

STRATEGI EDUKATIF DALAM PENGUATAN LITERASI MELALUI PERMAINAN INTERAKTIF BAGI SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH DI DESA KARANGJAYA

Susilawati^{1*}, Kintan Sakhi Udayani², Sifa Nurazizah³, Alfina Damayanti⁴, Laelatul Fauziah⁵

STIT Rakeyan Santang, Indonesia
usysusi17@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Kemampuan literasi merupakan pondasi penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Adapun masalah yang dihadapi di MI Darul Huda, Desa Karangjaya, adalah rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam aktivitas literasi, serta masih adanya siswa kelas tinggi yang belum mampu membaca dengan lancar. Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan agar siswa terdorong untuk lebih aktif dalam kegiatan literasi. Kegiatan ini bertujuan untuk membangkitkan semangat belajar siswa melalui permainan edukatif yang dirancang untuk melatih kemampuan menyusun kata, memahami cerita, dan berpikir sistematis. Metode pelaksanaan pengabdian yakni dengan 3 (tiga) tahapan yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Kegiatan yang dilakukan berupa praktikum literasi berbasis permainan, melibatkan semua siswa kelas IV, V, dan VI, dengan dukungan kepala sekolah dan guru sebagai mitra. Kegiatan dilaksanakan dalam dua sesi, diawali dengan penciptaan suasana belajar yang positif, dilanjutkan dengan permainan menyusun biodata, menebak ide pokok cerita, dan estafet kalimat. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan softskill siswa, seperti keberanian berbicara, kerja sama, dan partisipasi aktif dalam proses belajar. Guru menyampaikan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa menunjukkan minat baca yang lebih tinggi. Pendekatan ini dapat dikembangkan sebagai strategi pembelajaran rutin di sekolah dasar.

Kata Kunci: Literasi, Siswa, Permainan, Motivasi.

Abstract: Empowering women in rural areas is a strategic step to improve the welfare of families and communities. South Rengasdengklok Village, known as a culinary center, faces significant economic challenges, especially for housewives who often lack access to education and training. This research focuses on life skills training for making potato donuts as a form of economic empowerment for women in the village. The main aim of training is to provide practical skills that can increase family income and open business opportunities. The service method used is by carrying out the initial stages, implementation stages and evaluation stages. This activity involves preparation of tools and materials, practical training, and introduction to aspects of entrepreneurship. This training has a positive impact in the form of new skills, increased self-confidence, and the potential for increased income. However, the main challenges include limited access to capital, minimal infrastructure support, and participant commitment. Evaluation includes achievement of targets, relevance of material, effectiveness of methods, and quality of teachers. These findings suggest that life skills training can be an effective tool for the economic empowerment of women in rural areas, with additional support from the government to overcome existing challenges.

Keywords: Literacy, Students, Games, Motivation.

Article History:

Received: 01-11-2025

Revised : 05-12-2025

Accepted: 01-01-2026

Online : 30-01-2026

A. LATAR BELAKANG

Kemampuan literasi merupakan salah satu indikator utama kualitas pendidikan di berbagai belahan dunia. Secara global, literasi tidak lagi hanya dimaknai sebagai

kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan memahami informasi, berpikir kritis, dan berkomunikasi secara efektif. Laporan PISA 2018 dari OECD menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata dalam hal literasi membaca, yang berdampak langsung pada kemampuan mereka dalam memahami pelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas akademik. Rendahnya literasi ini menjadi tantangan serius yang harus diatasi melalui pendekatan yang kontekstual dan inovatif.

Di tingkat nasional, berbagai kebijakan telah digulirkan untuk mengatasi masalah literasi, salah satunya adalah Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Namun, implementasi GLS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Penelitian oleh (Hastuti & Lestari., 2018) menunjukkan bahwa tahap pembiasaan literasi di SD Sukorejo Kediri belum sepenuhnya efektif karena kurangnya variasi metode dan keterlibatan aktif siswa. Hal ini diperkuat oleh temuan (Bungsu & Dafit., 2021) yang menyatakan bahwa pelaksanaan literasi membaca di SD masih bersifat konvensional dan belum mampu membangkitkan minat baca siswa secara optimal.

