

KEGIATAN PENDAMPINGAN PADA ANAK DI DESA KADUMADANG DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN LITERASI DENGAN METODE GAME BASED LEARNING

RiskaNoviana¹, RieskaAmelia², Sulisnawati³,
Tanwirul Milati⁴, Muhammad Usman⁵, TatuMaesaroh⁶

^{1,2,3,4,5}STKIP Syekh Manshur

Surel: riskanoviana2002@gmail.com¹, rieska190502@gmail.com²,
sulisnawati2301@gmail.com³, tanwirulmilati479@gmail.com⁴,
mr.muhamadusman@gmail.com⁵

Informasi Artikel	ABSTRAK
Sejarah Artikel: Dikirim: 13-03-2025 Perbaikan: 11-03-2025 Diterima: 31-03-2025	Pentingnya literasi tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek sosial dan emosional. Anak-anak dengan tingkat literasi yang baik cenderung memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi, kemampuan berkomunikasi yang lebih baik, dan peluang yang lebih luas untuk meraih kesuksesan di masa depan. Upaya meningkatkan literasi sejak dini sangat penting bagi anak-anak untuk tumbuh di era zaman sekarang, fungsi dari penguatan literasi sejak dini guna menopang tumbuh besarnya anak di zaman yang serba digital saat ini. Metode game based learning memanfaatkan aspek interaktif dan kompetitif dari permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Dalam konteks Desa Kadumadang, metode ini berhasil menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan literasi. Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran, anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif.
Kata Kunci: Literasi Anak, Bimbingan Belajar, Desa Kadumadang, Pengembangan Literasi, Upaya peningkatan	ABSTRACT <i>The importance of literacy is not only limited to cognitive aspects, but also includes social and emotional aspects. Children with good literacy levels tend to have higher self-confidence, better communication skills and more opportunities for success in the future. Efforts to improve literacy from an early age are very important for children to grow up in today's era, the function of strengthening literacy from an early age is to support the growth of children in today's digital age. The game based learning method utilizes the interactive and competitive aspects of games to make learning more engaging. In the context of Kadumadang village, this method successfully captured children's attention and increased their engagement in literacy activities. By integrating game elements into learning, children become more motivated to actively participate.</i>

Corresponnding Author: Riska Noviana dkk.

PENDAHULUAN

Literasi adalah kemampuan individu untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, membuat, berkomunikasi, menghitung, dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk, baik secara tertulis maupun lisan, untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat, (UNESCO 2003). Literasi

sebagai

kemampuan membaca, menulis, dan memahami. Literasi masih bisa kita kembangkan lebih jauh lagi, karena literasi yang hanya terdiri dari baca, tulis dan hitung sekarang tidak cukup, tetapi juga harus mencakup baca tulis seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Yaitu literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial, literasi informasi dan komunikasi serta literasi budaya dan kewarganegaraan.

Membaca merupakan jendela ilmu karena dengan banyak membaca kita bisa menambah banyak wawasan dan ilmu pengetahuan. Sebagaimana yang kita ketahui, proses belajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan itu sendiri adalah melalui proses sains khususnya membaca. Karena sekitar 80-90% ilmu pengetahuan berasal dari membaca. Kebiasaan membaca merupakan sesuatu yang penting dan fundamental yang harus dikembangkan sejak dini dalam rangka untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan (Aswat & Nurmaya G, 2019). Menurut Subakti, 2019 (dalam Subakti et al., 2021) ilmu pengetahuan dapat meningkat apabila dilakukan melalui banyak membaca buku-buku dengan latihan secara terus-menerus dan berkelanjutan (Subakti et al., 2021).

Pengembangan literasi pada anak dipercaya akan membawa mereka pada kondisi kemampuan menalar yang lebih baik, karena pembelajaran terbaik dapat diperoleh dengan membaca. Pemahaman akan literasi anak diawali dengan pemikiran bahwa kemampuan literasi anak sudah bisa dimulai bahkan sebelum anak mampu membaca dan menulis secara formal di sekolah, yakni dimulai pada usia dini dengan bantuan orang tua. Para peneliti dengan pemikiran literasi anak di usia dini ini di antaranya adalah Mary Clay (1966), Yetta Goodman (1980), dan Elizabeth Sulzby (1986). Mereka mendorong orang tua untuk mulai memperkenalkan lingkungan literasi pada anak usia dini di mana membaca dan menulis sebagai kegiatan utama mereka sehari-hari.

