

MENINGKATKAN LITERASI ANAK DI SD NEGERI 2 BELEGA MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME

I Gusti Ayu Putu Arya Wulandari¹⁾, Putu Pradiva Putra Salain²⁾, Kadek Pande
Ayik Listya Dewi³⁾, Ni Kadek Listyasariasih⁴⁾

^{1,2,3,4)}Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: divasalain@unmas.ac.id

ABSTRAK

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 3 di SD Negeri 2 Belega melalui pembelajaran berbasis *game*. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya minat dan kemampuan literasi dasar siswa, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Kegiatan dilakukan dengan memberikan pelajaran tambahan literasi serta menerapkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti *game* tebak gambar dan kuis interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan membaca dan menulis siswa, serta meningkatnya motivasi dan antusiasme mereka dalam proses belajar. Pendekatan ini terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu menjadi solusi alternatif dalam mengatasi rendahnya literasi di sekolah dasar.

Kata kunci: Literasi, Pembelajaran Berbasis *Game*, Kampus Mengajar.

ANALISIS SITUASI

Kampus mengajar merupakan bagian dari kegiatan Mengajar di Sekolah dengan program Kampus Merdeka. Menghadirkan mahasiswa sebagai agen perubahan diharapkan akan membantu meningkatkan kualitas pendidikan di jenjang SD terutama di SDN 2 Belega. SDN 2 Desa Belega merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Desa Belega, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, sekolah ini mengacu pada kurikulum yang dirancang untuk mengembangkan berbagai keterampilan dasar bagi siswa, terutama dalam pembelajaran literasi berbasis *game*. Literasi ialah sebuah istilah yang mengacu kepada kemampuan serta kemahiran individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, menyelesaikan persoalan dan sebagainya yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Poernamawatie, F., & Winarni, Y., 2021). Pendidikan usia dini dapat dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Siahaan, dkk. 2020). Kemampuan literasi membaca merupakan kemampuan minimum yang harus dimiliki anak agar dapat melaksanakan proses belajar dengan baik (Muza Azhari et al., 2022).

Dalam kelas 3 SD Negeri 2 Desa Belega, terdapat 15 siswa yang dimana dapat menjadi salah satu sasaran dari program ini. Dengan jumlah siswa yang relatif sedikit dalam satu kelas, seharusnya pembelajaran dapat berjalan lebih efektif karena guru memiliki lebih banyak kesempatan untuk memberikan perhatian dan materi kepada masing-masing siswa. Namun, dalam praktiknya, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal pembelajaran literasi. Peningkatan kemampuan literasi dan pada pendidikan dasar yang dimana dalam konteks ini semakin kuat mengingat kondisi literasi dan Indonesia yang masih rendah seiring upaya peningkatan literasi dan sebagai salah satu agenda prioritas nasional. Program Kampus Mengajar membuka ruang bagi mahasiswa untuk bisa mendarmabaktikan kecakapan serta ilmu pengetahuan mereka dalam membantu siswa SDN 2 Belega. Program ini juga memberikan semangat bagi adik-adik untuk lebih giat membaca dan menulis. Masyarakat Indonesia masih lebih banyak didominasi oleh budaya komunikasi lisan atau budaya tutur (Perdana, R., & Suswandari, M. 2021). Selain itu, kami mengharapkan program ini menjadikan inspirasi bagi para siswa untuk memperluas cita-cita serta wawasan mereka. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Megah, dkk. (2019) bahwa ada 4 faktor yang mempengaruhi anak-anak untuk termotivasi dan giat belajar yaitu adanya cita-cita, kemampuan, kondisi jasmani dan rohani, dan kondisi lingkungan. Faktor dari rendahnya literasi di Indonesia ini karena masih banyak seperti mutu pendidikan yang masih rendah, fasilitas yang kurang memadai, dan masih belum adanya inovasi dari guru. Apabila di lihat dalam budaya membaca di Indonesia masih sangat lemah terutama di siswa SD. Sehingga disini kami membuat salah satu program yaitu literasi berbasis game, sehingga literasi ini dapat menjadikan salah satu hal yang menyenangkan. metode pembelajaran ini masih banyak guru yang mengajar khususnya di SD dengan metode konvensional yaitu dengan ceramah menjadi metode andalan untuk proses pembelajaran.

Agar tujuan pembelajaran literasi bisa tercapai secara baik, yaitu dengan cara menciptakan suasana dan kondisi belajar menyenangkan. Dengan menggunakan metode bermain sehingga dalam proses belajar anak-anak tetap bersemangat dan tidak merasa terbebani dalam belajar membaca dan menulis. Oleh sebab itu, dalam upaya menangani permasalahan tersebut maka dibentuklah sebuah program kerja untuk memberikan pembelajaran literasi kepada anak-anak siswa Sekolah Dasar (SD) tentang bagaimana memahami membaca dan menulis yang menyenangkan.