Dalam konteks pengabdian masyarakat kali ini, mitra yang menjadi fokus kegiatan adalah MI Darul Huda, sebuah madrasah ibtidaiyah yang terletak di Desa Karangjaya. Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan kepala sekolah, ditemukan fakta yang cukup memprihatinkan: masih terdapat beberapa siswa di kelas tinggi (kelas IV–VI) yang belum mampu membaca lancar. Kondisi ini menunjukkan bahwa masalah literasi di MI Darul Huda bukan hanya soal minat baca, tetapi juga menyangkut keterampilan dasar yang belum tuntas. Beberapa faktor yang turut memengaruhi antara lain:

1. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik.
2. Metode pembelajaran yang belum variative.
3. Belum adanya program literasi yang terintegrasi dengan kegiatan bermain edukatif.
4. Minimnya dukungan lingkungan belajar yang literat.

Dalam konteks penguatan literasi di sekolah dasar, penting untuk memahami bahwa literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga keterampilan memahami informasi, berpikir kritis, dan berkomunikasi secara efektif. Menurut (Indriyani et al, 2019) menekankan bahwa literasi baca tulis merupakan inti dari inovasi kurikulum Bahasa Indonesia, di mana pembelajaran harus diarahkan pada pengembangan kemampuan memahami teks secara mendalam dan menyusun gagasan secara runtut. Kurikulum yang responsif terhadap kebutuhan literasi siswa perlu didukung oleh metode yang kreatif dan kontekstual, terutama di lingkungan pendidikan dasar yang memiliki keterbatasan sumber daya.

Menurut Hamzah B. Uno dalam (Ningsih, 2025) menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi metode pembelajaran adalah jalan yang ditempuh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tahapan-tahapan tertentu. Adapun menurut Ahmadi dalam (Arifudin, 2025) menjelaskan bahwa bahwa metode pembelajaran adalah cara pendidik memberikan pelajaran dan cara peserta didik menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung, baik dalam bentuk memberitahukan atau membangkitkan. Jadi peranan metode pembelajaran ialah sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif.

Menurut Rusman dalam (Mayasari, 2024) menjelaskan bahwa metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Menurut Amri dalam (Abdillah, 2024) menjelaskan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada subjek didik, atau anak melalui sebuah kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah, rumah, kampus, pondok, dan lain-lain.

Dari penjelasan diatas tadi dapat dilihat bahwa pada intinya metode bertujuan untuk mengantarkan sebuah pembelajaran kearah tujuan tertentu yang ideal dengan cepat dan tepat sesuai dengan apa yang kita inginkan. Karenanya terdapat sebuah prinsip yang umum dalam memfungsikan metode, yaitu prinsip agar pembelajaran dapat dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, menggembirakan, penuh dorongan dan motivasi sehingga ateri pembelajaran itu menjadi lebih mudah diterima oleh para peserta didik.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah penggunaan permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Menurut (Puspitoningrum et al, 2024) menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan, karena mendorong partisipasi aktif, keberanian menyampaikan pendapat, dan kerja sama dalam kelompok. Dalam kegiatan yang dilakukan di MI Darul Huda, pendekatan ini relevan karena siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat dilibatkan dalam permainan menyusun kata, membaca cerita bergambar, dan estafet kalimat. Dengan menggabungkan prinsip literasi baca tulis dan metode permainan edukatif, kegiatan ini menjadi bentuk intervensi yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendukung pencapaian kompetensi dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berbagai studi menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan edukatif dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Menurut (Balakrishna, 2023) menekankan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis permainan non-digital di dalam kelas mampu meningkatkan keterampilan komunikasi dan pemahaman siswa, terutama dalam masa transisi pendidikan. Sementara itu, (Nadeem et al, 2023) menunjukkan bahwa permainan digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran. Meskipun MI Darul Huda memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi digital, pendekatan permainan non-digital tetap relevan dan dapat disesuaikan dengan kondisi lokal.

Pengalaman pengabdian sebelumnya juga menunjukkan efektivitas pendekatan ini. Menurut (Cahya et al, 2022) dalam kegiatan penguatan literasi anak di Desa Kuala Sempang menggunakan permainan sederhana dan cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis anak-anak. Kegiatan tersebut berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan sangat cocok untuk diterapkan di MI Darul Huda yang memiliki karakteristik serupa.

Gamifikasi dalam pendidikan, sebagaimana dijelaskan oleh (Christopoulos & Mystakidis, 2023), merupakan strategi yang menggabungkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dalam konteks literasi, gamifikasi dapat diterapkan melalui permainan menyusun kata, teka-teki cerita, dan simulasi membaca yang menyenangkan. Adapun (Zubaidah et al, 2024) menunjukkan bahwa permainan menyusun kata mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD secara signifikan. Pendekatan ini tidak hanya

meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga membentuk keterampilan berpikir dan berbahasa yang lebih baik.

