



DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v7i3>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Manajemen Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus di Sukabumi

Heni Septiani^{1*}, Yosal Iriantara²

¹Universitas Islam Nusantara, Bandung, Indonesia, heniseptiani0904@gmail.com

²Universitas Islam Nusantara, Bandung, Indonesia, yosal.iriantara@gmail.com

*Corresponding Author: heniseptiani0904@gmail.com

Abstract: *Reading literacy is a fundamental competence that plays an important role in students' academic success at the elementary school level. However, the low level of students' reading ability indicates the need for innovative instructional strategies that are more interactive and engaging. This study aims to analyze the management of Indonesian language learning based on educational games in improving elementary school students' reading literacy. The study employed a qualitative approach with a case study design conducted in two elementary schools in Sukabumi, namely SDN Cibereum Hilir CBM in Sukabumi City and SDN Ngaweng in Sukabumi Regency. The research participants included classroom teachers, students in grades III–V, and school principals. Data were collected through observations, in-depth interviews, and documentation, and analyzed using the interactive analysis model of Miles, Huberman, and Saldaña, which consists of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that the management of educational game-based learning, which includes planning, implementation, and evaluation stages, can enhance students' engagement in reading activities and create a more interactive and enjoyable learning environment. The use of educational games, both digital and non-digital, has a positive impact on students' reading literacy in cognitive, affective, and psychomotor aspects. Students demonstrated improvement in text comprehension, vocabulary acquisition, reading motivation, and oral reading skills. The successful implementation of this learning approach is also influenced by contextual factors such as school support, teacher creativity, and the availability of learning resources. This study contributes theoretically to the development of research on educational game-based learning management and provides practical implications for teachers in designing more innovative Indonesian language learning strategies to improve elementary students' reading literacy.*

Keywords: *Educational Games, Indonesian Language, Learning Management, Reading Literacy, Elementary School*

Abstrak: Literasi membaca merupakan kompetensi dasar yang penting bagi keberhasilan belajar siswa sekolah dasar. Namun, rendahnya kemampuan membaca siswa menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini

bertujuan untuk menganalisis manajemen pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game edukasi dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang dilakukan di dua sekolah dasar di wilayah Sukabumi, yaitu SDN Cibeureum Hilir CBM Kota Sukabumi dan SDN Ngaweng Kabupaten Sukabumi. Subjek penelitian meliputi guru kelas, siswa kelas III–V, dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran berbasis game edukasi yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan game edukasi, baik digital maupun non-digital, terbukti memberikan dampak positif terhadap literasi membaca siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman teks, penguasaan kosakata, motivasi membaca, serta keterampilan membaca secara lisan. Keberhasilan implementasi pembelajaran ini juga dipengaruhi oleh faktor kontekstual seperti dukungan sekolah, kreativitas guru, serta ketersediaan sarana pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan kajian manajemen pembelajaran berbasis game edukasi serta implikasi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Game Edukasi, Literasi Membaca, Manajemen Pembelajaran, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Literasi membaca merupakan salah satu kompetensi dasar yang menentukan keberhasilan belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Kemampuan membaca tidak hanya berfungsi sebagai sarana memperoleh informasi, tetapi juga sebagai fondasi bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif. Pada tingkat pendidikan dasar, keterampilan membaca memiliki peran strategis karena menjadi dasar bagi penguasaan berbagai mata pelajaran lainnya. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca yang baik pada tahap awal pendidikan berkontribusi signifikan terhadap keberhasilan akademik siswa pada jenjang pendidikan berikutnya (Duke et al., 2021; Snow & Burns, 1998). Meskipun demikian, peningkatan literasi membaca masih menjadi tantangan global di berbagai sistem pendidikan. Hasil berbagai studi internasional menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan secara efektif. Data Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa di sejumlah negara berkembang, termasuk Indonesia, masih berada di bawah rata-rata negara OECD. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sejak pendidikan dasar (Education, 2019; Mullis et al., 2017). Rendahnya kemampuan membaca siswa sering dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, berpusat pada guru, serta kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa (Kim et al., 2009; Wigfield & Guthrie, 2000).

