

E-ISSN: 2476-9703 <i>Terbit sejak 2015</i>	<b>MUALLIMUNA: JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH</b> Alamat web jurnal: <a href="http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna">http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna</a> DOI: 10.31602/muallimuna.v8i1.7678	Vol. 8, No. 2, April 2023 <i>Halaman: 1-14</i>
--	---	--

## **GAMIFIKASI BAHASA: MEDIA LITERASI UNTUK SISWA TINGKAT MADRASAH IBTIDAIYAH DI MASA PANDEMI**

**Taufik Arochman<sup>1</sup>, Muhammad Daniel Fahmi Rizal<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Tidar

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Tidar

<sup>1</sup>[taufik\\_aroachman@untidar.ac.id](mailto:taufik_aroachman@untidar.ac.id), <sup>2</sup>[daniel@untidar.ac.id](mailto:daniel@untidar.ac.id)

*Received: 16 Juli 2022 / Accepted: 20 Maret 2023 / Published: 27 April 2023*

**Abstrak:** Kemampuan literasi siswa di Madrasah Ibtidaiyah dapat dicapai salah satunya dengan bantuan media. Media literasi yang baik digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi menyimak, membaca, menulis dan berbicara siswa, serta kualitas media yang dapat menyerap informasi. Salah satu sarana literasi yang digunakan dalam pembelajaran adalah permainan bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu manfaat gamifikasi Bahasa untuk anak tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Metode penelitian ini yaitu kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Islam Balesari, Magelang, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas 3A dan 3B dengan jumlah 38 siswa. Data dikumpulkan dan dianalisis secara deskriptif. Kegiatan dilakukan secara daring mengingat Pandemi masih berlangsung. Hasil penelitian ini yaitu pertama, proses pemanfaatan gamifikasi bahasa sebagai media literasi siswa bervariasi dengan tujuan untuk pengayaan perbendaharaan kata siswa dan kedua, gamifikasi bahasa memiliki dampak positif sebagai media literasi bagi siswa di MI Al-Islam Balesari. Kegiatan ini telah dilaksanakan secara efektif dengan hasil sangat baik.

**Kata Kunci:** *Gamifikasi, Bahasa, Media Literasi, Pandemi*

## **LANGUAGE GAMIFICATION: MEDIA LITERACY FOR STUDENTS OF MADRASAH IBTIDAIYAH IN PANDEMIC ERA**

**Abstract:** *One of the ways to achieve literacy skills at Madrasah Ibtidaiyah is with the help of the media. Media literacy in learning is applied to improve the quality of students' listening, reading, writing, and speaking as well as media capable of gaining knowledge. One of the media literacy that can be applied in learning is language gamification activities. The objective of this study was to determine the extent of the benefits of language gamification for students at Madrasah Ibtidaiyah. The method of the research is qualitative, with research data collection techniques using participatory observation, interviews, and documentation. This research was conducted at MI Al Islam Balesari Magelang, with the research subjects were students in grades 3A and 3B with a total of 38 students. The data collected were analyzed and presented descriptively. The activities were carried out online considering the pandemic is still ongoing. The results of this study were, first, the process of using language gamification as a media for student literacy varies with the aim of enriching student vocabulary and, second, language gamification has a*

*positive impact as a media for literacy for students at MI Al Islam Balesari. The activities were carried out effectively and the intended results were very good.*

**Keywords:** *Gamification, Language, Media Literacy, Pandemic*

## PENDAHULUAN

Bahasa adalah sarana komunikasi yang paling ideal untuk menyampaikan ide maupun informasi (Jarob et al., 2016; Mandira et al., 2016). Bahasa dapat diajarkan secara lisan atau tertulis. Bahasa lisan bisa dilakukan ketika berbicara dengan lawan bicara yang menggunakan bahasa yang sama, sedangkan bahasa tulis diekspresikan ke dalam media cetak ataupun online agar orang lain dapat memahami apa yang ditulis dimanapun ia berada. Bahasa memungkinkan orang untuk mengkomunikasikan pikiran mereka kepada orang lain. Dengan kata lain, manusia dapat mengekspresikan perasaannya kepada sesamanya secara teratur. Jika seseorang ingin mengungkapkan pikiran dengan baik, mereka juga harus memiliki kemampuan bahasa yang baik.

Keterampilan dasar berbahasa, secara umum, dibedakan menjadi empat hal, yaitu mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut perlu diajarkan kepada masyarakat sejak dini agar masyarakat memiliki keterampilan untuk menyampaikan ide-idenya. Dalam memberdayakan dan meningkatkan kualitas masyarakat adalah kemampuan berliterasi. Menurut Barton (1995), Literasi (*Literacy*) memiliki beberapa arti, salah satu arti yang dapat diberikan adalah “literasi”, kemampuan membaca dan menulis (Arochman, 2018). Dengan kata lain, dengan berliterasi, seseorang dapat bermelek huruf, yang artinya mereka dapat membaca sekaligus juga bisa menulis (Listiana, 2018; Rokhim et al., 2022).

Deklarasi Praha (Unesco, 2003) menyebutkan literasi dipahami secara luas agar setiap orang dapat berkomunikasi baik itu secara lisan maupun tertulis, baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Literasi kerap berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh manusia, bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi, serta budaya yang selama ini berkembang di masyarakat (Suyono et al., 2017; Wijaya et al., 2019). PMPK Kemdikbud (2021) mengungkapkan literasi mengimplementasikan berbagai sumber pengetahuan, baik berupa media visual, media auditori bahkan juga media cetak. Kita dapat menafsirkan sumber-sumber ini sebagai sarana yang dapat digunakan orang untuk memperoleh keterampilan literasi. Selain itu, media adalah semua sarana yang bisa dipakai para siswa untuk mendukung kegiatan belajar (Gafur, 2001; Susilowati et al., 2021).