Berdasarkan dari Permasalahan yang telah diidentifikasi, yang dimana program ini dirancang untuk memberikan sebuah solusi guna meningkatkan keterampilan dalam literasi membaca dan menulis bagi siswa kelas 3 SDN 2 Desa Belega. Program dapat menerapkan suatu metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, seperti menampilkan sebuah video cerita dongeng, diskusi kelompok, game tebak gambar, serta penggunaan media visual dan audio.

Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk menerapkan literasi.



Gambar 1. Observasi di SD Negeri 2 Belega

PERUMUSAN MASALAH

Dari uraian di atas serta dari berbagai pengamatan yang dilakukan oleh penulis selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat anak-anak dalam belajar literasi yang disebabkan oleh sistem pembelajaran yang monoton sehingga dirasa kurang menyenangkan.
2. Banyak siswa yang belum menguasai bagaimana dasar-dasar seperti membaca dan menulis yang baik dan benar sehingga menyebabkan tidak maksimalnya pembelajaran.

SOLUSI YANG DIBERIKAN

Berdasarkan dari masalah yang ditemukan di SDN 2 Belega, solusi yang dapat membantu permasalahan yang dialami oleh siswa dan sekolah dapat dituangkan menjadi beberapa solusi, yaitu:

1. Memberikan materi mengenai literasi
Pemberian pembelajaran mengenai minat baca literasi sangat penting untuk diberikan, baik dari usia dini hingga anak-anak Sekolah Menengah Atas yang ada di Desa Belega. Hal ini bukan hanya pemberian pembelajaran, namun dimana kita dapat menumbuhkan rasa minat baca bagi anak-anak di sekolah dasar. Pemberian pembelajaran mengenai minat baca literasi ini juga dapat menjadi sarana bagi anak-anak untuk dapat mengisi waktu luang mereka.
2. Memberikan pembelajaran melalui game.
Pemberian pembelajaran melalui game juga sama pentingnya dengan pemberian pembelajaran mengenai minat baca literasi, baik bagi anak-anak di sekolah dasar yang ada di Desa Belega. pembelajaran melalui game dapat meningkatkan minat siswa untuk giat membaca dan menulis, sehingga literasi yang mereka jalani menjadi menyenangkan.

METODE PELAKSANAAN

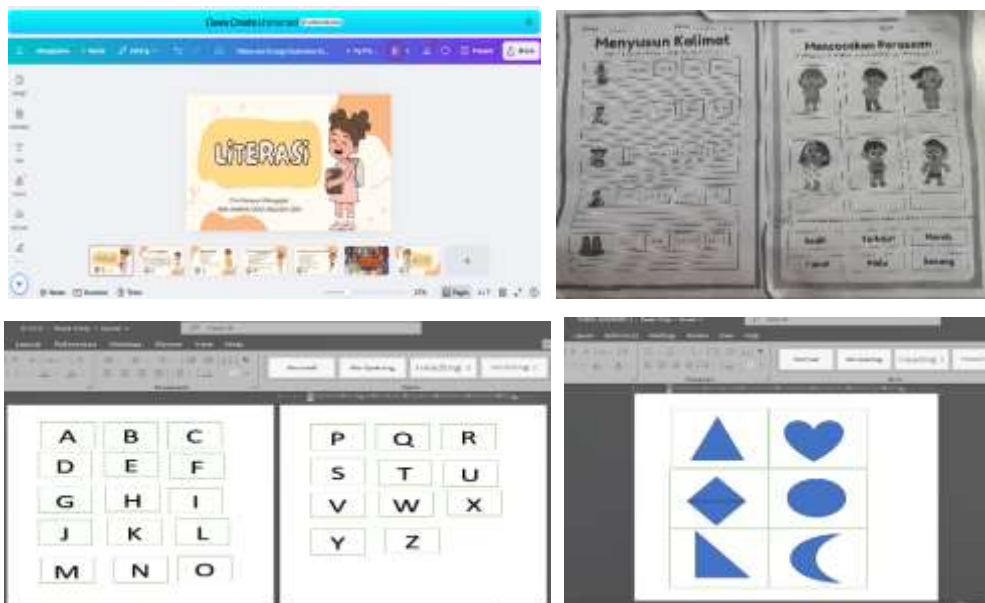
Proses tahapan atau langkah-langkah tahapan yang ditempuh dalam pelaksanaan program kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahapan Persiapan

Tim pelaksana melakukan observasi ke SD Negeri 2 Belega untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi terkait pembelajaran literasi pada anak kelas 3 melalui wawancara kepada kepala sekolah. Dilanjutkan dengan penyusunan program kerja yang sesuai dengan pemersalahan dan menandatangani surat persetujuan menjadi mitra dalam program serta mempersiapkan yang diperlukan dalam pelaksanaan mengajar.