Perkembangan teknologi pendidikan dan pendekatan pembelajaran inovatif membuka peluang baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran literasi. Salah satu pendekatan yang semakin banyak digunakan dalam penelitian pendidikan adalah pemanfaatan game edukasi (*educational games*) sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan mampu mengintegrasikan unsur hiburan, tantangan, dan umpan balik dalam proses belajar, sehingga

dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Gee, 2003; Plass et al., 2015). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa game edukasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan bermakna, sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, penggunaan game edukasi terbukti mampu meningkatkan keterampilan literasi siswa, terutama dalam aspek penguasaan kosakata, pemahaman bacaan, serta keterampilan membaca awal. Penelitian Clark, Tanner-Smith, dan Killingsworth (2016) melalui meta-analisis menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan game edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa (Sung et al., 2017; Wang et al., 2022). Selain permainan berbasis teknologi digital, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa permainan edukatif non-digital dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran literasi. Permainan berbasis bahasa seperti permainan kata, teka-teki, atau aktivitas kolaboratif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan mendorong interaksi sosial yang mendukung perkembangan literasi (Hamari et al., 2014; Sung et al., 2017). Dengan demikian, baik game digital maupun non-digital memiliki potensi yang besar dalam mendukung pembelajaran literasi yang lebih menarik dan efektif di sekolah dasar.

Namun demikian, keberhasilan penerapan game edukasi dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh jenis media atau teknologi yang digunakan. Keberhasilan tersebut sangat bergantung pada bagaimana guru mengelola proses pembelajaran secara efektif. Dalam perspektif manajemen pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam merencanakan kegiatan pembelajaran, mengorganisasikan aktivitas belajar, melaksanakan strategi pembelajaran yang interaktif, serta melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa secara sistematis (Bush, 2007; Leithwood & Seashore-Louis, 2011). Manajemen pembelajaran yang baik memungkinkan integrasi media inovatif, termasuk game edukasi, dapat berjalan secara optimal dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan teknologi atau efektivitas media pembelajaran secara umum. Kajian yang secara khusus menelaah bagaimana manajemen pembelajaran mengintegrasikan game edukasi dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar, terutama dalam konteks sekolah dengan kondisi fasilitas yang berbeda, masih relatif terbatas. Padahal, faktor seperti kesiapan guru, ketersediaan sarana, serta dukungan kebijakan sekolah dapat memengaruhi keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana guru mengelola pembelajaran berbasis game edukasi dalam konteks pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Pemahaman tersebut penting untuk mengidentifikasi praktik-praktik pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis manajemen pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game edukasi dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar melalui studi kasus di dua sekolah dasar di wilayah Sukabumi. Secara khusus, penelitian ini mengkaji proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi, serta menganalisis dampaknya terhadap keterampilan membaca siswa dan faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat implementasinya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan kajian manajemen pembelajaran berbasis inovasi serta memberikan implikasi praktis bagi guru dan pengelola sekolah dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memahami secara mendalam proses manajemen pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game edukasi dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman fenomena secara kontekstual dalam lingkungan alami sekolah, serta untuk menggali secara komprehensif pengalaman dan praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi dalam konteks nyata di sekolah dasar (Creswell & Creswell, 2018; Denzin & Lincoln, 2011). Desain studi kasus digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam suatu fenomena pendidikan dalam konteks kehidupan nyata. Studi kasus memungkinkan peneliti menganalisis secara holistik praktik manajemen pembelajaran yang diterapkan di lingkungan sekolah tertentu serta memahami berbagai faktor yang memengaruhi implementasi inovasi pembelajaran (Yin, 2018). Dalam penelitian ini, studi kasus dilakukan pada dua sekolah dasar yang memiliki karakteristik lingkungan pembelajaran yang berbeda sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai penerapan pembelajaran berbasis game edukasi.

Penelitian dilaksanakan di dua sekolah dasar yang berada di wilayah Sukabumi, yaitu SDN Cibeureum Hilir CBM Kota Sukabumi dan SDN Ngaweng Kabupaten Sukabumi. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa kedua sekolah tersebut telah menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game edukasi dengan kondisi fasilitas dan lingkungan pembelajaran yang berbeda. Subjek penelitian meliputi guru kelas yang melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game edukasi, siswa kelas III sampai kelas V yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran membaca, serta kepala sekolah yang memberikan dukungan kebijakan dan fasilitas pembelajaran. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan keterlibatan dan relevansi mereka terhadap fokus penelitian (Patton, 2014).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung terhadap proses pembelajaran di kelas untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan game edukasi dalam kegiatan pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru, kepala sekolah, dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai proses perencanaan pembelajaran, strategi pelaksanaan pembelajaran berbasis game edukasi, serta faktor pendukung dan kendala yang dihadapi dalam implementasinya. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, antara lain melalui analisis dokumen pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), catatan evaluasi pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas (Tisdell et al., 2025). Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama (*human instrument*) yang bertanggung jawab dalam proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data. Untuk mendukung proses tersebut, digunakan pula instrumen tambahan berupa pedoman wawancara, lembar observasi, dan format dokumentasi yang dirancang sesuai dengan fokus penelitian (Lincoln & Guba, 1985). Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2014). Proses analisis dimulai dengan reduksi data, yaitu proses menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang diperoleh dari berbagai sumber agar sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel untuk mempermudah proses interpretasi data. Tahap akhir analisis dilakukan melalui penarikan kesimpulan dan verifikasi secara terus-menerus selama

