

Penerapan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Peserta Didik Kelas III Di SDN 3 Tanggulturus

Lulut Dwi Saputra^{1*}, Yasip²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI
Email: lulutshaputra22@gmail.com ^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan pembelajaran interaktif berbasis game edukasi Quizziz dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizziz memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Sebelum penerapan, minat belajar siswa berada pada kategori "Sedang". Setelah penerapan, terjadi peningkatan motivasi, antusiasme, dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, keterampilan literasi siswa yang meliputi aspek menyimak, membaca, berbicara, dan menulis juga mengalami peningkatan. Aspek menyimak dan membaca meningkat ke kategori "Tinggi", sedangkan aspek berbicara dan menulis tetap pada kategori "Sedang", namun menunjukkan perkembangan positif. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif melalui Quizziz dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi dengan cara yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa di tingkat sekolah dasar.

Keywords: Keterampilan literasi, Kualitatif, Menyenangkan, Pembelajaran interaktif, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi digital saat ini digunakan di lembaga pendidikan sebagai alat informasi maupun alat pembelajaran, seperti penunjang kegiatan pembelajaran dan tugas. Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini sudah masuk dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan komputer tersebut tentu mengikuti perkembangan zaman globalisasi saat ini yang hampir setiap orang, khususnya pelajar sudah mahir menggunakan komputer (Tondeur et al, 2011).

Game edukasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks

dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif dan menerapkan kemampuan berpikir kritis serta memecahkan masalah (Brunner, 1966).

Game edukasi dapat mendorong peserta didik untuk belajar aktif dan kreatif melalui beberapa tantangan yang diberikan. bahwa penggunaan game dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih santai dan dapat merangsang peserta didik untuk belajar lebih aktif dalam memecahkan masalah. Melalui game edukasi pula suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang. Game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara membuat proses belajarmenjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Malone, 1981).

Teori belajar game merupakan salah satu alternatif sebagai media pembelajaran yang lebih efektif. Teori belajar dalam konteks game merujuk pada pemahaman tentang bagaimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman melalui bermain game juga termasuk dalam proses belajar kognitif.

Peserta didik dapat menerapkan pemahaman dengan cara memecahkan masalah, memproses informasi, dan mengingat solusi yang membuatnya menang dalam game tersebut. Sangat penting untuk diingat bahwa teori-teori ini sering berfungsi bersama satu sama lain dalam konteks permainan, dan bahwa jenis permainan, tujuan pembelajaran, dan karakteristik pemain semuanya dapat mempengaruhi seberapa efektif mereka.

Peserta didik dapat menerapkan pemahaman dengan cara memecahkan masalah, memproses informasi, dan mengingat solusi yang membuatnya menang dalam game tersebut. Sangat penting untuk diingat bahwa teori-teori ini sering berfungsi bersama satu sama lain dalam konteks permainan, dan bahwa jenis permainan, tujuan pembelajaran, dan karakteristik pemain semuanya dapat mempengaruhi seberapa efektif mereka.

Pendahuluan mencakup latar belakang atas suatu permasalahan serta urgensi dan rasionalisasi kegiatan (penelitian atau pengabdian). Tujuan kegiatan dan rencana pemecahan masalah disajikan dalam bagian ini. Tinjauan pustaka yang relevan dan pengembangan hipotesis dimasukkan dalam bagian ini

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami fenomena secara mendalam, mencakup perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan subjek penelitian dalam konteks alami (Moleong, 2017). Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Tanggulturus, Besuki, Tulungagung, dengan fokus pada siswa kelas III sebagai subjek utama, karena sekolah ini telah menerapkan pembiasaan literasi melalui kegiatan seperti literasi pagi.

Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama, pra-lapangan, meliputi pemilihan lokasi, penentuan informan (siswa dan guru kelas III), serta penyusunan instrumen. Tahap kedua, pekerjaan lapangan, dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama kegiatan rutin sekolah, sedangkan wawancara dilakukan secara santai dan terstruktur dengan siswa serta guru terkait nilai-nilai karakter dan keterampilan literasi. Dokumentasi diperoleh dari arsip dan foto kegiatan di sekolah sebagai bukti pendukung data. Tahap ketiga, analisis data, dilakukan secara berkelanjutan melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Objek penelitian adalah proses penerapan media Gasi Interaktif dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas III. Penelitian dilaksanakan pada 10–15 (tanggal), dengan dua kali pengamatan langsung. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang aktif dalam kegiatan literasi dan penguatan karakter di sekolah.

Instrumen yang digunakan berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menggali data terkait keterampilan literasi (pra-baca, membaca, dan pasca-baca), sementara wawancara bertujuan untuk memahami nilai karakter disiplin siswa secara langsung dari siswa dan guru. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data observasi dan wawancara melalui arsip dan foto kegiatan yang relevan.

