siswa.

Peran keluarga dalam pendidikan anak juga sangat penting, karena keluarga sebagai sebuah lembaga pendidikan pertama dan utama. Keluarga diharapkan mampu menghasilkan anak-anak yang dapat tumbuh menjadi pribadi serta mampu hidup ditengah-tengah masyarakat. Oleh karena itu, peran keluarga (orang tua) sangat besar dalam pendidikan anak yang dimulai sejak dalam kandungan (Jailani, 2014b).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran (Hasan et al., 2021). Salah satu manfaat media pembelajaran yaitu mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dalam era digital dan teknologi yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran berbasis game telah menjadi focus utama untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, memotivasi dan merangsang aktivitas belajar, bahkan memberikan efek psikologis positif pada para peserta didik. Selain dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, media pembelajaran juga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Hidayat et al., 2023).

Salah satunya yaitu dengan menggunakan media game edukatif. Media game edukatif adalah alat yang mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran didalamnya. Terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa, membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik, serta membantu siswa memahami konsep-konsep dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan (Kurniawati & Koeswanti, 2021).

Smaldino, Lowther dan Russell (2014:125) memaparkan game edukatif merupakan alat dengan beberapa petunjuk yang membantu siswa dalam proses pembelajaran pada ranah pengetahuan dan keterampilan serta mencakup pada penggunaan strategi dan teknik dalam memecahkan masalah. Game edukatif dapat dikemas dengan tampilan visual, audio, animasi dan konten yang menarik untuk meningkatkan pemahaman literasi membaca siswa.

Kemampuan literasi membaca sangatlah dibutuhkan para siswa dengan pesatnya perkembangan informasi dan teknologi dimasa sekarang ini (Rahayu, 2021). 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 pelajar seumur hidup yang sukses. Kegiatan membaca dalam upaya mentransfer ilmu pengetahuan pada kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Dengan membaca siswa akan mengetahui informasi dan pesan yang ingin disampaikan dari bacaan yang dibacanya.

Senada dengan pendapat Burhan Nurgiyanto (2010: 247) yang menjelaskan bahwa aktifitas membaca memiliki porsi terbesar siswa dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Namun hal tersebut tidak serta merta sejalan dengan kesadaran siswa untuk melakukannya. Kegiatan membaca sebenarnya bukan hal yang sulit dilakukan tetapi banyak siswa yang enggan untuk melakukannya. Padahal dengan membiasakan membaca siswa akan dapat menambah pengetahuan dan informasi baru. Untuk mendapatkan informasi penting suatu bacaan dengan baik diperlukan kemampuan membaca yang baik pula, namun kenyataannya masih banyak siswa yang tergolong rendah dalam kemampuan membaca tersebut.

Guru juga memiliki peran penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran siswa agar berjalan dengan baik. (Darmadi, 2015) berpendapat bahwa tanggung jawab utama guru dalam memfasilitasi pembelajaran adalah dengan menciptakan lingkungan belajar yang dapat mengembangkan potensi siswa secara maksimal dan melakukan pekerjaan yang diperlukan dalam kelas. Pada dasarnya, guru sebagai pendidik merupakan kunci sentral (*central key*) untuk bertanggung jawab penuh atas pelaksanaan proses pembelajaran bagi peserta didiknya di sekolah (Jailani, 2014a)

Sebaiknya guru memberikan kebebasan pada siswa untuk memilih jenis bacaan yang disukainya. Ditambah bimbingan dan dorongan guru, perlahan siswa akan terbiasa membaca dan ketika sudah terbiasa, guru dapat mengarahkan bacaan-bacaan yang bermanfaat bagi siswa sebagai penunjang utama dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa SD yang belum terbiasa dengan kegiatan membaca. Oleh karena hal tersebut, ketika guru memberikan kegiatan wajib membaca dipergustakaan atau gerakan literasi sebelum pembelajaran dimulai, banyak siswa yang melaksanakan kegiatan tanpa dilandasi akan pemahaman terhadap apa yang sudah dibacanya tadi. Mereka hanya membaca alakadarnya tanpa mengetahui informasi apa yang disampaikan atau makna dari pada bacaannya.

Sekolah Dasar Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara, tantangan dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V masih cukup besar. Berdasarkan data observasi awal, ditemukan bahwa masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, mengidentifikasi informasi penting, dan menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Selain itu kegiatan-kegiatan membaca jarang diadakan didalam kelas saat pembelajaran, kemudian media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Sehingga berdampak terhadap kemampuan literasi membaca siswa yang mengakibatkan rendahnya kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi agar siswa lebih mudah memahami materi yang dibacanya dengan menggunakan pendekatan yang dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa, yaitu dengan memanfaatkan media game edukatif dalam proses pembelajaran.