Secara konseptual, literasi media merupakan perpaduan antara literasi media dan literasi media. Yang dimaksud dengan sarana belajar dan literasi disini adalah kemampuan membaca dan menulis, yang biasanya juga menguasai empat keterampilan berbahasa. Media literasi ini adalah bentuk literasi yang digunakan di lingkungan pelajar agar kemampuan literasi siswa menjadi semakin meningkat, serta sarana untuk memperoleh pengetahuan (Ahmadi & Ibda, 2018; Syamsi et al., 2020; Windarto, 2020).

Salah satu sarana literasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah melalui kegiatan bermain (Anafiah, 2018; Yopa et al., 2022). Pakar pendidikan modern banyak yang mengungkapkan pendapat jika sebuah permainan adalah digunakan sebagai media literasi yang baik. Sebuah konsep pedagogik Ki Hajar Dewantara yang penting adalah bagaimana seorang anak menyikapi suatu permainan. Mengenai pentingnya bermain bagi anak. Ki Hajar Dewantara mempunyai pandangan yang sama dengan konsep Froebel yang mengikutsertakan permainan anak di taman kanak-

kanaknya, pandangan Pestalozzi tentang permainan anak untuk menunjang perkembangan fisik serta mentalnya, dan keyakinan Rousseau bahwa jiwa anak harus bebas dan diberikan kemerdekaan anak melalui pertandingan. Bennet (2005) mengungkapkan hasil temuannya terhadap para guru ketika mengamati anak didiknya sedang bermain. Para guru tersebut mengungkapkan bahwa peserta didik sering menunjukkan perilaku sesuai dengan kebutuhan batin mereka dengan tidak kemampuan intelektual yang dimilikinya.

Dalam mengimplementasikan permainan pada peserta didik, tentunya harus harus dilihat juga di karakter usia mereka. Setiap sekolah pasti memiliki fase kelas yang berbeda. Fase kelas itu dapat digolongkan ke dalam kelompok rendah dan kelompok tinggi. Munandar (1999) menjelaskan bahwa usia SD kelas bawah berkisar antara 6 sampai 9 tahun, sedangkan kelas atas SD berkisar antara 10 hingga 13 tahun. Sekolah dasar kelas bawah dicirikan oleh beberapa ciri, antara lain: 1) terdapat hubungan yang baik dan signifikan antara kebugaran jasmani dengan prestasi akademik; 2) kepatuhan terhadap aturan permainan tradisional; 3) terdapat kebiasaan serta perasaan bahwa dirinya baik; 4) suka membanding-bandingkan kemampuannya dengan yang lain bila hal itu berguna; 5) terkadang soal tidak dianggap jadi hal penting sehingga tidak perlu diselesaikan; dan 6) saat ini anak menginginkan nilai yang bagus, terlepas dari apakah prestasinya layak mendapat nilai bagus atau tidak.

Pembelajaran di kelas awal SD dimaksudkan untuk memfasilitasi keterampilan, pengetahuan, dan kemampuannya dalam membaca-menulis-berhitung (calistung), hal ini diharapkan dapat menjadi dasar pengetahuan bagi para siswa di tingkat dasar (Pardede et al., 2021). Menurut Arends (2012), Keterampilan literasi dan numerasi dasar adalah tujuan utama kurikulum abad ke-19, di mana kurikulum utamanya adalah calistung. Kemampuan sangat berguna untuk perkembangan selanjutnya bagi anak untuk mencari, menyerap dan menggunakan informasi untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ramadhini et al., 2020).

Penulis percaya bahwa permainan dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk menanamkan keterampilan literasi. Untuk itu, dengan mempertimbangkan tahapan pembelajaran pada keterampilan dasar, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan permainan bahasa di kelas bawah sebagai topik penelitian. Permainan bahasa memiliki dua tujuan: memberikan kesenangan dan melatih keterampilan bahasa tertentu (Buadanani & Suryana, 2021; Rahmani, 2020). Tidak semua permainan itu disebut permainan Bahasa walupun dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Bahkan, walaupun permainan itu memberikan pengetahuan dan pembelajaran tentang Bahasa namun tidak menarik akan terasa sama saja dan bukan termasuk ke dalam gamifikasi Bahasa.

Permainan bahasa ternyata memiliki kelebihan dan sekaligus juga kekurangan. Lebih lanjut, Djuanda (2006) menyampaikan beberapa dampak yang ditimbulkan dari implementasi gamifikasi bahasa. Kelebihan permainan bahasa yaitu, 1) siswa dapat menjadi aktif ketika melaksanakan pembelajaran, 2) berbagai kegiatan yang dilakukan siswa juga sering berhubungan dengan mental untuk menjadi pemenang, 3) permainan sering memotivasi para siswa untuk belajar secara tidak disengaja (Rahmani, 2020), 4) meningkatkan kerja sama antar peserta didik, dan 5) kegiatan yang dilakukan cenderung menyenangkan sehingga akan selalu diingat oleh siswa. Disamping memiliki kelebihan, permainan Bahasa juga mempunyai kekurangan. Kekurangan permainan bahasa adalah, 1) terkadang, permainan akan sulit diimplementasikan jika pesertanya terlalu banyak, 2) sebagian materi tidak akan bisa tersampaikan ke siswa, 3) permainan

yang mengandung unsur spekulasi bahwa tidak mudah untuk menggunakannya sebagai media yang dapat diandalkan.