Penelitian oleh (Harahap et al, 2022) mengungkap bahwa kemampuan literasi siswa SD masih berada pada tingkat dasar dan memerlukan intervensi yang sistematis. Intervensi tersebut tidak hanya berupa peningkatan jumlah bahan bacaan, tetapi juga metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan peran siswa secara langsung. Adapun (Sari et al, 2021) menambahkan bahwa pembelajaran tematik yang dibantu dengan permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, pendekatan berbasis permainan tidak hanya relevan, tetapi juga terbukti efektif dalam konteks pendidikan dasar.

Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan oleh pemerintah juga menekankan pentingnya pembelajaran berbasis literasi dan numerasi sebagai kompetensi dasar. Adapun (Rahmad et al, 2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis literasi harus dikembangkan melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan, agar siswa dapat belajar dengan lebih aktif dan bermakna. Hal ini sejalan dengan tujuan pengabdian yang ingin mengintegrasikan permainan edukatif sebagai media pembelajaran literasi yang sesuai dengan karakteristik siswa di MI Darul Huda.

Sebagai tawaran solusi, kegiatan pengabdian ini akan mengembangkan dan menerapkan serangkaian permainan edukatif non-digital yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa MI Darul Huda. Permainan tersebut meliputi permainan menyusun kata, membaca cerita bergambar, teka-teki literasi, dan simulasi interaktif yang melibatkan kerja sama kelompok. Semua aktivitas dirancang agar sesuai dengan kondisi lokal dan dapat dilaksanakan secara langsung oleh tim pengabdian bersama siswa.

Penguatan literasi melalui permainan edukatif juga akan dikaitkan dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Menurut (Oktariani & Ekadiansyah., 2020) menyatakan bahwa literasi memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, yang merupakan keterampilan esensial dalam menghadapi tantangan masa depan. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga membentuk pola pikir yang lebih reflektif dan analitis pada siswa.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa MI Darul Huda di Desa Karangjaya melalui strategi edukatif berbasis permainan interaktif. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan literasi secara berkelanjutan. Dengan pendekatan yang kontekstual dan berbasis kebutuhan lokal, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak nyata dalam peningkatan kualitas pendidikan dasar di wilayah mitra.

B. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan ini adalah untuk strategi edukatif dalam penguatan literasi melalui permainan interaktif bagi siswa madrasah ibtidaiyah di Desa Karangjaya. Menurut (Arifudin, 2020) bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan dalam rangka memberikan rekomendasi perbaikan pada mitra pengabdian masyarakat. Menurut (Mayasari, 2025) menjelaskan bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat kepada mitra dilakukan berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang ditemukan pada mitra pengabdian.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di MI Darul Huda, sebuah madrasah ibtidaiyah yang terletak di Desa Karangjaya, Kecamatan Pedes, Kabupaten Karawang. Kegiatan ini merupakan bagian dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) mahasiswa yang berlangsung dari tanggal 04 Agustus 2025 hingga 19 September 2025. Fokus utama kegiatan adalah penguatan kemampuan literasi siswa sekolah dasar melalui pendekatan permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Adapun metode pelaksanaan memuat beberapa hal penting, yakni sebagai berikut:

Tahapan Persiapan

Pada tahapan ini menurut (Kartika, 2024) bahwa dalam rangka mempersiapkan seluruh kegiatan dari pengabdian kepada masyarakat. Adapun menurut (Kartika, 2023) menjelaskan bahwa dalam melakukan persiapan dilakukan observasi awal untuk memotret kondisi mitra.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan koordinasi bersama kepala sekolah MI Darul Huda untuk menyampaikan maksud dan rencana kegiatan pengabdian masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal, ditemukan bahwa masih terdapat beberapa siswa di kelas tinggi (kelas IV–VI) yang belum mampu membaca dengan lancar. Kondisi ini menjadi dasar kuat bagi tim KKN untuk merancang kegiatan literasi yang tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga menyenangkan dan mudah diakses oleh siswa.

Pada tahapan ini, tim pengabdian melakukan persiapan menyeluruh untuk pelaksanaan kegiatan, termasuk mencatat jumlah peserta, menyusun materi permainan, dan menyesuaikan metode dengan kondisi lokal. Semua siswa dari kelas IV–VI terlibat aktif dalam kegiatan ini, dengan dukungan dari kepala sekolah dan guru kelas sebagai mitra koordinatif.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini menurut (Kartika, 2025) bahwa seluruh aktifitas-aktifitas dari pengabdian masyarakat sesuai dengan tahapan awal. Adapun menurut (Arifudin, 2024) menjelaskan bahwa tahap pelaksanaan pengabdian merupakan bentuk rencana kerja dari perencanaan pengabdian untuk mengatasi permasalahan pada mitra.