proses penelitian untuk menemukan pola, hubungan, serta makna yang terkandung dalam data penelitian.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai informan, yaitu guru, siswa, dan kepala sekolah. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, proses *member checking* dilakukan dengan mengonfirmasi hasil temuan kepada informan penelitian, serta *peer debriefing* melalui diskusi dengan rekan sejawat untuk meningkatkan kredibilitas dan keandalan temuan penelitian (Creswell & Creswell, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menggambarkan implementasi manajemen pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game edukasi dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar di dua lokasi penelitian, yaitu SDN Cibeureum Hilir CBM Kota Sukabumi dan SDN Ngaweng Kabupaten Sukabumi. Temuan penelitian dianalisis berdasarkan tahapan manajemen pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, serta dampaknya terhadap peningkatan literasi membaca siswa.

Perencanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di kedua sekolah telah melakukan perencanaan pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai bentuk game edukasi ke dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap ini, guru merancang kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam aktivitas membaca melalui permainan berbasis bahasa. Di SDN Cibeureum Hilir CBM, perencanaan pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media digital seperti Wordwall dan Quizizz yang diintegrasikan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penggunaan media digital tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan, pemahaman teks, serta penguasaan kosakata siswa. Sementara itu, di SDN Ngaweng perencanaan pembelajaran disesuaikan dengan kondisi fasilitas sekolah yang terbatas, sehingga guru lebih banyak memanfaatkan permainan edukatif non-digital seperti tebak kata, bisik berantai, dan Scrabble sederhana. Perbedaan strategi pembelajaran pada kedua sekolah menunjukkan bahwa implementasi game edukasi dapat dilakukan secara fleksibel dengan menyesuaikan kondisi sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Temuan tersebut dirangkum pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Manajemen Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi

Aspek Manajemen Pembelajaran	SDN Cibeureum Hilir CBM (Kota Sukabumi)	SDN Ngaweng (Kabupaten Sukabumi)
Perencanaan	Guru menyusun RPP dengan mengintegrasikan game edukasi digital seperti Wordwall dan Quizizz.	Guru merancang pembelajaran dengan permainan bahasa non-digital seperti tebak kata, bisik berantai, dan Scrabble.
Media Pembelajaran	Platform digital interaktif dan kuis berbasis permainan.	Media sederhana seperti kartu kosakata dan permainan kata.
Pelaksanaan	Pembelajaran interaktif berbasis game digital yang melibatkan diskusi dan kuis membaca.	Pembelajaran berbasis permainan kelompok untuk melatih membaca dan kosakata.
Evaluasi	Tes membaca, observasi aktivitas siswa, dan refleksi pembelajaran.	Latihan membaca, diskusi kelas, dan observasi guru.

Dampak Pembelajaran	Peningkatan pemahaman teks dan motivasi membaca siswa.	Peningkatan kemampuan membaca kata dan kalimat sederhana serta kepercayaan diri siswa.
---------------------	--	--

Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Di SDN Cibereum Hilir CBM, penggunaan game digital memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, membaca teks pendek, serta mengikuti kuis berbasis permainan. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Di SDN Ngaweng, meskipun fasilitas digital terbatas, guru mampu menciptakan pembelajaran yang menarik melalui permainan bahasa sederhana. Permainan tebak kata membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata, sedangkan permainan bisik berantai melatih kemampuan membaca serta konsentrasi siswa. Selain itu, permainan Scrabble sederhana digunakan untuk melatih siswa mengenali dan menyusun kata. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi, baik digital maupun non-digital, mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam aktivitas membaca selama proses pembelajaran berlangsung.