Dari berbagai penjelasan itu, peneliti memutuskan untuk mengimplementasikan pemanfaatan gamifikasi bahasa di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam Balesari Magelang. Madrasah Ibtidaiyah yang berlokasi di desa Salaan, Mojo, Kelurahan Balesari ini dipilih dengan beberapa pertimbangan. Alasan yang pertama karena wilayahnya yang jauh dari perkotaan sehingga cenderung menggunakan Bahasa Jawa ngoko kesulitan untuk berinteraksi menggunakan bahasa yang baik dan benar. Gamifikasi ini digunakan peneliti sebagai sarana anak-anak disaat usia mereka masih dalam tahap belajar dan bermain. Tentunya materi yang diberikan sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah tersebut. Secara lebih lanjut pihak sekolah MI Al-Islam Balesari juga menyetujui untuk implementasi cara aja dengan gamifikasi bahasa ini.

## METODE

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif yang dipaparkan secara deskriptif. Penelitian ini akan menjelaskan terkait proses implementasi gamifikasi bahasa sebagai media literasi di Madrasah Ibtidaiyah. Ada tiga hal yang dilakukan dalam pengumpulan data penelitian, yaitu melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Data yang didapatkan kemudian dianalisis Bersama oleh tim peneliti.

Kegiatan gamifikasi bahasa yang dilaksanakan di MI Al Islam Balesari Magelang, Jawa Tengah dilaksanakan di tengah Pandemi Covid-19. Dari berbagai pertimbangan masalah yang diamati, peneliti memfokuskan kegiatan pada siswa kelas 3. Siswa kelas 3 dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas 3A dan 3B. Kelas 3A berjumlah 20 siswa sedangkan kelas 3B berjumlah 18 siswa sehingga total berjumlah 38 siswa. Kegiatan belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah tahun 2022 ini masih dilaksanakan secara daring. Hal ini dikarenakan para peserta didik belum diizinkan berangkat ke sekolah sehingga aktivitas belajar mengajar dilaksanakan secara daring.

Seperti pembelajaran-pembelajaran lain yang dilakukan secara daring, penggunaan media pembelajaran diimplementasikan sebagai penunjang pembelajaran. Arsyad (2005) menjelaskan bahwa media merupakan alat yang bisa dipakai oleh seseorang untuk menyampaikan suatu hal terhadap lawan bicaranya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih cepat tersampaikan karena adanya alat bantu tersebut. Media pembelajaran yang peneliti implementasikan berupa *WhatsApp Group*. Penggunaan aplikasi ini sengaja dipilih karena alasan kepraktisan media yang dikuasa oleh siswa dan orangtuanya, nantinya mereka bisa membantu memberikan instruksi ketika siswa kesulitan dalam memahami instruksi pada gamifikasi tersebut. Beberapa gamifikasi Bahasa yang digunakan pada penelitian ini akan selanjutnya dijelaskan di bagian hasil penelitian. Dengan bantuan media *WhatsApp Group* inilah gamifikasi bisa dilaksanakan. Dengan bantuan instruksi dari orang tua, para siswa mengimplementasikan permainan bahasa yang diajukan. Setelah siswa selesai mengerjakan permainan Bahasa tersebut, hasil dari jawaban siswa dikirimkan kepada guru.

Data yang diperoleh berupa hasil dari pekerjaan siswa atas gamifikasi bahasa yang telah diberikan. Data tersebut dijadikan data utama dalam penulis mendeskripsikan hasil penelitian. Untuk bisa melihat data secara informatif, maka data perlu disajikan dalam bentuk pengkategorisasian. Pengkategorisasian dari jawaban siswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kriteria nilai siswa

No	Nilai Interval	Kategori
1	0-20	Sangat tidak baik
2	21-40	Tidak baik
3	41-60	Cukup
4	61-80	Baik
5	81-100	Sangat baik

Jika kita melihat pada tabel 1 kriteria nilai siswa di atas, walaupun nantinya akan ada nilai berupa angka pada data penelitian namun hasilnya tetap dideskripsikan dan dijelaskan sebagai informasi secara kualitatif. Data lain yang digunakan sebagai tambahan berupa hasil wawancara dengan guru siswa kelas 3 MI. Setelah semua data terkumpul, penulis mulai memaparkan hasil penelitian secara deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

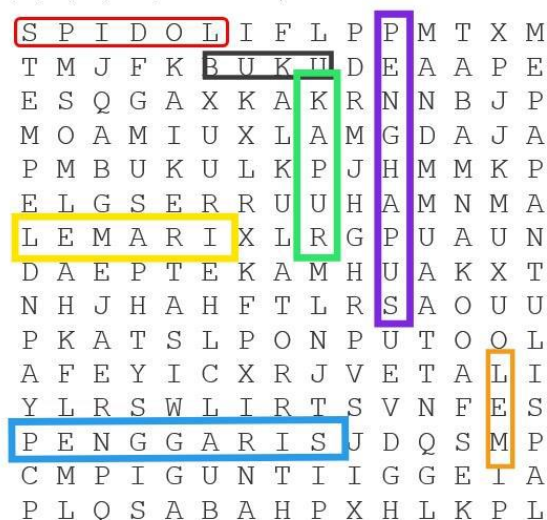
### Hasil

#### 1. Proses Pemanfaatan Gamifikasi Bahasa sebagai Media Literasi

Hasil pertama yang didapatkan pada penelitian ini yaitu penggunaan gamifikasi di sekolah ini relatif bervariasi. Berikut ini merupakan beberapa permainan bahasa yang diimplementasikan kepada para siswa yaitu memadukan gambar dan tulisan. Secara lebih detail, semua permainan dalam Bahasa akan dijabarkan lebih lanjut dalam penjelasan berikut ini.