Kegiatan dilakukan secara langsung di ruang kelas MI Darul Huda. Siswa dibagi dalam kelompok kecil agar interaksi lebih intensif dan suasana belajar lebih kondusif. Setiap permainan dirancang untuk melatih kemampuan membaca, menyusun kata, dan memahami struktur cerita secara menyenangkan.

Selama pelaksanaan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan aktif dalam setiap sesi. Mereka tidak hanya mengikuti instruksi permainan, tetapi juga menunjukkan inisiatif dalam menyusun cerita dan menjawab teka-teki. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan mendukung penguatan literasi.

Tabel 1. Kegiatan dan Pelaksana

Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan	Pelaksana
Rabu, 20 Agustus 2025	09.00-12.00	Pengenalan Literasi dan Ice Breaking. Membangun suasana menyenangkan dan mengenalkan konsep literasi dasar	Anggota KKN Desa Karangjaya
Rabu, 03 September 2025	07.00-12.00	Membaca cerita bergambar melatih pemahaman bacaan dan kemampuan menyusun informasi dari teks bergambar, bermain menyusun kata untuk mengembangkan kemampuan menyusun kalimat dan membentuk narasi sederhana, melatih kerja sama dan berpikir kritis melalui permainan berbasis skenario cerita, dan menguatkan semangat belajar dan memberikan penghargaan atas partisipasi aktif siswa	

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini menurut (Wahrudin, 2020) bahwa merupakan tahapan dalam rangka menilai sejauh mana pelaksanaan pengabdian dan indikator ketercapaian kegiatan yang dirasakan oleh masyarakat. Adapun (Juhadi, 2020) menjelaskan bahwa tahap evaluasi merupakan upaya melihat sejauh mana program kerja pengabdian tercapai pada mitra. Upaya perbaikan dilakukan setelah melihat hasil dari evaluasi program pengabdian.

Evaluasi dilakukan secara langsung oleh tim KKN melalui observasi lapangan dan wawancara informal dengan guru dan kepala sekolah. Evaluasi dilakukan dalam dua tahap:

- a. Saat Kegiatan Berlangsung: Tim mencatat partisipasi siswa, respons terhadap permainan, dan kemampuan mereka dalam menyusun kata serta memahami cerita. Dokumentasi dilakukan melalui catatan lapangan dan dokumentasi visual.
- b. Pasca-Kegiatan: Dilakukan refleksi bersama guru dan kepala sekolah mengenai dampak kegiatan terhadap siswa. Guru menyampaikan perubahan perilaku belajar siswa, termasuk meningkatnya minat baca dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan menyusun kata dan memahami cerita. Guru juga menyampaikan bahwa siswa yang sebelumnya pasif dalam kegiatan membaca mulai menunjukkan ketertarikan dan keaktifan yang lebih tinggi. Kegiatan ini memberikan dampak positif

terhadap suasana belajar dan membuka peluang untuk pengembangan program literasi yang lebih berkelanjutan di MI Darul Huda.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penguatan Literasi Melalui Permainan Interaktif di MI Darul Huda

