

PENGGUNAAN GAMIFIKASI UNTUK MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Ingit Mreta Claritas¹⁾, Ari Ambarwati²⁾*

¹⁾Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Islam Malang, Jl. Mayjen Haryono, no. 193, Dinoyo, Kota Malang, Jawa Timur, 65144

²⁾ Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Islam Malang, Jl. Mayjen Haryono, no. 193, Dinoyo, Kota Malang, Jawa Timur, 65144

a.arianya@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengoptimalkan literasi dan numerasi siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Gamifikasi mengintegrasikan metode pembelajaran yang inovatif dan dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa akan dilibatkan pemahaman tentang bacaan narasi yang ditampilkan beserta soal numerik yang relevan. Dampaknya, siswa tidak hanya diajarkan untuk meningkatkan kognitif saja, tetapi juga diajarkan tentang keterampilan sosial dan komunikasi untuk menyelesaikan masalah sesama teman sejawat. Namun keberhasilan penerapan gamifikasi, juga bergantung pada dukungan guru dan fasilitas yang memadai. Dengan pendekatan yang lebih terstruktur, maka guru dapat memberikan pengalaman yang bermakna serta mampu mendukung penguasaan kompetensi literasi dan numerasi secara holistik. Tulisan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, serta mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital. Melalui penerapan gamifikasi, diharapkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya mampu mengoptimalkan keterampilan literasi dan numerasi siswa, tetapi juga dapat membentuk pola pikir yang kritis, kreatif dan kolaboratif.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, Gamifikasi, Literasi, Numerasi, Optimaliasi.

ABSTRACT

The use of gamification in Indonesian language learning aims to optimize students' literacy and numeracy through an interactive and fun approach. Gamification integrates innovative learning methods and is designed to increase student learning motivation. Students will be involved in understanding the narrative reading displayed, along with relevant numerical questions. As a result, students are not only taught to improve their cognitive abilities, but are also taught social and communication skills to solve problems among their peers. However, the success of implementing gamification also depends on teacher support and adequate facilities. With a more structured approach, teachers can provide meaningful experiences and support the mastery of literacy and numeracy competencies holistically. It is hoped that this article can contribute to developing more effective and innovative learning strategies, as well as answer the challenges of education in the digital era. Through the application of gamification, it is hoped that the Indonesian language learning process will not only optimize students' literacy and numeracy skills but also foster critical, creative, and collaborative thinking patterns.

Keywords: Gamification, Indonesian, Literacy, Numeracy, Optimization.

PENDAHULUAN

Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi menjadi salah satu fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Literasi mencakup kemampuan membaca, menulis serta memahami informasi secara kritis, sedangkan numerasi melibatkan kemampuan memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep matematika dalam berbagai situasi (Barus et al., 2023; Madini, 2023; Nurcahyono, 2023). Kedua aspek ini tidak hanya penting untuk mendukung pencapaian akademik pada siswa, tetapi juga berperan dalam mempersiapkan mereka ketika menghadapi kehidupan di masa depan. Namun, berbagai survei, seperti *Programme for International Student Assessment (PISA)* dan *Asesmen Nasional*, menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata Internasional (Rohim, 2021; Ulfa et al., 2022). Kondisi ini menjadi tantangan besar yang harus segera diatasi, sehingga perlu adanya pendekatan-pendekatan inovatif dalam pembelajaran yang wajib dilakukan oleh guru saat di kelas (Fitri Marisa et al., 2022; Nathaniel, 2023; Nisa, 2023).