Analisis data dilakukan secara sistematis melalui reduksi data (meringkas dan memfokuskan informasi penting), penyajian data (menyusun informasi dalam bentuk naratif yang mudah dipahami), dan penarikan kesimpulan (menjawab fokus penelitian berdasarkan hasil analisis). Hasil analisis difokuskan pada deskripsi keterampilan literasi siswa melalui penerapan game edukatif berbasis aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini di analisis oleh peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang artinya peneliti menggambarkan serta menguraikan seluruh data yang terkumpul sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi di kelas 3 SDN III Tanggulturus.

Penerapan Game Edukasi

Game edukasi yang digunakan merupakan media berbasis *Quizizz* yang dirancang dengan konten yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas

rendah. Game dirancang berdasarkan tema pembelajaran dan tujuan keterampilan literasi yang ingin dicapai.

Peneliti juga melakukan koordinasi dengan guru kelas dan menyosialisasikan penggunaan game kepada siswa secara sederhana agar mereka memahami cara bermain dan tujuan pembelajaran. Peneliti kemudian melakukan kegiatan dengan menerapkan media game edukasi berbasis quizz. Pertemuan dilakukan dengan menerapkan permainan quizz yaitu menjawab soal yang sudah tersedia melalui permainan quizz yang ditampilkan di proyektor kelas.



Gambar 1. Pembelajaran Dengan permainan quiz

Setelah permainan selesai, siswa berdiskusi tentang apa yang mereka pelajari dari game tersebut. Siswa diberi kesempatan untuk menceritakan ulang isi bacaan atau menyampaikan jawabannya secara lisan di depan kelas. Peneliti selanjutnya mengukur keterampilan literasi siswa melalui instrumen yang telah disiapkan, seperti lembar observasi, soal evaluasi bacaan, dan penilaian lisan.

Hasil Wawancara Peserta Didik

Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa game edukasi memberikan kontribusi signifikan dalam membantu memahami isi teks. Hasil wawancara dengan peserta didik pada aspek pra membaca menunjukkan bahwa

game edukasi memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Para peserta didik mengungkapkan bahwa game edukasi sangat membantu mereka dalam memahami materi karena penyajiannya yang lebih mudah dipahami dibandingkan metode konvensional. Tidak hanya itu, mereka juga menyampaikan keinginan untuk mempelajari lebih dalam tentang game-game edukasi tersebut.



Gambar 2. Kegiatan Wawancara Dengan Siswa

Aspek membaca juga menunjukkan bahwa peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan melalui penggunaan game edukasi. Mereka menekankan pentingnya tujuan game dan pesan yang ingin disampaikan, karena hal ini membuat mereka merasa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai jembatan untuk menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman nyata siswa.

Aspek ketiga yang ditemukan dalam wawancara adalah prabaca, di mana peserta didik merasa lebih mampu melihat langsung inti dari informasi yang disampaikan. Menurut mereka, pembelajaran dengan game tidak hanya menghilangkan kebosanan, tetapi juga membuat proses membaca terasa lebih seru dan menarik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi tidak hanya berdampak pada aspek kognitif siswa dalam memahami teks, tetapi

juga memengaruhi sikap dan motivasi belajar mereka.

Hasil Wawancara Guru

Penerapan game edukasi dinilai sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa. Menurut guru, Siswa yang belajar melalui game menunjukkan pemahaman bacaan yang lebih baik, karena mereka lebih mudah menyerap isi teks melalui aktivitas visual dan interaktif. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam memprediksi isi teks setelah bermain game, di mana jawaban siswa lebih relevan dan sesuai dengan alur cerita yang telah disampaikan dalam game.



Gambar 3. Kegiatan Wawancara Dengan Guru

Dalam proses evaluasi, guru memberikan tes atau kuis setelah siswa bermain game sebagai cara untuk mengukur pemahaman mereka terhadap ide pokok bacaan. Hasilnya menunjukkan

bahwa siswa menjadi lebih cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan karena informasi disampaikan secara interaktif dan mudah dipahami.

Keterampilan Literasi Peserta Didik

Peningkatan keterampilan literasi peserta didik dalam penelitian ini mencakup tiga aspek utama, yaitu pra membaca, membaca, dan pasca membaca. Ketiga aspek ini merupakan bagian penting dalam proses memahami teks secara menyeluruh.

Kegiatan pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini dirancang secara sistematis dan kreatif untuk mengembangkan ketiga aspek tersebut melalui penerapan game edukasi interaktif. Game tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu menstimulasi pemahaman, meningkatkan partisipasi siswa, serta memperkuat konsep-konsep literasi secara menyenangkan dan bermakna.



Gambar 4. Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, terlihat bahwa siswa menunjukkan peningkatan dalam hal antusiasme, kemampuan memahami isi bacaan, serta keberanian untuk menyampaikan kembali informasi yang telah mereka baca. Guru juga mencatat bahwa siswa lebih aktif dan percaya diri dalam proses pembelajaran literasi setelah terlibat dalam kegiatan berbasis game. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan game edukasi interaktif berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan literasi siswa, baik dalam hal kesiapan membaca, pemahaman isi bacaan, maupun kemampuan untuk menyampaikan kembali informasi secara runtut.