Menggunakan media game edukatif, diharapkan siswa di SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara dapat lebih tertarik untuk membaca, meningkatkan kemampuan mereka terhadap teks bacaan, dan akhirnya memperbaiki kemampuan literasi membaca siswa secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media game edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.

Berdasarkan permasalahan yang muncul dan adanya saran atau solusi yang berpotensi untuk memecahkan masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul "Pemanfaatan Media Game Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara".

METODE

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam sebuah penelitian, sebab tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang akurat, sehingga tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan (Syahrizal & Jailani, 2023).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk memperoleh gambaran umum tentang hal-hal yang berkaitan dengan pemanfaatan media game edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V di SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari penelitian yang diamati. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif yaitu data yang terkumpul berupa kata-kata, gambar, bukan angka-angka kalau pun ada hanya sebagai penunjang (Harahap, 2020).

Dalam penelitian ini penulis menggambarkan peristiwa maupun kejadian yang ada dilapangan. Penelitian ini digunakan untuk menggambarkan dan memperoleh data sehubungan dengan pemanfaatan media game edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V di SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Media Game Edukatif di Kelas V SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan secara berkala terhadap pemanfaatan media game edukatif khususnya di kelas V SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara. Berdasarkan pengamatan terhadap pemanfaatan media game edukatif serta wawancara terhadap guru kelas, peneliti menemukan bahwa media game edukatif belum pernah diterapkan saat proses pembelajaran di kelas. Kemudian, terdapat juga 1 siswa yang susah sekali untuk

mengikuti dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan dikelas yaitu Raka.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara. Menurut bapak Muhamad Kuat, S.Pd selaku guru kelas mengenai pemanfaatan aau penggunaan media game edukatif di dalam kelas beliau mengatakan:

“Sarana media game edukatif belum pernah digunakan untuk proses pembelajaran dikelas, dikarenakan sarana yang kurang memadai berbeda dengan sekolah-sekolah luar yang fasilitas sudah memadai. Jadi, selama mengajar ya hanya terpaku pada buku saja yang membuat mereka bosan.”(Muhamad Kuat, S.Pd, Rabu, 23/05/2025).

Peneliti disini menemukan bahwa pemanfaatan media game edukatif belum pernah digunakan saat proses pembelajaran yang salah satu kendalanya adalah sarana yang kurang memadai. Sehingga siswa menjadi susah untuk memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru, karena tidak ada media untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara peneliti dan siswa kelas V (Fatqin) mengatakan bahwa:

“Sebenarnya saat belajar dikelas, kami itu bosan kak karena belajarnya pakai buku trus kurang paham juga sama materi yang diajarkan, jadi kebanyakan siswa sering keluar masuk kelas saat pembelajaran berlangsung. Contohnya si Raka susah diatur, dikelas gak mau belajar dan sering keluar masuk kelas.” (Fatqin Rubby Ash, Rabu, 23/05/2025).

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti temui mengenai pemanfaatan media game edukatif di kelas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa sarana media game edukatif sangat penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, apalagi media game edukatif belum pernah di gunakan atau dimanfaatkan di sekolah tersebut. Sehingga menyebabkan siswa cenderung sulit untuk memahami materi yang telah dipaparkan oleh guru. Oleh karena hal itu, siswa sering tidak mengikuti pembelajaran dengan baik, keluar masuk kelas, ribut dikelas, dan sebagainya.

Kepala sekolah SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara yaitu ibu Evi Romawati, S.Pd SD juga menanggapi mengenai pemanfaatan media game edukatif berbasis digital mengatakan bahwa:

“Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas guru masih menggunakan buku sebagai panduan kalau unuk media game belum pernah diterapkan apalagi yang berbasis digital yah karena fasilitas yang masih ada beberapa yang belum ada, jika ada pasti terkendala di penggunaanya”. (Evi Rohmawati, S.Pd SD, Senin, 21/05/2025).

Pada penelitian ini, peneliti memberikan solusi dengan cara memanfaatkan media game edukatif yang dapat diakses melalui link dari situs aplikasi wordwall, sehingga siswa lebih memahami materi, tidak mudah bosan, dan lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang diadakan didalam kelas.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara peneliti dengan guru siswa kelas V (Putri) mengatakan bahwa:

“Seru kak, kayak main sambil belajar. Aku jadi ngerti materi nya karena ada pertanyaan terus setiap sesudah menggunakan media game edukatif. Kita juga bebas pilih jawaban sendiri, terus diakhir game kita bisa tau skor nilai kita.” (Putri Azisa, 25/05/205).