Pada dasarnya, mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam mengembangkan literasi siswa. Selain membekali siswa dengan keterampilan berbahasa, mata pelajaran Bahasa Indonesia juga menjadi sarana untuk melatih kemampuan berpikir kritis, menganalisis informasi dan memecahkan masalah (Ambarwati & Badrih, 2024; Nuraini, 2023; Putri & Trisnawati, 2024). Keterampilan-keterampilan tersebut sangat penting untuk membentuk siswa dalam beradaptasi dengan tantangan-tantangan di era globalisasi dan perkembangan teknologi. Dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia, siswa tidak hanya dipaksa untuk memahami struktur teks saja, melainkan siswa dapat mengolah informasi yang ada di dalam teks tersebut. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan keterampilan literasi dan numerasi yang mereka perlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia masih sering dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini, karena metode pembelajaran yang digunakan masih monoton dan kurang interaktif (Priyani, 2022; Shaliha & Fakhzikril, 2022). Proses pembelajaran yang diterapkan hanya berfokus pada guru dan bukan berfokus pada siswa. Akibatnya, siswa jadi kehilangan minat dan antusias saat belajar, sehingga berdampak pada motivasi belajar yang rendah (Febrilia et al., 2021). Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang cukup besar untuk mencapai keterampilan literasi dan numerasi yang unggul (Azzahra & Rostikawati, 2023). Literasi, yang mencakup kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi dari berbagai teks, tidak berkembang dengan optimal jika siswa hanya terlibat pasif dalam proses pembelajaran. Demikian pula numerasi, yang melibatkan kemampuan memahami data, menginterpretasikan grafik, atau menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan angka, sering kali diabaikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Padahal, keterampilan numerasi dapat dikembangkan melalui analisis data dalam teks seperti laporan, artikel ilmiah, atau bahkan teks prosedur.

Selain itu, kurangnya variasi dalam metode pembelajaran juga menghambat

potensi kreativitas siswa. Siswa cenderung hanya fokus pada aspek-aspek mekanis, seperti menghafalkan materi atau mengerjakan latihan soal, tanpa memahami konteks dan relevansinya dalam kehidupan nyata. Hal ini tidak hanya membatasi kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara mandiri, tetapi juga mengurangi daya saing mereka dalam berbagai aspek kehidupan yang membutuhkan keterampilan berpikir kritis dan inovatif.

Maka dari itu, untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Salah satu pendekatan yang mampu menggugah motivasi belajar mereka adalah dengan menggunakan pendekatan yang inovatif dan populer. Diantara beberapa pendekatan yang cocok digunakan untuk pembelajaran masa kini adalah pendekatan gamifikasi (Arochman & Rizal, 2023; Fatimah et al., 2023; Mattawang & Syarif, 2023; Sari & Alfian, 2023). Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam lingkungan pembelajaran saat di kelas. Elemen-elemen seperti tantangan, penghargaan, dan *leaderboard* yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Ariyanto et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, pendekatan gamifikasi dapat diterapkan untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca, memahami teks, serta menyelesaikan tugas-tugas analitis yang memerlukan keterampilan literasi dan numerasi.

Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menantang, gamifikasi mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga pem-

belajaran akan lebih berfokus pada siswa (*student center*). Selain itu, pendekatan gamifikasi juga memungkinkan guru untuk merancang materi pembelajaran yang lebih bervariasi dan adaptif sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa (Husnawati, 2022). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pendekatan gamifikasi dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, seperti kuis berbasis teks, permainan analisis kalimat, hingga tantangan numerasi yang terkait dengan data dan informasi dalam suatu teks.

Berdasarkan paparan tersebut, tujuan dari tulisan ini adalah memberikan sumbangan gagasan baru kepada pembaca khususnya para guru di SD Negeri 2 Pandanlandung Kabupaten Malang sebagai tempat pengabdian, tentang pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya mengoptimalkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Tulisan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, serta mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital. Melalui penerapan gamifikasi, diharapkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya mampu mengoptimalkan keterampilan literasi dan numerasi siswa, tetapi juga dapat membentuk pola pikir yang kritis, kreatif dan kolaboratif.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian yang telah dilakukan merupakan kegiatan pendidikan yang ditujukan untuk Masyarakat. Kelompok Masyarakat yang dimaksud adalah komunitas belajar guru di SD Negeri 02 Pandanlandung di Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Pelaksanaan pengabdian terdiri dari tiga tahap yaitu, (1) tahap persiapan, (2) tahap