Upaya meningkatkan literasi sejak dini sangat penting bagi anak-anak untuk tumbuh di era zaman sekarang, fungsi dari penguatan literasi sejak dini guna menopang tumbuh besarnya anak di zaman yang serba digital saat ini. Di tanamkannya pembelajaran literasi di usia anak sangat banyak mengandung hal positif bagi anak tersebut, mulai dari bekal untuk beranjak nya usia, mengurangi penggunaan handphone dan meningkatkan kepercayaan diri di kehidupan sehari-hari.

Pentingnya literasi tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek sosial dan emosional. Anak-anak dengan tingkat literasi yang baik cenderung memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi, kemampuan berkomunikasi yang lebih baik, dan peluang yang lebih luas untuk meraih kesuksesan di masa depan. Salah satu pendekatan inovatif untuk meningkatkan literasi adalah melalui *game-based learning*. Pendekatan ini memanfaatkan elemen permainan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa *game-based learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, engagement, dan hasil belajar siswa, terutama dalam bidang membaca dan menulis.

Berdasarkan hasil observasi di desa kadu madang, kecamatan Cimanuk tim pengabdian kepada masyarakat melihat dan mendengar langsung dari para orang tua, bahwasannya anak-anak di desa kadumadang ini masih kurang minat terhadap membaca, mereka lebih banyak menghabiskan waktu sehari-harinya dengan bermain sehingga anak-anak di desa kadumadang kecamatan cimanuk masih banyak yang belum lancar dalam membaca. Maka dari itu tim pengabdian kepada masyarakat mencoba untuk membuat suatu program upaya meningkatkan kegiatan anak-anak yang lebih positif dengan mengangkat judul **"UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN LITERASI PADA ANAK-ANAK DI DESA KADUMADANG DENGAN METODE GAME BASED LEARNING"**. Tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan minat membaca anak agar lebih fokus pada literasi dari pada menghabiskan waktu yang tidak bermanfaat.

METODE PELAKSANAAN

Program kegiatan dilakukan mencapai tujuan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai berikut:

1. survei lapangan menanyakan ke orangtua anak terkait kegiatan sehari-hari anak dan

- kelemahan anak di desa kadumadang
2. Koordinasi dengan masyarakat berkoordinasi dengan pihak RT dan RW tempat pelaksanaan kegiatan
 3. Sosialisasi bertujuan untuk memberikan informasi tentang rencana serangkaian pelaksana program
 4. Pelaksanaan program ini di posko kkn t 13 desa kadu madang, kecamatan cimanuk, kabupaten pandeglang, Banten. Kegiatan ini di hadiri 15-20 orang anak. Pelakan kegiatan ini menggunakan fasilitas papan bor, kartu, kertas, spidol, pensil warna. Pelaksanaan kegiatan ini meliputi 3 tahapan: 1) pemberian motivasi .2) pemahaman terkait literasi menggunakan metode game base learning. 2) praktek/latihan membaca, menghitung, menulis dan kosa kata bahasa inggris secara perorangan.
 5. Evaluasi bertujuan mengevaluasi kegiatan dan perkembangan pelatihan yang telah di laksanakan

Secara umum, metode yang digukana dalam pengabdian ini adalah metode demonstrasi yakni suatu metode mengajar dengan cara memperagakan langsung di hadapan audiens (Endayani et al., 2020). Peserta atau audiens langsung melakukan apa yang diinstruksikan oleh kita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah di lakukannya program ini tingkat kemampuan anak-anak dalam membaca, menulis, berhitung. Di desa kadumadang kecamatan cimanuk-pandeglang anak-anak mulai terlihat lebih semangat dalam membaca ketika di berikan buku bacaan atau penghitungan. Anak-anak pun terlihat mampu menerapkan apa yang sudah di ajarkan. anak-anak pun mampu menerima saran ketika evaluasi diberikan sehingga mereka termotivasi untuk lebih semangat untuk bisa melakukannya. anak-anak lebih termotivasi untuk belajar karena game berbasis pembelajaran membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. anak-anak pun menunjukkan peningkatan dalam kemampuan membaca, menulis dan berhitung setelah terlibat dalam proses pembelajaran berbasis game. Oleh karna itu kami, MAHASISWA KKN-T STKIP SYEKH MANSUR melakukan suatu kegiatan di posko untuk meningkatkan pengetahuan literasi dengan metodologi game based learning. Sehingga anak-anak tertarik untuk mengikuti kegiatan yang kami selenggarakan di posko.