##### a. Mencari Kata

Dalam mengimplementasikan permainan ini dibutuhkan instruksi yang cukup sederhana: pertama harus menyiapkan selembar kertas yang didalamnya tersusun barisan huruf-huruf yang disusun secara acak. Para siswa diminta untuk mencari kata-kata yang tersembunyi yang ada pada huruf acak tersebut. Kata-kata yang digunakan dalam permainan ini disesuaikan dengan kata-kata yang sering dijumpai disekitar lingkungan siswa. Kata-kata tersebut juga dengan pembelajaran Bahasa siswa di kelas 3. Hasil gamifikasi bahasa mencari kata pada gambar 1.



Gambar 1. Permainan mencari kata.

Berdasarkan gambar 1 permainan mencari kata diatas, dapat diamati bahwa salah seorang siswa mampu menemukan 7 kata dari 10 kata yang diselipkan diantara huruf-huruf acak tersebut. Dari aktivitas pembelajaran ini, siswa dapat lebih tertantang

karena mereka harus bisa mengamati dengan seksama dan mengingat-ingat berbagai kata yang bisa ditemukan disekelilingnya. Pembelajaran yang bisa diambil dari gamifikasi pertama ini adalah terkait kemampuan untuk senantiasa mengingat kata serta mengenali berbagai kata dari berbagai huruf yang tersebar pada permainan kata ini. Hasil penilaian siswa setelah diberikan gamifikasi mencari kata bisa terlihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kategorisasi nilai siswa permainan mencari kata

No	Nilai Interval	Jumlah	Persentase	Kategori
1	0-20	0	0%	Sangat tidak baik
2	21-40	0	0%	Tidak baik
3	41-60	0	0%	Cukup
4	61-80	10	26%	Baik
5	81-100	28	74%	Sangat baik

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebanyak 28 siswa atau 74% subjek penelitian mendapatkan nilai sangat baik pada gamifikasi mencari kata. Sebanyak 10 siswa atau 26% mendapatkan nilai baik pada permainan Bahasa ini. Lebih lanjut, tidak ada yang mendapatkan nilai cukup, tidak baik, bahkan sangat tidak baik menunjukkan bahwa siswa sudah bisa memahami instruksi pertanyaan dan bisa menggunakan daya ingat untuk mencari berbagai macam benda disekitar lingkungan mereka.

#### b. Mencocokkan Kata dengan Gambar

Pada permainan kedua, semua peserta didik harus bisa memilih dan memilah kata-kata sehingga dapat melengkapi kalimat yang rumpang. Pertama, sediakan selembar kertas yang berisi kalimat sangat sederhana. Setiap peserta didik diminta untuk mencocokkan gambar sesuai dengan kalimat yang rumpang tersebut. Permainan Bahasa ini dilakukan dengan menarik garis lurus dari kalimat sangat sederhana yang belum selesai ke arah gambar yang sesuai dengan jawaban kalimat yang rumpang tersebut. Siswa dianggap memahami kata-kata tersebut jika berhasil menjodohkan semua kalimat yang rumpang dengan gambar yang ada di sebelah kanannya dengan benar. Gamifikasi Bahasa dalam mencocokkan kata dengan gambar pada penelitian ini adalah seperti gambar 2 berikut.



Gambar 2. Permainan mencocokkan kata dengan gambar

Berdasarkan gambar 2 permainan mencocokkan kata dengan gambar diatas, dapat diamati bahwa seorang siswa dapat menjawab 10 pertanyaan dengan benar semuanya. Dengan bisa menjawab seluruh pertanyaan bisa diartikan bahwa siswa sudah mampu memahami instruksi yang ada dalam gamifikasi Bahasa ini sekaligus sudah bisa mengenali kata dengan gambar terkait pertanyaan yang diberikan. Permainan ini membantu siswa dalam mengenal kata dengan bendanya. Hasil penilaian siswa setelah diberikan gamifikasi pencocokkan kata dengan gambar dapat terlihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kategorisasi nilai siswa permainan mencocokkan gambar

No	Nilai Interval	Jumlah	Persentase	Kategori
1	0--20	0	0%	Sangat tidak baik
2	21--40	0	0%	Tidak baik
3	41--60	0	0%	Cukup
4	61--80	6	16%	Baik
5	81--100	32	84%	Sangat baik

Tabel 3 menunjukkan bahwa sebanyak 32 siswa atau 84% subjek penelitian mendapatkan nilai sangat baik pada gamifikasi mencocokkan kata dengan gambar. Sebanyak 6 siswa atau 16% mendapatkan nilai baik pada permainan Bahasa kedua ini. Lebih lanjut, tidak ada yang mendapatkan nilai cukup, tidak baik, bahkan sangat tidak baik juga menunjukkan bahwa selain sudah bisa memahami instruksi pertanyaan dan bisa menggunakan daya ingat, siswa juga bisa memperkaya perbendaharaan kata serta mampu mengenali kata dengan gambar yang ada.

#### c. Kata Berkait

Permainan yang ketiga ini cukup seru untuk dilakukan karena setiap peserta akan membuat kata yang berbeda. Instruksi yang diberikan dalam gamifikasi kata berkait ini cukup mudah untuk dipahami. Setiap siswa diminta membuat kata dari huruf sebelumnya. Perlu diingat, huruf pertama dari sebuah kata yang baru harus berdasarkan huruf terakhir dari setiap kata sebelumnya. Pada gamifikasi ini sudah diberikan 2 contoh kata yang digunakan dan ada di sekitar lingkungan anak-anak yaitu *penggaris* dan *sisir*. Seperti yang kita tahu, kata *penggaris* berakhiran huruf s sehingga kata berikutnya harus berawalan huruf s juga yaitu kata *sisir*. Untuk selanjutnya siswa diminta meneruskan kata berkait tersebut hingga melengkapi semua kata yang ada dikotak pencarian. Siswa yang berhasil melengkapi kata dengan benar akan mendapatkan piala virtual yang terlihat seperti pada gambar. Gamifikasi kata berkait pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Permainan kata berkait.