pelaksanaan, dan (3) tahap pelaporan. Tahap persiapan yang telah dilakukan yakni konsultasi dengan pihak sekolah tentang masalah yang sedang dialami siswa dalam proses pembelajaran, dilanjut dengan penyusunan proposal dan penentuan jadwal pelaksanaan. Tahap pelaksanaan yakni kegiatan pengabdian yang telah direncanakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru di sekolah tersebut. Materi yang dibahas yakni tentang penggunaan gamifikasi di kelas untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun materi yang diberikan yakni, (1) pengenalan gamifikasi (konsep dan manfaat), (2) kerangka kerja gamifikasi, (3) implementasi gamifikasi di kelas, dan (4) praktik penggunaan gamifikasi. Tahap ketiga adalah pelaporan. Pelaporan pada kegiatan ini adalah tersusunnya artikel tentang pengabdian yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Gamifikasi dalam Mengoptimalkan Literasi dan Numerasi

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu strategi inovatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan literasi dan numerasi siswa dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, interaktif dan komprehensif. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran melibatkan penggunaan elemen permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa untuk mengoptimalkan kemampuan literasi dan numerasi. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, metode gamifikasi dapat membantu siswa memahami berbagai aspek literasi seperti membaca pemahaman, menulis teks dan menganalisis unsur-unsur. Di sisi lain, gamifikasi juga

dapat mengintegrasikan aspek numerasi, seperti pemahaman soal cerita yang berhubungan dengan grafik keuangan atau diagram.

Banyaknya varian permainan digital yang akan memudahkan guru dalam pemilihan gamifikasi dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Sebagai contoh, penggunaan *QuizWhizzer* memungkinkan guru menciptakan kuis interaktif berbasis peta atau papan permainan yang dirancang sesuai dengan tema pembelajaran. Misalkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks prosedur, guru dapat membuat kuis yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan seputar langkah-langkah dalam teks prosedur. Setiap jawaban benar membawa siswa ke langkah berikutnya dalam peta permainan, sehingga mereka termotivasi untuk membaca dan memahami teks dengan baik. Elemen kompetisi yang muncul melalui papan peringkat juga memacu siswa untuk lebih serius dalam menjawab soal.

Platform *Baamboozle* juga dapat digunakan untuk melatih literasi dan numerasi dengan cara yang lebih santai dan kolaboratif. Guru dapat membuat permainan tanya-jawab interaktif terkait analisis struktur teks narasi atau pantun, di mana siswa bekerja dalam tim untuk menjawab pertanyaan. Misalnya, sebuah tim dapat diminta menentukan tema dari sebuah cerita pendek atau menghitung jumlah bait dalam sebuah pantun. Tim yang menjawab dengan benar mendapatkan poin, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan penuh semangat. Sementara itu, *Educaplay* memungkinkan guru merancang berbagai jenis permainan edukatif, seperti teka-teki silang, permainan mencocokkan, atau permainan pilihan ganda. Dalam pembelajaran teks deskriptif, misalnya,

guru dapat membuat permainan mencocokkan antara kata sifat yang terdapat dalam teks dengan gambar yang relevan. Selain itu, guru juga dapat menggunakan permainan berbasis numerasi, seperti menghitung jumlah kalimat dalam paragraf deskriptif atau menentukan frekuensi kata tertentu dalam teks.

Penerapan ketiga platform tersebut memberikan banyak manfaat. Pertama, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Kedua, melalui interaksi dengan elemen permainan, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi secara mendalam. Ketiga, platform-platform ini memungkinkan guru untuk mengakses data hasil belajar siswa secara real-time, sehingga dapat digunakan untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan memberikan umpan balik yang sesuai.

Manfaat Penggunaan Gamifikasi

Penerapan elemen permainan dalam konteks non permainan, *telah muncul sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa*. Gamifikasi didasari oleh teori-teori pembelajaran yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik, keterlibatan aktif, dan umpan balik yang konstruktif dalam proses pembelajaran (Fadilla & Nurfadhilah, 2022).

Gamifikasi, dengan integrasi elemen-elemen permainan yang dirancang secara strategis, *terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran* (Nathaniel, 2023). Keberhasilannya terletak pada kemampuannya untuk merangsang motivasi intrinsik, mendorong partisipasi aktif, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan dibandingkan dengan

metode pembelajaran tradisional yang cenderung pasif dan monoton. Ketika pembelajaran konvensional hanya berfokus pada penyampaian informasi secara searah, *gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif*.