Metode game based learning memanfaatkan aspek interaktif dan kompetitif dari permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Dalam konteks Desa Kadumadang, metode ini berhasil menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan literasi. Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran, anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Hal ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi, yang sebelumnya mungkin tidak didapatkan melalui metode pembelajaran tradisional. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses ke teknologi. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan dukungan tambahan dari pemerintah atau lembaga swadaya masyarakat untuk menyediakan perangkat yang diperlukan. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi berbagai jenis game berbasis pembelajaran dan dampaknya terhadap berbagai aspek literasi. Selain itu, pengembangan sumber daya dan pelatihan bagi pendidik juga penting untuk memaksimalkan efektivitas metode ini.

DOKUMENTASI KEGIATAN



KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam upaya meningkatkan literasi anak-anak di desa kadumadang melalui metode game based learning (GBL). Hasil penelitian menunjukan bahawa penggunaan game dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar membaca, menulis dan menghitung menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar anak-anak, karena game menyediakan umpan balik yang cepat dan memungkinkan pembelajaran yang interaktif. Dengan menggunakan GBL, anak-anak

lebih aktif terlibat dalam proses belajar, yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan literasi mereka. dan implementasi GBL terbukti sukses karena metode ini menjadikan pembelajaran membaca dan menulis lebih menarik. anak-anak menunjukkan peningkatan motivasi dan keterampilan literasi yang signifikan berkat pendekatan. Dengan demikian, GBL merupakan strategi yang efektif untuk memperbaiki kemampuan literasi di desa kadumadang dengan sumber daya yang terbatas.

Saran

1. Penerapan Luas

Sekolah sekolah dan lembaga pendidikan di daerah lain dapat mempertimbangkan penerapan metode GBL untuk meningkatkan literasi anak-anak mereka.

2. Pelatihan Guru

Penting untuk memberikan pelatihan kepada guru mengenai cara mengintegrasikan game ke dalam kurikulum dan teknik teknik GBL yang efektif.

3. Pengembangan Konten

Pengembangan game edukatif yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan tingkat perkembangan anak harus di dorong.

4. Evaluasi Berkala

Melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas metode ini dalam berbagai konteks untuk memastikan bahwa game yang digunakan tetap relevan dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Farida, S., & Yulianto, A. (2021). "Pengaruh Game-Based Learning terhadap Kemampuan Literasi Anak di Wilayah Pedesaan." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 14(1), 34-48.
- Fitriani, Y., & Aziz, I. A. (2019, March). Literasi era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA)* (Vol. 3, No. 1).
- Hidayat, R., & Setiawan, H. (2022). "Peningkatan Kemampuan Literasi Anak melalui Metode Game- Based Learning." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(3), 123-135.
- Kurniasih, Enok Siti, and Nita Priyanti. "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Diferensiasi Terhadap Kemampuan Literasi Baca, Tulis Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Potensia* 8.2 (2023): 398-498.
- Mahmud, E., & Andriani, M. (2024). "Penerapan Game-Based Learning untuk Meningkatkan Literasi pada Anak-Anak Desa: Evaluasi dan Rekomendasi." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 18(1), 67-82.
- Naufal, A., & Sulistyaningrum, R. (2020). "Keterlibatan Game-Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak-Anak di Lingkungan Pedesaan." *Jurnal Pendidikan Anak dan Remaja*, 8(4), 189-204.
- Nurbaeti, Nurbaeti, Annisa Mayasari, and Opan Arifudin. "Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Tahsinia* 3.2 (2022): 98-106.
- Nurhayani, Nurhayani, and Nurhafizah Nurhafizah. "Media dan Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini di Kuttab Al Huffazh Payakumbuh." *Jurnal Basicedu* 6.6 (2022): 9333-9343.
- Sari, D. A., & Pratama, M. (2021). "Implementasi Game-Based Learning dalam Meningkatkan Literasi Anak di Daerah Terpencil: Studi Kasus di Desa Kadumadang." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(2), 45-60.
- Utami, R., & Hardianto, P. (2024). "Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak-Anak di Wilayah Pedesaan melalui Metode Game-Based Learning." *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(1), 105-119.
- Wahyuni, Indah. "Analisis kemampuan literasi numerasi berdasarkan gaya belajar pada anak usia dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.6 (2022): 5840-5849.
- Wijaya, S., & Alamsyah, D. (2024). "Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak-Anak Desa dengan Pendekatan Game-Based Learning." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 89-102.
- Yuliana, R., & Kusuma, S. (2020). "Penggunaan Game-Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Anak di Wilayah Pedesaan: Sebuah Studi Kasus." *Jurnal Studi Pendidikan*, 9(4), 112-125.
- Zati, V. D. A. (2018). Upaya untuk meningkatkan minat literasi anak usia dini. *Bunga Rampai Usia Emas*, 4(1), 18-21.