Berdasarkan gambar 3 permainan berkait diatas, dapat dilihat bahwa seorang siswa berhasil melengkapi permainan kata berkait tersebut hingga selesai. Tidak hanya itu, hasil jawaban dari siswa tersebut benar semuanya. Jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa siswa tersebut sudah bisa menerjemahkan instruksi yang diberikan pada gamifikasi ini dan juga secara tepat sudah mengenali kata-kata yang dituliskan dalam permainan kata berkait ini secara tepat. Gamifikasi ini sangat bermanfaat untuk menjadikan mental anak menjadi seorang yang juara. Hasil penilaian siswa setelah diberikan gamifikasi kata berkait dapat terlihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Kategorisasi nilai siswa permainan kata berkait

No	Nilai Interval	Jumlah	Persentase	Kategori
1	0-20	0	0%	Sangat tidak baik
2	21-40	0	0%	Tidak baik
3	41-60	0	0%	Cukup
4	61-80	8	21%	Baik
5	81-100	30	79%	Sangat baik

Tabel 4 menunjukkan bahwa sebanyak 30 siswa atau 79% subjek penelitian mendapatkan nilai sangat baik pada gamifikasi kata berkait ini. Sebanyak 8 siswa atau 21% mendapatkan nilai baik pada permainan Bahasa ketiga ini. Lebih lanjut, tidak ada yang mendapatkan nilai cukup, tidak baik, bahkan sangat tidak baik menunjukkan bahwa siswa sudah bisa memahami instruksi pertanyaan, bisa menggunakan daya ingat untuk mencari berbagai macam benda disekitar, serta mampu untuk mengingat dengan cepat dan tepat dan juga dapat menambah kata-kata baru.

#### d. Menyusun Kata Menjadi Kalimat

Pada gamifikasi keempat ini, peneliti menyediakan kata-kata yang disusun secara acak. Instruksi dari permainan ini yaitu siswa diminta sebuah kalimat secara utuh dari berbagai kata acak. Satu kalimat yang benar disediakan sebagai contoh. Siswa yang berhasil menjawab gamifikasi ini akan mendapatkan kesempatan belajar membuat kalimat yang lengkap yang terdiri dari subjek, predikat, objek, dan keterangan (SPOK). Selain itu, ada kata-kata Mutiara dan petuah yang bisa didapatkan ketika siswa berhasil menyusun kalimat tersebut dengan benar. Gamifikasi Menyusun kata menjadi kalimat bisa terlihat pada gambar 4.

Gambar 4. Permainan menyusun kata menjadi kalimat



Berdasarkan gambar 4 permainan Menyusun kata menjadi kalimat tersebut dapat dilihat bahwa siswa tersebut berhasil menjawab pertanyaan secara tepat. Dengan menyelesaikan gamifikasi ini secara sadar siswa sudah bisa memahami dan membuat kalimat secara lengkap dengan menggunakan kata-kata yang mereka pahami di lingkungan sekitar. Gamifikasi yang kelima ini memberikan Latihan agar setiap siswa bisa membuat satu kalimat secara utuh. Hasil penilaian siswa setelah diberikan gamifikasi Menyusun kata menjadi kalimat dapat terlihat pada tabel 5.

Tabel 5. Kategorisasi nilai siswa permainan menyusun kata

No	Nilai Interval	Jumlah	Persentase	Kategori
1	0-20	0	0%	Sangat tidak baik
2	21-40	0	0%	Tidak baik
3	41-60	0	0%	Cukup
4	61-80	5	13%	Baik
5	81-100	33	87%	Sangat baik

Tabel 5 menunjukkan bahwa sebanyak 33 siswa atau 87% dari subjek penelitian mendapatkan nilai sangat baik pada gamifikasi penyusunan kata menjadi kalimat utuh. Sebanyak 5 siswa atau 13% partisipan mendapatkan nilai baik pada permainan Bahasa yang keempat ini. Jika dilihat dari hasil tabel diatas, tidak ada yang mendapatkan nilai cukup, tidak baik, bahkan sangat tidak baik menunjukkan bahwa gamifikasi ini sangat bermanfaat bagi siswa untuk melatih kecerdasan visual, melatih konsentrasi peserta didik, serta melatih untuk bisa berfikir cepat.

## 2. Dampak Pemanfaatan Permainan Bahasa sebagai Media Literasi Siswa

Gamifikasi bahasa memiliki dampak positif bagi para siswa khususnya menyangkut literasi mereka. Hal ini terkait pernyataan dari wali kelas 3 di Madrasah Al Islam Balesari. Media permainan bahasa sangat bermanfaat bagi para siswa dalam belajar berliterasi, yaitu bermain dengan huruf dan tulisan. Implementasi yang dilakukan di kelas sekolah tersebut sudah sesuai. Menurut pernyataan wali kelas, hampir setengah dari total siswa di kelas 3 masih belum bisa membaca secara lancar. Keterampilan membaca dari sebagian siswa baru sampai tahap mengeja. Pernyataan itu membuat peneliti tergerak hatinya untuk memberikan upaya berbahasa yang menyenangkan melalui gamifikasi bahasa. Berangkat dari situasi tersebut, gamifikasi yang telah dirancangpun harus didasarkan pada kemampuan peserta didik. Pernyataan wali kelas terkait materi yang peneliti berikan sejauh ini sudah sesuai dengan kemampuan anak.