Sistem poin, sebagai salah satu mekanisme inti dalam gamifikasi, berperan krusial dalam memberikan umpan balik yang instan dan terukur terhadap pencapaian siswa. Poin yang diperoleh sebagai imbalan atas keberhasilan menyelesaikan tugas atau tantangan pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pengukur kinerja, tetapi juga sebagai penguat positif yang meningkatkan rasa percaya diri dan mendorong siswa untuk terus berupaya mencapai prestasi yang lebih tinggi (Febriansah et al., 2021). Sistem ini secara efektif mengonversi tugas-tugas akademik yang seringkali dianggap membosankan menjadi serangkaian tantangan yang menarik dan bernilai penghargaan.

Kompetisi yang sehat, jika dirancang dengan bijak, dapat menjadi katalisator yang ampuh dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan (Fadilla & Nurfadhilah, 2022; Hakeu et al., 2023). Kompetisi dalam konteks gamifikasi tidak semata-mata berfokus pada persaingan yang destruktif, tetapi lebih pada kolaborasi dan kerja tim untuk mencapai tujuan bersama. Siswa didorong untuk saling mendukung dan belajar satu sama lain dalam upaya mencapai prestasi terbaik, menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan kompetitif secara positif (Guntara, 2020). Tantangan-tantangan yang dirancang dengan baik dalam gamifikasi berfungsi sebagai penguji kemampuan dan pemahaman siswa. Tantangan ini tidak hanya menguji pemahaman konseptual, tetapi juga

kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas. Dengan menghadirkan tantangan yang bervariasi dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, *gamifikasi dapat memberikan pengalaman belajar yang personal dan menantang bagi setiap individu.*

Penelitian oleh (Febriansah et al., 2021) *secara empiris mendukung klaim bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, berpikir kritis dan kinerja siswa.* Studi ini menunjukkan bahwa integrasi elemen-elemen permainan dalam berbagai konteks pembelajaran dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, baik secara kognitif maupun afektif. Temuan ini menekankan pentingnya penerapan gamifikasi yang terencana dan terukur dalam rangka meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Namun, penting untuk diingat bahwa keberhasilan gamifikasi sangat bergantung pada desain yang tepat, pemilihan elemen permainan yang relevan, dan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan karakteristik siswa.

Dampak Penggunaan Gamifikasi

Gamifikasi dalam pendidikan memiliki sejumlah dampak positif yang signifikan, terutama dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penerapan elemen-elemen permainan, seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan, mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Haeruman et al., 2022; Pradana et al., 2023).

Salah satu dampak utamanya adalah *peningkatan motivasi siswa.* Gamifikasi memungkinkan siswa untuk merasa lebih

terlibat dalam kegiatan belajar karena elemen kompetisi dan penghargaan yang melekat pada pendekatan ini (Isnawati & Hadi, 2021). Siswa cenderung lebih rajin menyelesaikan tugas, lebih sering mengakses materi pembelajaran, dan lebih bersemangat untuk mencapai target mereka, seperti mendapatkan skor tinggi atau lencana tertentu. Hal ini juga berdampak pada peningkatan kehadiran dan partisipasi siswa dalam kelas (Jusuf, 2020)

Gamifikasi membantu *meningkatkan keterampilan sosial siswa* melalui kolaborasi dalam memecahkan masalah dan interaksi dengan teman sekelas (Rosina Zahara et al., 2021). *Penggunaan gamifikasi juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar* dengan menyediakan media yang mendukung pemahaman konsep secara mendalam melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Namun, ada tantangan dalam penerapan gamifikasi, seperti *risiko menurunnya motivasi jika desain gamifikasi tidak disesuaikan dengan kompleksitas materi atau kebutuhan siswa* (Haeruman et al., 2022). Oleh karena itu, penerapan gamifikasi perlu dirancang secara strategis untuk memastikan dampaknya tetap positif dalam jangka panjang.