Penerapan game edukasi dalam pembelajaran literasi kelas III dilakukan melalui media digital berbasis Quizziz, yang dirancang sesuai dengan tingkat

perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa game edukasi memberikan kontribusi besar dalam membantu pemahaman terhadap teks. Siswa menyatakan bahwa penyampaian materi melalui media interaktif lebih mudah dimengerti dibandingkan metode konvensional.

Selain itu, siswa mengaku lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena mereka merasa "belajar sambil bermain". Banyak siswa yang dapat mengaitkan isi bacaan dalam game dengan pengalaman pribadi, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih kontekstual.

Dari sisi guru, penerapan game edukasi sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran literasi. Guru menyampaikan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan game menunjukkan pemahaman teks yang lebih baik. Peningkatan keterampilan literasi siswa mampu menangkap gagasan utama, menyebutkan detail penting, dan merespons pertanyaan berdasarkan teks. Pasca membaca, mereka menunjukkan kemampuan untuk menyimpulkan isi teks.

KESIMPULAN

Penggunaan game edukatif interaktif berbasis *Quizziz* dalam pembelajaran literasi untuk siswa kelas rendah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi mereka. Game ini dirancang menyesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak, dikemas dalam bentuk cerita bergambar, bacaan singkat, dan kuis pemahaman yang

menarik. Proses pembelajaran berlangsung secara terstruktur, dimulai dari kegiatan apersepsi hingga penugasan akhir, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa.

Siswa memberikan respons positif karena materi disajikan secara visual dan interaktif, sehingga mempermudah pemahaman terhadap isi teks, tokoh, serta nilai-nilai moral. Mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi, aktif dalam kegiatan, dan mampu mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman pribadi serta menceritakannya kembali secara runtut. Guru juga mencatat adanya peningkatan dalam partisipasi dan pemahaman siswa, meskipun beberapa di antaranya masih memerlukan pendampingan.

Secara umum, keterampilan literasi siswa mengalami peningkatan pada tiga tahapan utama, yaitu pra membaca (menunjukkan minat dan kesiapan), saat membaca (memahami isi dan struktur teks), dan pasca membaca (mampu menyimpulkan serta mengaitkan bacaan dengan pengalaman). Dengan demikian, *Quizziz* sebagai media pembelajaran terbukti menjadi alat yang efektif dan inovatif dalam mendukung pengembangan literasi siswa sekolah dasar secara menyeluruh

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. H. Yasip, S.Pd., M.Pd. atas segala saran, arahan, dan dukungan yang telah diberikan selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan sepebimbangan yang telah banyak membantu

melalui diskusi, berbagi pengalaman, serta memberikan semangat sepanjang perjalanan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, Y. Z. (2020). Pembinaan karakter siswa melalui pembelajaran terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 6(1), 177-186. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i1.308>
- Fathonah, B. I., & Ayuni, R. (2022). Analisis Peran Kepala Sekolah SDN 22 Kepahiang dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan pada Tahun Ajaran 2019 – 2020. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 313-320. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2566>
- Fiantika, W. M., Jumiayati, H., Wahyuni, J., & Jonata, E. E. a.(2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. *Metodologi Penelitian Kualitatif. In Rake Sarasin.*
- Gunawan, R., & Kusuma, R. (2022). Media Interaktif Digital dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 115-123.
- Humaira, H. W. (2018). Analisis Wacana Kritis (AWK) Model Teun A. Van Dijk Pada Pemberitaan Surat Kabar Republika. *Jurnal Literasi*, 2(1), 32-40. <http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v2i1.951>
- Irsan, & Syamsurijal. (2020). Implementasi pendidikan karakter disiplin siswa di sekolah dasar Kota Baubau. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(1), 10-17.
- Khasanah, S. U., Murtiyasa, B., Sumardi, & Yati, Y. (2023). Pembelajaran Kontekstual untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Statistika Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 583-592. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.3456>
- Matondang, A. H., Zainuri, H. S., Jannah, M., Siregar, N. A., Nasution, N. S., Puspitasari, P., & Lubis, R. (2025).

- Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 46-57.
- Melati, R. S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2021). Analisis karakter disiplin dan tanggung jawab siswa sekolah dasar pada masa pembelajaran daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3062-3071.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1229>
- Nusantara, C., & Nurgiansah, T. H. (2023). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Dengan Model Pembelajaran Multipel Representasi. *Journal of Law, Education and Business*, 1(1), 16-22.
<https://doi.org/10.57235/jleb.v1i1.803>
- Renaldi, R., & Wiza, R. (2022). Upaya Pembentukan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa. *An-Nuha*, 2(3), 538-550.
<https://doi.org/10.24036/annuha.v2i3.244>
- Yulianti, S., & Afifah, N. (2021). Penerapan Game Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Literasi Membaca Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(3), 201–208.
- Rohmah, N. F. (2018). Pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia. *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 1-11.