Kemudian, peneliti perlu menyesuaikan materi dengan permainan yang akan dikakukan oleh para siswa. Dengan pemberian materi yang tepat sesuai kemampuan mereka, akan bisa memberikan siswa pembelajaran. Semua materi yang telah dibuat diberikan melalui media dalam jaringan. Hal ini menjadi satu-satunya cara karena siswa belum diizinkan untuk masuk ke kelas. Dengan begitu, kegiatan belajar tetap bisa diimplementasikan dengan media WhatsApp Group sehingga gamifikasi Bahasa tersampaikan kepada para siswa.

Dari pengamatan wali kelas terhadap aktivitas yang telah peneliti lakukan, mereka memberikan apresiasi positif dengan telah memberikan media pembelajaran secara daring yang bermanfaat. Secara spesifik, mereka menjelaskan bahwa tidak mudah mengajarkan siswa untuk tetap belajar dengan kondisi yang demikian, namun dengan media yang sesuai hal itu sangat mungkin terlaksana. Walaupun pelaksanaan dilakukan dengan tanpa tatap muka, namun pembelajaran tetap bisa berlangsung. Bantuan berupa instruksi dari orangtua kadang masih perlu dilakukan untuk menunjang aktivitas peserta didik.

Dari hasil analisa pada wawancara dengan Wali Kelas dapat dilihat bahwa guru dapat menggunakan gamifikasi Bahasa di dalam kelas. Permainan Bahasa ini mudah dapat diaplikasikan sehingga siswa lebih mudah mempelajari dasar membaca dan menulis yaitu belajar kata. Materi-materi yang diberikan karena sesuai dengan kebutuhan siswa cukup membantu mereka dalam belajar literasi Bahasa. Hal ini nampaknya sudah bisa dilihat hasilnya secara optimal mengingat pembelajaran masih dilakukan secara daring. Walaupun siswa masih perlu mendapatkan bantuan dari wali murid masing-masing untuk instruksinya, hal ini masih bisa dibilang efektif karena hasil belajar siswa bisa tercapai.

### *Pembahasan*

#### **1. Proses Pemanfaatan Gamifikasi Bahasa sebagai Media Literasi**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengimplementasikan gamifikasi Bahasa untuk siswa di Madrasah Ibtidaiyah Al Islam Balesari. Sebelum melaksanakan penelitian, materi-materi yang akan dimasukkan dalam gamifikasi di sesuaikan terlebih dahulu dengan materi yang ada di tingkat 3 Madrasah Ibtidaiyah. Setelah materi sesuai, kemudian materi tersebut dimasukkan kedalam berbagai model gamifikasi Bahasa yang meliputi permainan pencarian kata, pencocokkan gambar dengan kata, bermain kata berkait, dan permainan penyusunan sebuah kalimat dari berbagai kata acak. Materi-materi yang sudah dimasukkan kedalam gamifikasi kemudian dikonsultasikan dengan guru kelas siswa MI untuk meminta masukan. Setelah melalui fase editing, akhirnya masukan dari guru ditambahkan dan menjadi materi ajar gamifikasi bahasa. Hasil diskusi ini sesuai dengan penelitian terkait pembuatan bahan ajar gamifikasi berbasis pembelajaran kontekstual pada kriteria sangat layak karena melalui beberapa fase dan memperoleh masukan dari guru sehingga bahan ajar gamifikasi bisa jadi menarik (Pangestu et al., 2019). Lebih lanjut, gamifikasi dapat diimplementasikan oleh para peserta didik dengan memanfaatkan sumber teknologi yang ada (Dewi et al., 2020). Hal ini dikarenakan materi yang diberikan sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah sedangkan pengembangan media pengajarannya mengimplementasikan gamifikasi juga menarik untuk para siswa.

Proses implimentasi gamifikasi Bahasa dimulai dari *sharing* materi di grup *whatsapp*. Setiap materi diberikan dengan gambar gamifikasi Bahasa yang telah dibuat. Siswa-siswa mengerjakan gamifikasi sesuai instruksi yang telah diberikan. Untuk proses menjawab, siswa dibantu oleh orang tua dalam hal instruksi dan Langkah-langkah pengerjaannya. Setelah selesai, jawaban dikirim Kembali kepada guru melalui aplikasi *whatsapp*. Hal tersebut dilakukan setiap minggunya menggunakan empat macam gamifikasi Bahasa yang berbeda. Dari hasil jawaban siswa didapatkanlah data yang digunakan untuk mengetahui seberapa jauhkah manfaat gamifikasi Bahasa ini terhadap perkembangan Bahasa siswa Madrasah Ibtidaiyah Al Islam Balesari beserta seberapa tertariknya siswa jika diberikan materi Bahasa dalam bentuk permainan. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa (Rahardja et al., 2019). Jika gamifikasi diimplementasikan pada proses pembelajaran ditingkat dasar apalagi saat memberikan tugas dirumah dirasa sangat efisien dan efektif.

Dari implementasi kegiatan ini dapat diambil kesimpulan bahwa siswa-siswa di Madrasah Al Islam Balesari dapat memahami instruksi sederhana yang diberikan ketika mendapatkan permainan Bahasa walaupun terjadi di kelas dalam jaringan. Hal ini dapat dilihat dari cara siswa menjawab walaupun tidak semuanya benar, tetapi secara mayoritas siswa sudah bisa mengerjakan gamifikasi sesuai dengan instruksi. Kegiatan ini membuat siswa di Madrasah Ibtidaiyah Al Islam Balesari bertambah perbendaharaan katanya,

meningkatkan daya ingatnya, mengembangkan strateginya, melatih kesabarannya, dan meningkatkan kemampuan anagramnya.