Gambar 2. Kepala Sekolah Menandatangani Surat Persetujuan Menjadi Mitra



Gambar 3. Melakukan Persiapan Yang Dibutuhkan Dalam Pelaksanaan Mengajar

2. Tahapan Pelaksanaan

Pada tahapan ini mulai dilaksakannya program kerja yang sudah disiapkan setelah mengetahui permasalahan sesuai dengan tahapan awal. Untuk pelaksanaan pertemuan pertama memberikan pelajaran tambahan tentang literasi guna untuk meningkatkan daya ingat siswa seperti membaca dan menyusun huruf menjadi kata. Pertemuan selanjutnya melaksanakan game di tengah-tengah proses pembelajaran agar meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa-siswi serta memberikan hadiah bagi siswa maupun siswi yang berhasil memenangkan game.



Gambar 4. Melakukan Pelaksanaan Mengajar Di SD Negeri 2 Belega

3. Tahapan Evaluasi

Pada tahapan terakhir ini dilakukan evaluasi program kerja yang sudah terlaksana dan pengamatan yang telah dilakukan dengan melakukan perbandingan mengenai:

1. Bagaimana kemampuan dan pemahaman siswa terhadap literasi sebelum dan sesudah terlaksananya program pengabdian masyarakat, apakah terjadi peningkatan atau tidak
2. Bagaimana minat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran literasi sebelum dan sesudah terlaksananya program pengabdian masyarakat, apakah terjadi peningkatan atau tidak



Gambar 5. Melakukan Evaluasi Di SD Negeri 2 Belega

Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada adalah pendekatan secara langsung. Pendekatan dilakukan dengan cara datang langsung ke tempat sasaran yaitu SD Negeri 2 Belega kemudian penjelasan solusi dari permasalahan yang sedang dihadapi dan menjelaskan secara detail. Adapun metode pendekatan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yaitu dengan komunikasi secara seperti menggunakan pembelajaran fun literasi.

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program kerja pengabdian kepada murid SDN 2 Belega mengenai “Meningkatkan Literasi Anak di SD Negeri 2 Belega Melalui Pembelajaran Berbasis” dengan spesifikasi kegiatan 1. “Memberikan pelajaran tambahan literasi kepada anak-anak Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 2 Belega tentang bagaimana meningkatkan daya ingat siswa seperti membaca dan menyusun huruf menjadi kata”. 2. “Menggunakan Game Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kreativitas anak-anak pada SD Negeri 2 Belega”. Kegiatan diatas telah dilaksanakan dengan tingkat sesuai jadwal yang telah ditentukan. Berikut disajikan data terkait tingkat ketercapaian program yang telah dilaksanakan oleh tim pelaksana pengabdian pada masyarakat sebagai berikut:

Tabel 1. Realisasi Ketercapaian Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Tema	Spesifikasi Kegiatan	Realisasi Ketercapaian Luaran
1	Meningkatkan Literasi Anak di SD Negeri 2 Belega Melalui Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> "	Memberikan pelajaran tambahan literasi kepada anak-anak Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 2 Belega tentang bagaimana meningkatkan daya ingat siswa seperti membaca dan menyusun huruf menjadi kata (Penanggung Jawab: Kadek Pande Ayik Listya Dewi)	100%
		Menggunakan Game Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kreativitas anak-anak pada SD Negeri 2 Belega. (Penanggung Jawab: Ni Kadek Listyasariasih)	100%

Faktor Pendukung

Adapun faktor-faktor pendukung dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan, sebagai berikut:

1. Antusias dari warga sekolah SDN 2 Belega yang meliputi Kepala Sekolah, Guru dan Siswa-siswi yang ikut membantu dan berpartisipasi dalam

menjalankan program ini. Walaupun ini merupakan salah satu kegiatan yang baru pertama kali mereka lakukan.

2. Pemberian izin dari segi waktu dan tempat oleh Kepala Sekolah SDN 2 Belega
3. Untuk meningkatkan semangat belajar, bagi siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan diberikan hadiah kecil sebagai bentuk apresiasi. Hadiah ini berupa jajan sehingga mereka antusias dalam berpartisipasi yang bertujuan untuk memotivasi mereka agar lebih giat dalam belajar. Pemberian hadiah ini terbukti efektif dalam meningkatkan semangat siswa.