Evaluasi Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Literasi Membaca

Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui tes membaca, observasi aktivitas siswa, serta refleksi pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game edukasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi membaca siswa. Pada aspek kognitif, siswa menunjukkan peningkatan dalam memahami isi teks sederhana dan memperkaya penguasaan kosakata. Pada aspek afektif, sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Sementara itu, pada aspek psikomotor, siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan melafalkan kata dan membaca kalimat sederhana. Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan menyenangkan. Model temuan penelitian mengenai implementasi manajemen pembelajaran berbasis game edukasi dalam meningkatkan literasi membaca siswa dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Temuan Penelitian Manajemen Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi

Gambar tersebut di atas menunjukkan bahwa peningkatan literasi membaca siswa dipengaruhi oleh proses manajemen pembelajaran yang meliputi perencanaan pembelajaran, integrasi game edukasi, pelaksanaan pembelajaran yang interaktif, serta evaluasi pembelajaran yang sistematis. Keempat tahapan tersebut secara bersama-sama berkontribusi terhadap peningkatan literasi membaca siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game edukasi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan literasi membaca siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa yang berkembang melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis game tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh bagaimana guru mengelola proses pembelajaran secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru di kedua sekolah telah mengintegrasikan game edukasi ke dalam perencanaan pembelajaran melalui penyusunan rencana pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan membaca. Dalam tahap perencanaan ini, guru merancang aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan permainan bahasa untuk melatih pemahaman teks, penguasaan kosakata, serta keterampilan membaca permulaan.

Dalam perspektif manajemen pendidikan, keberhasilan suatu strategi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merencanakan, mengorganisasi, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran secara sistematis (Bush & Glover, 2014). Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Leithwood dan Louis (2011) yang menyatakan bahwa praktik manajemen pembelajaran yang efektif berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga memperkaya kajian sebelumnya yang umumnya berfokus pada efektivitas penggunaan game-based learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan game edukasi sangat dipengaruhi oleh manajemen pembelajaran yang terstruktur, yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran secara sistematis. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperluas pemahaman mengenai bagaimana integrasi game edukasi dapat dikelola secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru serta siswa menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran membaca. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, lebih aktif membaca teks, serta lebih terlibat dalam diskusi dan aktivitas kelompok.

Temuan ini mendukung berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Plass, Homer, dan Kinzer (2015) menjelaskan bahwa game-based learning mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif melalui unsur tantangan, umpan balik, dan kompetisi yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, Clark, Tanner-Smith, dan Killingsworth (2016) melalui meta-analisis menunjukkan bahwa penggunaan game digital dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, penggunaan game edukasi juga terbukti mampu meningkatkan keterampilan literasi siswa. Penelitian Zou et al. (2021) menunjukkan bahwa digital game-based language learning dapat meningkatkan kemampuan membaca serta penguasaan kosakata siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa

penggunaan game edukasi membantu siswa memahami teks sederhana dan memperkaya kosakata mereka.

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah meningkatnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berbasis game edukasi. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan lebih menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Kondisi ini menunjukkan bahwa unsur permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa keterlibatan emosional dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Wigfield & Guthrie, 2000). Selain itu, Hamari, Koivisto, dan Sarsa (2014) menjelaskan bahwa elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Dengan demikian, game edukasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game edukasi dapat diterapkan secara fleksibel dalam berbagai kondisi sekolah. Di sekolah yang memiliki fasilitas digital yang memadai, guru dapat memanfaatkan platform pembelajaran berbasis permainan seperti Wordwall dan Quizizz. Sementara itu, di sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas digital, guru dapat memanfaatkan permainan bahasa non-digital seperti tebak kata, bisik berantai, dan permainan penyusunan kata.

Temuan ini memperkuat pandangan Mayer (2014) yang menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh desain pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses belajar secara bermakna. Dengan demikian, inovasi pembelajaran tidak selalu bergantung pada teknologi canggih, tetapi juga pada kreativitas guru dalam mengelola strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekolah.

Selain perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, penelitian ini juga menunjukkan pentingnya evaluasi pembelajaran dalam mendukung peningkatan literasi membaca siswa. Evaluasi dilakukan melalui tes membaca, observasi aktivitas siswa selama pembelajaran, serta refleksi pembelajaran yang dilakukan bersama siswa. Proses evaluasi ini memberikan umpan balik bagi guru untuk menilai efektivitas penggunaan game edukasi dalam pembelajaran.

Evaluasi yang dilakukan secara sistematis memungkinkan guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Wouters et al. (2013) yang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran dalam game-based learning sangat penting untuk memastikan bahwa aktivitas permainan benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Penelitian ini juga menemukan bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis game edukasi dipengaruhi oleh beberapa faktor kontekstual. Faktor pendukung utama meliputi dukungan kebijakan sekolah terhadap inovasi pembelajaran, kreativitas guru dalam merancang aktivitas pembelajaran berbasis permainan, serta antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis game edukasi, terutama terkait dengan keterbatasan perangkat digital dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sung, Hwang, dan Chang (2017) yang menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan teknologi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan lingkungan sekolah serta kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian mengenai manajemen pembelajaran berbasis game edukasi dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis game

tidak hanya berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran, tetapi juga dengan bagaimana guru mengelola proses pembelajaran secara sistematis.