Solusi Penggunaan Gamifikasi

Pembelajaran yang menerapkan gamifikasi, tentunya akan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan mengadopsi permainan inovatif yang sudah tersedia di beberapa platform digital. Inovasi tersebut mendorong siswa tetap termotivasi dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Haeruman et al., 2022). Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah *merancang pembelajaran berbasis gamifikasi sesuai*

dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa. Contohnya, guru membuat soal pada gamifikasi dengan menyesuaikan tingkat pemahaman siswa. Sehingga siswa tidak merasa tertekan dengan tugas yang diberikan, selain itu mereka juga bisa tetap menikmati proses pembelajaran dengan metode gamifikasi.

Peranan gamifikasi dalam pembelajaran, juga dapat sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui kompetisi yang sehat atau kerja sama (Fatimah et al., 2023; Nuraini, 2023; Rohim, 2021). *Permainan yang dilakukan secara kolaboratif, juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka saat di kelas.* Solusi yang paling penting dari gamifikasi adalah, guru bisa langsung memberikan umpan balik secara langsung, baik itu perihal skor, komentar atau perbaikan. Sehingga siswa dapat memperbaiki kekurangan saat mengerjakan soal yang mereka lakukan.

Maka dari itu, untuk mendukung keberhasilan gamifikasi, penting pula menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan internet. Pelatihan guru dalam merancang dan mengimplementasikan gamifikasi juga menjadi kunci keberhasilan. Guru perlu memahami cara menyeimbangkan elemen permainan dengan konten akademik agar gamifikasi tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran yang efektif.

Tantangan Penggunaan Gamifikasi

Meskipun gamifikasi memiliki solusi yang baik bagi pembelajaran, tetapi metode ini juga memiliki beberapa tantangan yang cukup signifikan. Salah satu tantangan utama adalah adanya ketergantungan siswa pada permainan,

sehingga dapat mengurangi motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Ketika siswa terlalu fokus pada pencapaian skor atau penghargaan, mereka mungkin kehilangan pemahaman akan pentingnya proses pembelajaran itu sendiri. Solusi untuk mengatasi ini adalah merancang elemen gamifikasi yang mendukung penguatan motivasi intrinsik, misalnya dengan memberikan tantangan yang relevan secara personal atau mendorong refleksi atas pencapaian mereka.

Tantangan lain adalah ketimpangan akses terhadap teknologi. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat atau koneksi internet yang memadai. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan dalam penerapan gamifikasi, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi. Sebagai solusi, pemerintah dan institusi pendidikan harus memastikan pemerataan akses teknologi, baik melalui penyediaan perangkat gratis, subsidi internet, atau pelatihan teknis untuk guru dan siswa di daerah terpencil. Di sisi lain, desain gamifikasi yang kurang matang dapat menimbulkan efek negatif, seperti stres atau frustrasi. Hal ini sering terjadi ketika tingkat kesulitan terlalu tinggi atau elemen kompetisi terlalu menekan. Oleh karena itu, penting untuk melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap penerapan gamifikasi agar elemen yang digunakan tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

SIMPULAN

Penggunaan gamifikasi untuk mengoptimalkan literasi dan numerasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia memberikan pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta penguasaan kompetensi dasar

yang lebih mendukung. Dalam konteks literasi, gamifikasi dapat digunakan untuk memperkaya kosakata siswa saat membaca soal yang telah terlampir dalam permainan, sedangkan untuk numerasi siswa dapat menyelesaikan soal numerik dalam konteks teks prosedural maupun deskriptif. Pengintegrasian elemen numerasi ini mengembangkan kemampuan siswa dalam mengolah informasi kuantitatif secara kontekstual, tetapi tetap relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Maka dari itu, guru di SD Negeri 2 Pandanlandung Kabupaten Malang harus bisa memastikan bahwa elemen permainan tidak sekadar menjadi hiburan bagi siswa, tetapi dapat dengan nyata digunakan untuk mendukung pencapaian kompetensi literasi dan numerasi. Secara keseluruhan, gamifikasi dapat menjadi pendekatan yang strategis untuk mengoptimalkan literasi dan numerasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan ini juga memiliki potensi, bahwa gamifikasi dapat membangun motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan dapat menjadikan mereka pelajar yang lebih mandiri, kreatif, dan kritis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan penulisan jurnal dengan judul "*Penggunaan Gamifikasi untuk Mengoptimalkan Literasi dan Numerasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*". Saya juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Ari Ambarwati, M.Pd, selaku dosen pengampu, atas bimbingannya jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik. Saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam jurnal ini. Oleh karena itu, saya dengan terbuka menerima kritik dan saran untuk perbaikan di masa depan.