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh tim KKN Desa Karangjaya di MI Darul Huda, Kecamatan Pedes, Kabupaten Karawang, merupakan bentuk nyata kontribusi mahasiswa dalam menjawab tantangan pendidikan dasar di wilayah pedesaan. Fokus kegiatan ini adalah penguatan kemampuan literasi siswa sekolah dasar melalui pendekatan edukatif yang menyenangkan dan kontekstual. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan kepala sekolah, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas tinggi (khususnya kelas IV, V, dan VI) masih mengalami kesulitan dalam membaca lancar. Hal ini menjadi perhatian serius karena kemampuan membaca merupakan fondasi utama dalam proses pembelajaran di semua mata pelajaran. Ketika siswa belum mampu membaca dengan baik, maka mereka akan kesulitan memahami instruksi, menyerap materi, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Minimnya variasi metode pembelajaran dan kurangnya media belajar yang menarik turut memperkuat urgensi kegiatan ini. Oleh karena itu, pendekatan yang menggabungkan unsur permainan menjadi strategi yang dipilih untuk membangkitkan semangat belajar sekaligus meningkatkan keterampilan literasi secara bertahap.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam dua hari, yaitu pada hari Rabu, 20 Agustus 2025 pukul 09.00–12.00 WIB dan Rabu, 03 September 2025 pukul 07.00–12.00 WIB. Untuk memaksimalkan interaksi dan efektivitas kegiatan, tim KKN membagi diri menjadi tiga kelompok: satu tim masuk ke kelas IV, satu tim ke kelas V, dan satu tim ke kelas VI. Pembagian ini memungkinkan pendekatan yang lebih personal dan sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing kelas. Setiap tim membawa alat bantu yang telah disiapkan sebelumnya, seperti kartu kata, lembar cerita bergambar, dan papan permainan sederhana. Kegiatan dilakukan langsung di ruang kelas masing-masing, dengan suasana yang dirancang agar menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Hari pertama kegiatan difokuskan pada pengenalan program dan penciptaan suasana belajar yang positif. Tim KKN memulai dengan menyapa siswa, memperkenalkan diri, dan menjelaskan maksud serta tujuan kegiatan yang akan dilakukan. Tidak ada aktivitas yang berhubungan langsung dengan huruf, kata, atau permainan literasi pada hari ini. Fokus utama adalah membangun kedekatan emosional antara tim KKN dan siswa, serta menciptakan rasa nyaman di dalam kelas. Siswa diajak berdiskusi ringan tentang pengalaman mereka dalam belajar, kebiasaan membaca di rumah, dan hal-hal yang mereka sukai dalam pelajaran. Kegiatan ini juga menjadi momen penting untuk mengamati dinamika kelas, mengenali karakter siswa, dan memahami tantangan yang mereka hadapi secara langsung. Beberapa siswa tampak malu-malu di awal, namun perlahan mulai menunjukkan ketertarikan dan rasa ingin tahu terhadap kegiatan yang akan datang. Guru kelas menyampaikan bahwa pendekatan ini sangat membantu dalam membangun kepercayaan dan kesiapan siswa untuk berpartisipasi aktif di hari berikutnya.



Gambar 1. Interaksi Awal Antara Tim KKN dan siswa kelas IV, V, dan VI MI Darul Huda

Hari kedua merupakan inti dari kegiatan pengabdian, di mana seluruh kelas melakukan aktivitas bermain menyusun kata secara berkelompok. Permainan ini dirancang untuk melatih kemampuan menyusun kalimat, memahami struktur bahasa, dan berpikir secara sistematis. Setiap kelas memiliki fokus yang berbeda sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa. Di kelas IV, siswa diajak untuk merangkai biodata sederhana. Mereka diberikan potongan kata seperti “nama”, “umur”, “alamat”, dan “hobi”, lalu diminta menyusunnya menjadi kalimat utuh yang membentuk biodata pribadi. Kegiatan ini melatih kemampuan menyusun informasi dasar dan memperkenalkan struktur teks yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa terlihat sangat antusias, terutama saat mereka diminta membaca biodata hasil kelompoknya di depan kelas. Guru menyampaikan bahwa kegiatan ini membantu siswa memahami cara menyampaikan informasi diri secara tertata dan jelas.

Sementara itu, di kelas V, pendekatan yang digunakan sedikit berbeda. Tim KKN membacakan sebuah cerita pendek kepada seluruh siswa, kemudian meminta mereka untuk mendiskusikan dan menebak ide pokok dari cerita tersebut. Cerita yang dibacakan dipilih secara cermat agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan mengandung pesan moral yang mudah dikenali. Setelah pembacaan selesai, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diminta untuk menyampaikan pendapat mereka mengenai inti cerita. Diskusi berlangsung aktif, dengan masing-masing kelompok mencoba mengidentifikasi kalimat utama dan menyusun argumen mengapa kalimat tersebut dianggap sebagai ide pokok. Kegiatan ini melatih kemampuan mendengarkan, memahami isi teks, dan berpikir kritis. Guru menyampaikan bahwa siswa yang biasanya kesulitan memahami bacaan mulai menunjukkan kemajuan dalam menangkap inti informasi dan menyampaikan pendapat secara lebih terstruktur.

Di kelas VI, permainan dilakukan dalam bentuk estafet membuat kalimat secara cepat. Setiap kelompok diberikan satu kata awal, dan anggota kelompok bergiliran menambahkan satu kata untuk membentuk kalimat utuh. Tantangannya adalah kecepatan dan ketepatan dalam menyusun kalimat yang bermakna. Kegiatan ini melatih konsentrasi, kerja sama, dan spontanitas dalam berpikir. Suasana kelas menjadi sangat hidup, dengan sorak-sorai dan tawa yang menunjukkan keterlibatan emosional siswa

dalam proses belajar. Guru menyampaikan bahwa siswa yang biasanya enggan berbicara di depan kelas mulai menunjukkan keberanian dan kreativitas dalam menyusun kalimat. Permainan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan semangat belajar yang tinggi.