## **2. Dampak Pemanfaatan Permainan Bahasa sebagai Media Literasi Siswa**

Dari wawancara wali kelas 3 siswa di Madrasah Ibtidaiyah Al Islam Balesari didapatkan tanggapan yang maksimal dari pembelajaran gamifikasi Bahasa yang telah diberikan. Berbagai macam gamifikasi Bahasa tersebut bisa dijadikan media pembelajaran literasi yang bisa membuat siswa aktif. Pembelajaran tidak selalu harus tertuju pada buku wajib atau paparan dari guru saja, melainkan mereka bisa difasilitasi untuk belajar sambil bermain. Dengan begitu, siswa lebih terlihat motivasi belajarnya Ketika berhadapan dengan Bahasa. Hasil diskusi ini sesuai dengan hasil penelitian yang mengungkapkan Media *Crossword Puzzle* Bergambar (MCP-G) menjadi sebuah media belajar berbentuk permainan yang bisa dijadikan media pembelajaran bagi siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (Baharudin et al., 2022). Lebih lanjut, media tersebut agar prestasi siswa bisa meningkat serta kemauan setiap siswa untuk senantiasa belajar juga semakin tinggi. Hasil penelitian lain dari (Safrianty et al., 2013) juga memaparkan bahwa dengan media permainan Bahasa, rata-rata nilai siswa bisa meningkat di setiap siklusnya. Ini berarti bahwa jika pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan akan membuat siswa lebih meningkat hasil belajarnya. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan ini juga dialami oleh siswa-siswi di Madrasah Ibtidaiyah Al Islam Balesari yang telah mengimplementasikan gamifikasi Bahasa dalam pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa yang aktif dan menyenangkan seharusnya dilakukan setiap guru agar siswa senantiasa semangat dalam melaksanakan pembelajaran baik di sekolah maupun pembelajaran di rumah. Penelitian gamifikasi Bahasa untuk siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah ini juga secara tidak langsung mengajarkan bahwa proses pembelajaran juga merupakan hal yang penting selain dari hasil pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran dengan gamifikasi bahasa akan memberikan semangat kepada siswa untuk terus belajar. Hasil diskusi ini sesuai dengan penelitian yang mengungkapkan bahwa siswa-siswa setingkat sekolah dasar merasa senang dan bahagia ketika mereka belajar dengan menggunakan media permainan (Rahmawati & Junining, 2018). Hasil studi yang lain terungkap bahwa keterampilan membaca melalui penerapan permainan bahasa (katarsis) lebih memiliki pengaruh signifikan dibandingkan dengan metode pengajaran ceramah untuk anak siswa tingkat dasar tingkat IV (Ahmad, 2017). Oleh sebab itu pembelajaran dengan permainan dapat dijadikan acuan bagi para guru agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan khususnya untuk siswa tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Dari beberapa uraian diatas, peneliti dapat menyimpulkan gamifikasi Bahasa sangat bermanfaat untuk siswa-siswi tingkat Madrasah Ibtidaiyah agar implementasi tetap terlaksana dengan baik sesuai kurikulum yang ada. Meskipun kondisi pembelajaran tidak selalu dilaksanakan di kelas, pembelajaran di rumah pun harus senantiasa diberikan semangat agar para siswa tidak sibuk dengan bermain di luar rumah tetapi merubah aktivitas bermain mereka menjadi hal yang mempunyai luaran pembelajaran.

## **PENUTUP**

Penelitian ini memiliki kesimpulan bahwa gamifikasi Bahasa sangat bermanfaat untuk siswa-siswi tingkat Madrasah Ibtidaiyah agar siswa dapat mengimplementasikan pembelajaran namun tanpa merasa terbebani. Selain itu, gamifikasi bahasa bisa membuat siswa senang karena mereka melakukan aktivitas seperti layaknya mereka bermain. Keterampilan dalam gamifikasi bahasa yang menonjol pada penelitian ini adalah pengayaan perbendaharaan kata siswa. Dengan mengimplementasikan

gamifikasi bahasa tersebut, perbendaharaan kata para siswa menjadi bertambah. Pada implementasinya, para siswa cukup aktif dan antusias melaksanakan gamifikasi Bahasa ini. Tidak hanya pelajaran secara fisik saja yang bisa diperoleh, melainkan harus bisa meningkatkan kualitas mental anak. Oleh karena itu, gamifikasi bahasa sangat sesuai diimplementasikan pada siswa-siswi di tingkat dasar. Penelitian lebih lanjut terkait gamifikasi yang lain perlu dilakukan agar siswa bisa merasakan pembelajaran dengan berbagai metode yang menyenangkan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Ibu Kepala Sekolah Madrasah Al Islam Balesari beserta Bapak dan Ibu Guru Wali kelas yang sudah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2017). Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IVA SD Negeri 01 Metro Pusat. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 75-83. DOI: <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7024>
- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2018). *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Anafiah, S. (2018). Permainan Bahasa sebagai Media Literasi Siswa Kelas Rendah SD Kota Yogyakarta. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 29-39. DOI: <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2190>
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach. 9th ed.* New York: McGraw-Hill.
- Arochman, T. (2018). The Effectiveness of Using Collaborative Writing Method and Metacognitive Writing Method in Enhancing Students' Writing in Secondary School Education. *The Journal of Social Sciences Research, SPI 2*, 49-55. DOI: <https://doi.org/10.32861/jssr.spi2.49.55>
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Baharudin, Fiteriani, I., Sukasih, S., & Sari, C. wulan. (2022). Implementasi model media crossword puzzle bergambar Suatu alternatif media pembelajaran selama pandemic Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 1-20. DOI: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v7i2.5291>
- Barton, D. (1995). *Literacy: An Introduction to the Ecology of Written Language*. Oxford: Blackwell.
- Bennet, N. (2005). *Mengajar Lewat Permainan: Pemikiran Para Guru dan Praktik di kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Buadanani, B., & Suryana, D. (2021). Upaya Meningkatkan Kosakata pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Pancasila Lima Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2067-2077. DOI: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1951>
- Dewi, N. S. N., Supriyono, Y., & Saputra, Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(3), 382-387. DOI: <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i3.5146>
- Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran bahasa Indonesia yang komunikatif dan*