Faktor Penghambat

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tidak terdapat kendala dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan baik.

Partisipasi Masyarakat

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, adapun faktor yang mendukung jalannya kegiatan pengabdian terhadap masyarakat ini adalah dengan kerjasama antara tim pelaksana kegiatan dengan mitra yang berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh tim pelaksana kegiatan. Mitra dari kegiatan ini yaitu SDN 2 Belega menyatakan kesediaannya untuk bekerjasama dalam setiap kegiatan program kerja yang akan dilakukan serta memberikan dukungan serta partisipasinya terhadap terlaksananya program pengabdian masyarakat ini. Berikut ini diuraikan beberapa contoh partisipasi mitra diantaranya, yaitu:

1. Kepala Sekolah SDN 2 Belega bersedia memberikan izin, waktu dan tempat serta informasi mengenai bagaimana kondisi kegiatan belajar mengajar di sekolahnya serta menyampaikan permasalahan yang sedang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolahnya masing-masing
2. Partisipasi wali kelas dan guru-guru dalam membantu memberikan waktu dan tempat pengajarannya untuk digantikan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini sehingga dapat berjalan dengan lancar dan sesuai rencana.
3. Siswa bersedia ikut serta dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat, antusiasme siswa juga menjadi faktor utama dalam kesuksesan kegiatan ini. Mereka aktif mengikuti setiap pembelajaran, baik dalam menyaksikan video yang diberikan, serta siswa juga bersemangat dalam mengikuti game yang diberikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian Masyarakat yang bertema kampus mengajar dengan judul "Meningkatkan Literasi Anak Di SD Negeri 2 Belega Melalui Pembelajaran Berbasis Game" dilaksanakan atas dasar penemuan masalah berdasarkan observasi

dan wawancara Kepala Sekolah SD Negeri 2 Belega terkait dengan kegiatan belajar dan mengajar literasi. Beberapa hasil yang telah dicapai pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, diantaranya:

1. Meningkatnya pemahaman anak-anak terhadap bagaimana dasar-dasar literasi yang baik dan benar yang dapat dilihat dari kemampuan anak-anak dalam mempraktekkan membaca dan menyusun sebuah kata dan kalimat dengan Pembelajaran fun literasi, dan menjawab soal berkaitan dalam cerita yang diberikan secara baik dan benar. Selain itu juga dapat dilihat dari tingginya antusias anak-anak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.
2. Metode pembelajaran fun literasi yang menyenangkan yang diterapkan dengan bermain game dan kuis berhadiah guna memberikan suasana pembelajaran yang baru mampu membangun kembali semangat anak-anak dalam belajar literasi dan dapat berjalan sesuai yang sudah diharapkan.

Saran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh tim kampus mengajar ini dapat terus ditingkatkan dan tentunya dapat dikembangkan kembali sesuai dengan kebutuhan dari SD Negeri 2 Belega. Kegiatan ini tentunya akan membantu pihak sekolah untuk dapat melakukan pengajaran yang kreatif untuk anak-anak agar bersemangat dalam memperdalam ilmu yang telah mereka miliki. Oleh karena itu sangat baik sekali apabila kegiatan yang telah dilakukan oleh tim kampus mengajar dapat ditingkatkan kembali untuk meningkatkan minat anak-anak. Akhir kata, penulis menyadari dalam penyusunan laporan ini masih terdapat banyak kesalahan dan jauh dari kata sempurna

DAFTAR PUSTAKA

- Megah, S. I., Dewi, D. S., dan Wilany, E. (2019). Sosialisasi Dan Pembelajaran Kepada Anak.
- Musa Azhari, B., Alifia Puteri, H., Azizah, I., Kamila, N., Azifatun Nazwa, H., & Andriatna, R. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca dan Numerasi Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Jeron melalui Lembar Kerja Komik Berbasis STEAM dan MIKiR. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 250.
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi numerasi dalam pembelajaran tematik siswa kelas atas sekolah dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9-15.
- Poernamawatie, F., & Winarni, Y. 2021. PkM Pada Anak Usia Sekolah Dasar: Mengembangkan Budaya Literasi di Lingkungan Tawang Brak Desa Tawang Sari, Kec. Garum Kab. Blitar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 23-29.
- Siahaan, S., Putri, A., dan Dewi, D. S. (2020). Sosialisasi Metode Belajar Menyenangkan (Fun Learning) Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Minda Baharu* 4 (1).