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan di kelas IV



Gambar 3. Pelaksanaan kegiatan di kelas V



Gambar 4. Pelaksanaan kegiatan di kelas VI

Kegiatan hari kedua ditutup dengan sesi refleksi dan pemberian apresiasi kepada siswa yang aktif berpartisipasi. Guru menyampaikan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap perilaku belajar siswa, termasuk meningkatnya minat baca, keberanian dalam menyampaikan pendapat, dan kemampuan menyusun kalimat secara lebih baik. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan literasi siswa di sekolah dasar. Tim KKN juga menyerahkan alat bantu permainan yang telah digunakan agar dapat dimanfaatkan kembali oleh guru dalam kegiatan belajar selanjutnya.

Monitoring dan Evaluasi

Monitoring kegiatan dilakukan secara langsung oleh tim KKN melalui observasi lapangan selama dua hari pelaksanaan. Setiap tim mencatat partisipasi siswa, respons terhadap permainan, dan kemampuan mereka dalam menyusun kata serta memahami cerita. Guru kelas juga turut memberikan umpan balik selama kegiatan berlangsung, mencatat perubahan perilaku belajar siswa dan peningkatan partisipasi dalam aktivitas literasi. Dokumentasi kegiatan dilakukan melalui foto, video, dan catatan lapangan untuk merekam dinamika kegiatan secara menyeluruh. Observasi ini tidak hanya mencatat hasil akhir, tetapi juga proses interaksi, ekspresi siswa, dan dinamika kelompok selama permainan berlangsung.

Evaluasi dilakukan melalui refleksi bersama guru dan kepala sekolah setelah kegiatan selesai. Guru menyampaikan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap perilaku belajar siswa, termasuk meningkatnya minat baca, keberanian dalam

menyampaikan pendapat, dan kemampuan menyusun kalimat secara lebih baik. Meskipun tidak dilakukan tes formal atau angket, perubahan perilaku dan partisipasi siswa menjadi indikator keberhasilan kegiatan. Evaluasi ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan literasi siswa di sekolah dasar, terutama di wilayah dengan keterbatasan sumber daya. Guru juga menyampaikan harapan agar kegiatan serupa dapat dilanjutkan atau dikembangkan dalam bentuk program rutin yang melibatkan komunitas pendidikan lokal.

Tabel 2. Kriteria dan Indikator Keberhasilan Pengabdian

Kriteria Keberhasilan	Indikator Keberhasilan	Metode Pengukuran
Kesiapan Siswa	Siswa hadir dan siap mengikuti kegiatan	Observasi awal dan koordinasi dengan guru
Keterlibatan dalam Proses Kegiatan	Partisipasi aktif siswa dalam setiap permainan literasi	Observasi langsung saat kegiatan
Peningkatan Kemampuan Literasi	Siswa mampu menyusun kata dan memahami struktur kalimat	Dokumentasi kegiatan dan refleksi guru
Peningkatan Minat Baca	Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas membaca	Wawancara informal dengan guru pasca kegiatan
Dampak terhadap Lingkungan Belajar	Suasana kelas menjadi lebih aktif dan interaktif	Observasi suasana belajar dan respon siswa

Pembahasan

Berdasarkan kajian teori, literasi dapat ditingkatkan melalui strategi edukatif yang menarik dan interaktif. Menurut Ausubel dikutip (Arifin, 2024), literasi dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang bermakna, yaitu pembelajaran yang menggunakan pengalaman sebelumnya dan memungkinkan siswa untuk menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Selain itu, menurut Vygotsky dikutip (Nurbaeti, 2022), literasi dapat ditingkatkan melalui interaksi sosial yang aktif, yaitu interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan sekitar.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Fadillah et al, 2021) tentang "Pengembangan Literasi Siswa melalui Permainan Interaktif di Sekolah Dasar". Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan interaktif dapat meningkatkan literasi siswa. Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh (Choiriyah et al, 2023) tentang "Strategi Edukatif dalam Meningkatkan Literasi Siswa melalui Media Pembelajaran". Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi edukatif yang tepat dapat meningkatkan literasi siswa.

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan strategi edukatif dalam meningkatkan literasi siswa melalui permainan interaktif bagi siswa madrasah ibtidaiyah di Desa Karangjaya. Strategi edukatif yang dikembangkan meliputi: 1) Permainan interaktif yang disesuaikan dengan materi pelajaran dan kemampuan siswa, 2) Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta 3) Interaksi sosial yang aktif antara siswa, guru, dan lingkungan sekitar.

Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan literasi siswa madrasah ibtdaiyah di Desa Karangjaya. Literasi adalah kemampuan seseorang untuk memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber, baik secara individu maupun dalam kelompok. Literasi merupakan kunci untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan, baik di bidang akademis, karir, maupun pribadi.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh tim KKN Desa Karangjaya di MI Darul Huda telah berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong semangat siswa untuk lebih dekat dengan aktivitas literasi. Melalui pendekatan yang ramah dan interaktif, siswa dari kelas IV, V, dan VI menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap sesi, mulai dari pengenalan hingga permainan menyusun kata secara berkelompok. Meskipun kegiatan ini tidak secara langsung mengukur peningkatan kemampuan literasi, respons siswa selama pelaksanaan menunjukkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk membaca, menulis, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Guru kelas juga menyampaikan bahwa suasana belajar menjadi lebih hidup, dan siswa tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan gagasan serta bekerja sama dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain yang digunakan mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa terhadap dunia literasi. Sebagai tindak lanjut, pendekatan ini sangat potensial untuk dikembangkan menjadi program rutin yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Guru dapat mengadopsi metode permainan literasi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual. Selain itu, kegiatan ini membuka peluang untuk pengabdian terapan di bidang lain, seperti numerasi atau pendidikan karakter, dengan pendekatan yang serupa namun disesuaikan dengan kebutuhan tematik. Rekomendasi untuk penelitian lanjutan juga dapat diarahkan pada eksplorasi motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran berbasis permainan, khususnya di wilayah dengan keterbatasan sumber daya. Dengan dukungan yang tepat dari sekolah dan komunitas pendidikan, pendekatan ini dapat menjadi model pembelajaran yang inklusif dan inspiratif bagi peningkatan kualitas pendidikan dasar di lingkungan pedesaan.

Saran yang dapat diberikan sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini adalah perlunya pengembangan program literasi berbasis permainan secara lebih sistematis dan berkelanjutan di lingkungan MI Darul Huda maupun sekolah dasar lainnya di wilayah pedesaan. Pendekatan yang telah dilakukan terbukti mampu membangkitkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan literasi, sehingga sangat potensial untuk dijadikan bagian dari strategi pembelajaran rutin. Guru dapat dilibatkan dalam pelatihan sederhana untuk mengadaptasi metode permainan yang sesuai dengan kurikulum dan karakter siswa di kelas masing-masing. Selain itu, kegiatan serupa dapat diperluas ke bidang pembelajaran lain seperti numerasi, keterampilan sosial, atau pendidikan karakter, dengan tetap mengedepankan unsur interaktif dan kolaboratif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT, pengabdian memanjatkan puji dan terima kasih atas limpahan rahmat, karunia, serta kekuatan yang telah diberikan sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dan jurnal ini dapat diselesaikan dengan baik. Pengabdian menyadari sepenuhnya bahwa pencapaian ini tidak mungkin terwujud tanpa dukungan, bantuan, dan kerja sama dari berbagai pihak yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran selama proses pelaksanaan dan penulisan berlangsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, izinkanlah pengabdian menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ketua STIT Rakeyan Santang, Bapak H. Hendar, SE, S.AP., MM., MH, atas dukungan pendanaan yang memungkinkan kegiatan ini berjalan dengan lancar dan penuh semangat.
2. Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) STIT Rakeyan Santang, Bapak Dr. Rahman Tanjung, SE, MM, yang telah memberikan izin dan arahan dalam pelaksanaan program pengabdian ini.
3. Bapak Dr. Devi Sulaeman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang turut mendukung dan mengizinkan pelaksanaan kegiatan ini sebagai bagian dari program KKN.
4. Ibu Vina Febiani Musyadad, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang turut mendukung dan mengizinkan pelaksanaan kegiatan ini sebagai bagian dari program KKN.
5. Ibu Susilawati M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Lapangan KKN Desa Karangjaya, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pelaksanaan kegiatan di lokasi pengabdian.
6. Kepala MI Darul Huda, yang telah menerima tim KKN dengan terbuka dan memberikan ruang serta dukungan penuh untuk pelaksanaan kegiatan literasi interaktif di lingkungan sekolah.
7. Seluruh guru dan staf MI Darul Huda, yang telah membantu kelancaran kegiatan, memberikan pendampingan selama proses berlangsung, serta menciptakan suasana kolaboratif yang sangat mendukung keberhasilan program.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, H. (2024). The Effectiveness Of Pedati Learning Design In Learning Educational Psychology For Prospective Teachers Of Islamic Religious Education. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 153–166.
- Arifin, B. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Arifudin, O. (2020). PKM Pembuatan Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Minuman Sari Buah Nanas Khas Kabupaten Subang Jawa Barat. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 20–28.
- Arifudin, O. (2024). Utilization of artificial intelligence in scientific writing. *Journal of Technology Global*, 1(2), 131–140.
- Arifudin, O. (2025). Why digital learning is the key to the future of education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 3(4), 201–210.
- Balakrishna. (2023). The Impact Of In-Classroom Non-Digital Game-Based Learning Activities On Students Transitioning To Higher Education. *Education Science*,