Media game edukatif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan memotivasi siswa untuk terus semangat dalam menuntut ilmu.

Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara

Setiap peserta didik memiliki kemampuan literasi membaca yang berbeda-beda, salah satunya ada yang senang membaca ada juga yang tidak. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran agar siswa dengan mudah untuk memahami bacaan dari materi yang telah diajarkan (Jailani, 2014a). Dari hasil observasi yang peneliti dapat, masih ada siswa yang kurang dalam memahami bacaan dari materi yang diajarkan, dan kurangnya minat siswa dalam kegiatan membaca diperpustakaan saat jam istirahat atau jam kosong.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas Bapak Muhamad Kuat, S.Pd beliau mengatakan bahwa:

“Siswa ini susah sekali kalau disuruh membaca padahal yang dibaca itu sedikit, kalau bacaan nya banyak pasti banyak alasan yang dibilang siswa agar gak disuruh baca. Padahal dari kita membaca maka dengan mudah kita memahami materinya.”(Muhamad Kuat, S.Pd, Rabu, 23/05/2025).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa siswa cenderung kurang berminat dalam membaca buku saja. Tetapi setelah peneliti menggunakan media game edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa ada peningkatan. Salah satunya siswa akan membaca cerita yang ditampilkan dalam game sehingga siswa mudah untuk menjawab soal nantinya, jadinya mau tidak mau siswa agar bisa menjawab soal ya harus membaca cerita soal nya terlebih dahulu.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat peneliti simpulkan semuanya bahwa pemanfaatan media game edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V. Siswa mengalami perkembangan dalam memahami teks bacaan, menjawab pertanyaan dengan benar, dan menunjukkan ketertarikan untuk terus belajar yang dimana dengan sarana dan prasarana yang kurang memadai tidak menyurutkan siswa sebagai penerus bangsa dalam menuntut ilmu.

Pembahasan

Sekolah pastinya memiliki sarana untuk menunjang proses belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan ilmu kepada siswa meskipun sarana yang ada kurang memadai. Guru juga dituntut untuk dapat merancang dan menentukan media pembelajaran yang baik dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Selain itu, peran keluarga dalam pendidikan anak juga sangat penting, karena keluarga sbagai lembaga pendidikan pertama anak. Keluarga diharapkan mampu mendidik dan membimbing anak-anaknya agar dapat menjadi pribadi baik dari segi agama maupun lingkungan. Sehingga peran keluarga khususnya (orang tua) sangat besar dalam pendidikan anak yang dimulai sejak dalam kandungan (Jailani, 2014a).

Dimana ketika siswa sudah merasa bosan dalam belajar maka guru harus berpikir bagaimana caranya agar siswa tidak mudah bosan saat belajar, salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran di saat belajar. Sehingga nantinya siswa tidak akan mudah bosan saat belajar, siswa lebih memahami materi yang disampaikan, dan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Guna dapat menciptakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif guru seharusnya memahami materi pembelajaran dan media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi terlebih dahulu.

Menurut (Falahudin, 2014) media pembelajaran adalah alat yang membantu pengajar untuk mengajar serta sebagai sarana penyalur pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar. Media pembelajaran juga mencakup berbagai bentuk seperti media visual (media yang mengandalkan indera penglihatan contohnya gambar), media audio (media yang mengandalkan indera pendengaran contohnya rekaman suara), dan media audio visual (media yang mengkombinasikan unsur visual dan audio, contohnya video atau film animasi). Dari ketiga media tersebut, tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan tetapi fungsi ketiga media tersebut sama yakni untuk mempermudah dan memfasilitasi kegiatan belajar mengajar agar dapat tercapainya tujuam belajar dan meningkatkan kualitas belajar.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran. salah satu manfaat media pembelajaran yaiu mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dalam era digital dan teknologi yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran berbasis game telah menjadi fokus utama untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, memotivasi dan merangsang aktivitas belajar, bahkan memberikan efek psikologis positif pada siswa. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Wulandari et al., 2023).

Media game edukatif adalah salah satu media yang dapat mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran dikelas. Media pembelajaran ini menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran. media game edukatif memiliki karakteristik utama seperti interaktif, berbasis pemecahan masalah, dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Rosnawati, 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi dan meningkatnya kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, guru mulai memanfaatkan media game edukatif sebagai alternatif pembelajaran. Salah satu media game edukatif yang digunakan adalah dengan menggunakan aplikasi wordwall yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan atau kuis terkait materi yang sudah disampaikan guru serta disimak dengan baik oleh siswa. Game edukatif ini nantinya akan dijawab oleh siswa dengan memilih salah satu yang dirasa jawaban yang benar. Jadi sebelum siswa menjawab, siswa harus memahami terlebih dahulu materi serta soal tersebut. Sehingga siswa menjadi tidak bosan saat belajar karena pembelajarannya ada unsur permainan nya juga.

Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky (Vygotsky, 1978) yang menyatakan bahwa media game dapat menjadi scaffolding dalam proses belajar siswa. Game edukatif menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan interaktif sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar serta memudahkan siswa untuk memahami teks bacaan yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media game juga meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa, dengan adanya media game saat belajar siswa pun merasa lebih menyenangkan dan juga memudahkan siswa dalam menjawab soal- soal yang diberikan di dalam media game. Sehingga siswa akan membaca dan memahami cerita dari soal tersebut. Kemudian, pada saat setelah menjawab soal-soal dari game siswa dengan mudah dapat melihat skor atau nilai yang didapatnya sekaligus.

Media game edukatif mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan, menantang dan kontekstual. Kemampuan literasi membaca siswa adalah proses dimana mencakup berbagai keterampilan termasuk kemampuan dalam memahami teks, menganalisis isi teks, serta menghubungkan informasi dari berbagai sumber (Khakima et al., 2021). Beberapa aspek literasi yang tampak meningkat salah satunya yaitu motivasi membaca siswa meningkat, siswa lebih mudah untuk memahami isi bacaan, dan kemampuan untuk menyusun atau menceritakan kembali informasi terkait materi yang sudah dijelaskan.

Kemampuan literasi membaca siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor internal (dalam diri siswa) dan faktor eksternal (luar diri siswa) contohnya faktor lingkungan dan sosial. (Suparlan, 2019) Temuan ini mendukung beberapa teori salah satunya teori pembelajaran konstruktivisme (abad ke-20), dimana siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Peningkatan kemampuan literasi membaca siswa dapat dilihat dari hasil evaluasi sebelum dan sesudah penggunaan media game edukatif. Dimana sebelum penggunaan media game edukatif siswa banyak yang kurang memahami isi teks bacaan, dan susah untuk menjawab pertanyaan terkait dari materi yang diajarkan. Namun setelah menggunakan media game edukatif sebagai alat bantu belajar terdapat peningkatan dalam kemampuan memahami isi bacaan, menyimpulkan, dan menceritakan kembali teks tersebut. Game edukatif juga membantu siswa untuk memperkaya kosa-kata. Banyak game yang dirancang dengan fitur latihan seperti mencocokkan kata dan melengkapi kalimat. Fitur-fitur ini mendorong siswa untuk mengenali makna kata dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, game tersebut juga menyajikan struktur kalimat yang baik, sehingga siswa dapat memahami penggunaan bahasa secara fungsional. Game edukatif sering kali menyajikan tantangan berupa pertanyaan analisis terhadap teks yang dibaca. Siswa diminta untuk menentukan maksud dari soal itu, menemukan informasi yang tersirat didalamnya, dan menghubungkan isi teks dengan kehidupan pribadi. Aktivitas ini mengasah kemampuan berpikir kritis siswa dalam menelaah informasi dari bacaan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amalia et al., 2024) yang menemukan bahwa penggunaan atau pemanfaatan media game digital dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi memiliki dampak positif terhadap pencapaian akademik siswa,

khususnya dalam kemampuan membaca siswa. game edukatif memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, mengeksplorasi materi, dan menemukan sendiri konsep melalui interaksi dalam game.

Kelebihan yang dihadapi dalam memanfaatkan media game edukatif antara lain dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, melatih kemandirian belajar siswa, dan terdapat feedback secara langsung serta mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam memanfaatkan media game edukatif seperti keterbatasan sarana dan prasarana, koneksi internet yang tidak stabil, dan kemampuan guru dalam mengelola media. Pemanfaatan media game edukatif ini memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca siswa khususnya kelas V. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kompetensi guru, dukungan infrastruktur sekolah, pengembangan game edukatif yang kontekstual, serta adanya kolaborasi antara sekolah dengan orang tua (Jailani, 2014b).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi selama proses riset yang peneliti lakukan dengan pemanfaatan media game edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V di SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Media game edukatif lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca di SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara di kelas V. Penggunaan game yang interaktif dan menyenangkan mampu mengubah suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan.
2. Kemampuan literasi membaca siswa memiliki peningkatan, terutama dalam memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, dan menyimpulkan teks bacaan. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan berbasis teks atau cerita dan dapat menceritakan kembali isi bacaan dengan baik.
3. Proses pembelajaran menjadi kontekstual dan kolaboratif, siswa tidak hanya belajar secara individu tetapi juga bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang ada pada game, dan turut melatih keterampilan sosial mereka.