- menyenangkan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Gafur, A. (2001). Resensi Buku Instructional Media and Technologies for Learning (Fifth Edition). *Cakrawala Pendidikan*, 2(2), 236-239. DOI: <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.9340>
- Jarob, Y., Sujaini, H., & Safriadi, N. (2016). Uji Akurasi Penerjemahan Bahasa Indonesia – Dayak Taman Dengan Penandaan Kata Dasar Dan Imbuhan. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 2(2), 78-83. DOI: <https://doi.org/10.26418/jp.v2i2.16520>
- Kemdikbud, P. (2021). *Literasi Bukan Hanya Baca dan Tulis*. DOI: <https://pmpk.kemdikbud.go.id/read-news/literasi-bukan-hanya-baca-dan-tulis>
- Listiana, H. (2018). Penerapan Model “Baca, Tulis, dan Bagi” Dalam Penguatan Literasi pada Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah STAIN Pamekasan. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 6(1), 143-169. DOI: <https://doi.org/10.21043/elementary.v6i1.4220>
- Mandira, S., Sujaini, H., & Putra, A. B. (2016). Perbaikan Probabilitas Lexical Model Untuk Meningkatkan Akurasi Mesin Penerjemah Statistik. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 2(1), 9-13. DOI: <https://doi.org/10.26418/jp.v2i1.13393>
- Munandar, S. C. U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Pangestu, R., Netriwati, N., & Putra, R. W. Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Contextual Teaching Learning (CTL) pada Materi Peluang. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 45-56. DOI: <https://doi.org/10.31000/prima.v3i1.848>
- Pardede, Y. K., Yuhana, Y., & Pamungkas, A. S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Numerasi untuk Siswa Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1664-1671. DOI: <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8353>
- Rahardja, U., Aini, Q., Hayat, A., & Santoso, N. P. L. (2019). Penerapan Gamifikasi pada Penilaian Absensi untuk Meningkatkan Motivasi Bimbingan. *Edutech*, 18(1), 382-387. DOI: <https://doi.org/10.17509/e.v18i1.14671>
- Rahmani, E. F. (2020). The Benefits of Gamification in the English Learning Context. *Indonesian Journal of English Education*, 7(1), 32-47. DOI: <https://doi.org/10.15408/ijee.v7i1.17054>
- Rahmawati, F. E., & Junining, E. (2018). Revitalizing a Traditional Game “Dakon” to Teach English for Young Learners. *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 2(1), 58-80. DOI: <https://doi.org/10.31002/metathesis.v2i1.616>
- Ramadhini, S., Barsihanor, B., Arifin, M. F., & Hafiz, A. (2020). Upaya Menumbuhkan Minat Baca Siswa Melalui Budaya Literasi di SDIT Qurrata A'yun Kandangan. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 61-71. DOI: <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i1.3599>
- Rokhim, D. A., Tyas, F. K., Rahayu, S., & Habiddin, H. (2022). Perspektif Siswa dan Guru dalam Pelaksanaan AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) pada Mata Pelajaran Kimia. *JAMP : Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 5(1), 46-52. DOI: <https://doi.org/10.17977/um027v5i12022p46>
- Safrianty, N., Kaswari, & Syamsiati. (2013). Implementasi permainan bahasa untuk meningkatkan pembelajaran membaca pemahaman di kelas IV A sekolah dasar

- negeri 03 pontianak selatan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran: Khatulistiwa*, 2(1), 1-17. DOI: <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v2i1.504>
- Susilowati, A. Y., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Penerapan Media Realia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2090-2096. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1160>
- Suyono, S., Harsiati, T., & Wulandari, I. S. (2017). Implementasi gerakan literasi sekolah pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26(2), 116-123. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/um009v26i22017p116>
- Syamsi, A., M.S., Z., & Yufiarti, Y. (2020). Improving Students' Scientific Literacy through the Cycle-based Learning Model. *Tarbiya: Journal of Education in Muslim Society*, 7(1), 133-141. DOI: <https://doi.org/10.15408/tjems.v7i1.16941>
- Unesco. (2003). *Prague Declaration: Towards an Information Literate Society*. Prague: United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization.
- Wijaya, A. S. D., Suhardi, S., & Mustadi, A. (2019). Aksesibilitas Kemampuan Literasi Media Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-10. DOI: <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.7787>
- Windarto, H. K. (2020). Kajian Keterampilan Menulis Menggunakan Media Jurnal Bergambar di Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2), 303-311. DOI: <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.775>
- Yopa, Y., Juwita, I., Zananti, S., & Putra, Y. Y. (2022). Pengembangan Permainan Sembilun Sebagai Media Pembelajaran Literasi Matematika. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 132-143. DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4355>