- 13(4), 328–338. <https://doi.org/https://doi.Org/10.3390/Educsci13040328>
- Bungsu & Dafit. (2021). Pelaksanaan Literasi Membaca Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 522–532. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/Jp2.V4i3.40796>
- Cahya et al. (2022). Penguatan Literasi Anak Di Desa Kuala Sempang Kabupaten Bintan. *JPPM Kepri: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat Kepulauan Riau*, 2(1), 13–21. <https://doi.org/https://doi.Org/10.35961/Jppmkepri.V2i1.421>
- Choiriyah et al. (2023). Peran Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies.*, 1(1). <https://doi.org/doi:https://doi.org/10.15294/ijeces.v1i2i2.73749>
- Christopoulos & Mystakidis. (2023). Gamification In Education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223–1243. <https://doi.org/https://doi.Org/10.3390/Encyclopedia3040089>
- Fadillah et al. (2021). Digital Storytelling Sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Lteriasi Generasi Muda. *Journal of Education Science*, 7(2), 81–98.
- Harahap et al. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/https://doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i2.2400>
- Hastuti & Lestari. (2018). Gerakan Literasi Sekolah: Implementasi Tahap Pembiasaan Dan Pengembangan Literasi Di Sd Sukorejo Kediri. *Jurnal Basataka (JBT)*, 1(2), 29–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.36277/basataka.v1i2.34>
- Indriyani et al. (2019). Literasi Baca Tulis Dan Inovasi Kurikulum Bahasa. *Kembara Journal Of Scientific Language Literature And Teaching*, 5(1), 108–118. <https://doi.org/https://doi.Org/10.22219/Kembara.V5i1.7842>
- Juhadi, J. (2020). Pendampingan Peningkatan Inovasi Produk Makanan Khas Subang Jawa Barat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(6), 1094–1106.
- Kartika, I. (2023). Pengabdian Masyarakat Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pendidikan Agama Islam Di Wilayah Perkotaan. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(3), 153–167.
- Kartika, I. (2024). Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Dalam Penulisan Book Chapter Sebagai Bagian Dari Pengabdian Masyarakat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(3), 241–255.
- Kartika, I. (2025). Peningkatan Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam Menuju Sekolah Berbasis Nilai. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 3(2), 77–91.
- Mayasari, A. (2024). Optimizing Student Management to Improve Educational Service Quality: A Qualitative Case Study in Integrated Islamic Elementary Schools. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 799–808.
- Mayasari, A. (2025). Implementasi Program Goal Setting Berbasis Partisipatif dalam Pengembangan Karakter Visioner Anak Sekolah di Desa Warnasari, Pangalengan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 5(6).
- Nadeem et al. (2023). Effect Of Digital Game-Based Learning On Student Engagement And Motivation. *Computers*, 12(9), 177–187. <https://doi.org/https://doi.Org/10.3390/Computers12090177>
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.328>
- Oktariani & Ekadiansyah. (2020). Peran Literasi Dalam Pengembangan Kemampuan

- Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 1(1), 23–33. <https://doi.org/https://doi.Org/10.51849/J-P3k.V1i1.11>
- Puspitoningrum et al. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459–469. <https://doi.org/https://doi.Org/10.35931/Am.V8i2.3290>
- Rahmad et al. (2024). Penguatan Pembelajaran Berbasis Literasi Dan Numerasi. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 10–17. <https://doi.org/https://doi.Org/10.37478/Mahajana.V5i1.3816>
- Sari et al. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600. <https://doi.org/https://doi.Org/10.31004/Basicedu.V5i6.1735>
- Wahrudin, U. (2020). Pendampingan UMKM Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Dan Hasil Penjualan Opak Makanan Khas Jawa Barat. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 313–322.
- Zubaidah et al. (2024). Penerapan Permainan Menyusun Kata Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 254–278. <https://doi.org/https://doi.Org/10.30997/Karimahtauhid.V3i1.11287>