Guru berperan penting sebagai fasilitator dalam mendampingi penggunaan media game, keberhasilan dari terlaksananya pemanfaatan media game edukatif sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengelola kelas, serta keterbukaan terhadap pendekatan pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggil, A. D. F., Kurnia, A., & Rahmawati, J. (2023). Peran Literasi Terhadap Kepercayaan Diri (Self Efficacy) Peserta Didik Kelas IV di UPT SD Negeri 2 Ambarawa. *Journal of Innovation in Primary Education*, 2(2), 72–77.
- Amalia, D., Suryan, V., Septiani, V., Komalasari, Y., Rizko, R., Febriansyah, A., Ristumanda, S. S., Kristiawan, M., & Hendra, O. (2024). Development of a game-based learning: Airfield lighting system simulator using virtual reality and augmented reality. *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS)*, 5(2), 978–994.
- Anggraeni, N., Utami, R. E., & Widyastuti, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Kahoot Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 Sd Negeri Gemah. *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 175–183.
- Asfar, A., Asfar, A., & Halamury, M. F. (2019). Teori behaviorisme. *Makasar: Program Doktorat Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar*.
- Chatarina, L. E., & Supriyadi, S. (N.D.). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Elder, C. D. (1971). Serious Games. By Clark C. Abt.(New York: The Viking Press, Inc., 1970. Pp. 176. 4.95 paper.). *American Political Science Review*, 65(4), 1158–1159.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4),

104–117.

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Hidayat, Y., Nurhayati, I., Salamah, S., Rosmiati, M., Fatimah, A. S., & Lestari, L. (2023). The Effect of the Educational Game Tools on Early Childhoods in the Kindergarten. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 3(2), 100–107.
- Jailani, M. S. (2014a). Guru profesional dan tantangan dunia pendidikan. *Al-Ta Lim Journal*, 21(1), 1–9.
- Jailani, M. S. (2014b). Teori pendidikan keluarga dan tanggung jawab orang tua dalam pendidikan anak usia dini. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 245–260.
- Jailani, M. S. (2016). Komitmen Profesionalisme Guru Bersertifikasi dalam Pembelajaran (Studi Kasus Pada Guru Madrasah Kota Jambi). *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 41–56.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Jogiyanto Hartono, M. (2018). *Metoda pengumpulan dan teknik analisis data*. Penerbit Andi.
- Khakima, L. N., Marlina, L., & Zahra, S. F. A. (2021). Penerapan literasi numerasi dalam pembelajaran siswa MI/SD. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1, 775–792.
- Kirom, S., & Aini, M. R. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SD. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 6(2), 50–59. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v6i2.3576>
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046–1052.
- Liansyah, R., Hedayani, E., & Kuswidyarko, A. (2022). Analisis Faktor-Faktor Penghambat Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 81 Palembang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 301–307.
- Ni'mah, U., Purnanto, A. W., & Rahmawati, P. (2023). Analisis Implementasi Model Pembelajaran Memirsa Pada Tahapan Kemampuan Kognitif Berbahasa Usia 6-7 Tahun. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 19(2), 319–345.
- Nilwan, A. (1998). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nurhadi, N. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *Edisi*, 2(1), 77–95.
- Priyadi, M. S., Monica, D., & Saputri, D. A. (2024). Penggunaan Media Magic Mirror Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Disleksia Di Sekolah Dasar Lampung Utara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 332–341.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86–90.
- Rahayu. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa di MI YAPPI Balong Girisubo. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Rosnawati, R. (2024). *Penerapan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Keterampilan Literasi Siswa Sd*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Siswoyo, A. A., Wijaya, B. R., & Nizar, R. C. (2023). Multimedia Interaktif Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Madura untuk Menanamkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu ...*, 5(6), 2879–2888. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/5820>
- Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, & Michelle Evelyne Sianturi. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>

- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88.
- Suryani, A. I. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Siswa (Studi Kasus Di SDN 105 Pekanbaru). *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 115–125.
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Utami, N. A., & Wangid, M. N. (2019). Investigasi membaca permulaan pada siswa kelas II SD di Kecamatan Sekarbela. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 22(1), 157–165.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.
- Wicaksono, D. B. (2019). *Kemampuan Membaca Anak Binaan Seribu Senyum di Kampung Keputih Timur Pempa Air*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yunita, I. R., Nur, S., Rosalia, H., & Utriani, T. (2024). *Pemanfaatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Peserta Didik SD N 2 Ponjen*. 4, 1–8.