Semoga jurnal ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan memberikan kontribusi bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, A., & Badrih, M. (2024). *Pemanfaatan Spotify Sebagai Media Dongeng dalam Upaya Digitalisasi Sastra Anak*. 13(1), 251–260.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., Diva, S. A., & Kudus, U. M. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–10. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2080/1089>
- Arochman, T., & Rizal, M. D. F. (2023). Gamifikasi Bahasa: Media Literasi Untuk Siswa Tingkat Madrasah Ibtidaiyah Di Masa Pandemi. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.7678>
- Azzahra, I. S. S., & Rostikawati, Y. (2023). Pelatihan aplikasi gamifikasi interaktif berbasis budaya untuk meningkatkan minat siswa memproduksi karya bahasa Indonesia. *Abdimas Siliwangi*, 6(3), 635–645. <https://doi.org/10.22460/as.v6i3.17444>
- Barus, L. W., Ikhsan, R., Dewi, S. E., & Mujib, A. (2023). Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode RME. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 29–35. <https://doi.org/10.15408/elementar.v3i1.30338>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Fatimah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan e-modul interaktif

- berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(4), 945–958. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.728>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2021). Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.
- Febrilia, B. R. A., Sanapiah, S., Yuntawati, Y., Masjudin, M., & Sabrun, S. (2021). Workshop Perancangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Video Bagi Mahasiswa Calon Guru. *AN-NAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.24853/an-nas.1.1.19-28>
- Fitri Marisa, Tubagus Mohammad Akhiriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, & Mardiana Andarwati. (2022). Gamification Konsep dan Penerapan. *Journal Of Information Technology And Computer Science*, 7(1), 219–228.
- Guntara, R. G. (2020). Penerapan Model Gamifikasi pada Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) UPI dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Indonesian Journal of Digital Business*, 1(2), 11–17.
- Haeruman, L. D., Serevina, V., Griselda, & Susanti, Y. E. (2022). Development of Interactive Ludo Games on Earth and Space Science Learning Material as High School Exercise Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012091>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Husnawati, et al. (2022). Gamification (Kahoot) and Its Usage in Teaching and Learning Process for Primary Education of SD/MI. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 27(2), 58–66. <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- Isnawati, A. U., & Hadi, S. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok. *Prosiding Adaptivia*, 205–216. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/download/370/93>
- Jusuf, H. (2020). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Madini, S. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Literasi Dan Numerasi SMP Dharma Wanita 9 Taman. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 42–48. <https://doi.org/10.47776/praxis.v2i1.693>
- Mattawang, Muh. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Nathaniel, V. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal ICTEE*, 3(2), 46–50. <https://forms.gle/ondiba4RG27an4oy9>
- Nisa, A. C. (2023). Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Quizizz. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 310–317. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4459>
- Nuraini, et al. (2023). PEMBERDAYAAN KELOMPOK GURU DALAM PENGGUNAAN GAMIFIKASI

- UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(8), 6017–6022.
- Nurchayono, N. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Model Pembelajaran. *Hexagon: Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 20.
<https://doi.org/10.33830/hexagon.v1i1.4924>
- Pradana, F., Setyosari, P., Ulfa, S., & Hirashima, T. (2023). Development of Gamification-Based E-Learning on Web Design Topic. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(3), 21–38.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v17i03.36957>
- Priyani, N. E. (2022). Pengembangan Literasi Numerasi Berbantuan Aplikasi Etnomatematik Puzzle Game pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Perbatasan. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 267–280.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.536>
- Putri, L. A. I., & Trisnawati, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3059–3070.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7204>
- Rohim, D. C. (2021). Konsep Asesmen Kompetensi Minimum untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 33(1), 54–62.
<https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.14993>
- Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, & Dwi Mirza Yanti. (2021). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76–87.
<https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52.
<https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79–86.
<https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>