Secara praktis, temuan penelitian ini memberikan implikasi bagi guru dan pengelola sekolah untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penggunaan game edukasi dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat keterampilan literasi membaca di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini menghasilkan suatu model konseptual mengenai manajemen pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game edukasi dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Model tersebut menggambarkan hubungan antara proses manajemen pembelajaran, integrasi game edukasi, serta dampaknya terhadap literasi membaca siswa.



Gambar 2. Model Konseptual Manajemen Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Literasi Membaca

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game edukasi dapat meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Integrasi game edukasi yang dikelola secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi memberikan dampak positif terhadap literasi membaca siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang tercermin dalam peningkatan pemahaman teks, penguasaan kosakata, motivasi membaca, serta keterampilan membaca secara lisan. Keberhasilan implementasi pembelajaran ini juga dipengaruhi oleh faktor kontekstual seperti dukungan sekolah, kreativitas guru, dan ketersediaan sarana pembelajaran. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan kajian mengenai integrasi game edukasi dalam manajemen pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas game edukasi tidak hanya bergantung pada media yang digunakan, tetapi juga pada bagaimana strategi tersebut dikelola dalam kerangka manajemen pembelajaran yang terstruktur. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru dan pengelola sekolah untuk

mengembangkan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif dalam meningkatkan literasi membaca siswa.

REFERENSI

- Bush, T. (2007). Educational leadership and management: theory, policy, and practice. *South African Journal of Education*, 27(3), 391–406.
- Bush, T., & Glover, D. (2014). School leadership models: what do we know? *School Leadership & Management*, 34(5), 553–571. <https://doi.org/10.1080/13632434.2014.928680>
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79–122. <https://doi.org/10.3102/0034654315582065>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Fifth Edit). SAGE Publications Inc.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2011). *The Sage handbook of qualitative research*. sage.
- Duke, N. K., Ward, A. E., & Pearson, P. D. (2021). The Science of Reading Comprehension Instruction. *The Reading Teacher*, 74(6), 663–672. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/trtr.1993>
- Education, O. (2019). *2030: OECD learning compass 2030*. Paris: OECD Publishing.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kim, B., Park, H., & Baek, Y. (2009). Not just fun, but serious strategies: Using meta-cognitive strategies in game-based learning. *Computers & Education*, 52(4), 800–810. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.12.004>
- Leithwood, K., & Seashore-Louis, K. (2011). *Linking leadership to student learning*. John Wiley & Sons.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage Publications.
- Mayer, R. E. (2014). *Computer games for learning: An evidence-based approach*. MIT press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. SAGE Publications Sage CA: Los Angeles, CA.
- Mullis, I. V. S., Martin, M. O., & Hooper, M. (2017). Measuring Changing Educational Contexts in a Changing World: Evolution of the TIMSS and PIRLS Questionnaires. In M. Rosén, K. Yang Hansen, & U. Wolff (Eds.), *Cognitive Abilities and Educational Outcomes: A Festschrift in Honour of Jan-Eric Gustafsson* (pp. 207–222). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-43473-5_11
- Patton, M. Q. (2014). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. Sage publications.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Snow, C. E., & Burns, M. S. (1998). *Grif® n P. Preventing Reading Difficulties in Children*. Washington: National Academy Press.
- Sung, H.-Y., Hwang, G.-J., Lin, C.-J., & Hong, T.-W. (2017). Experiencing the Analects of Confucius: An experiential game-based learning approach to promoting students' motivation and conception of learning. *Computers & Education*, 110, 143–153. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.03.014>
- Tisdell, E. J., Merriam, S. B., & Stuckey-Peyrot, H. L. (2025). *Qualitative research: A guide*

- to design and implementation*. John Wiley & Sons.
- Wang, L.-H., Chen, B., Hwang, G.-J., Guan, J.-Q., & Wang, Y.-Q. (2022). Effects of digital game-based STEM education on students' learning achievement: a meta-analysis. *International Journal of STEM Education*, 9(1), 26. <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00344-0>
- Wigfield, A., & Guthrie, J. T. (2000). Engagement and motivation in reading. *Handbook of Reading Research*, 3(2000), 406.
- Wouters, P., Van Nimwegen, C., Van Oostendorp, H., & Van Der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications* (Vol. 6). Sage Thousand Oaks, CA.
- Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2021). Digital game-based vocabulary learning: where are we and where are we going? *Computer Assisted Language Learning*, 34(5-6), 751-777.