

MENINGKATKAN LITERASI BAHASA INDONESIA MELALUI PERMAINAN WORD WARRIORS UNTUK ANAK MIGRAN INDONESIA

Anindhea Firdausi Azzahra^{1*}, Ana Maghfiroh², Niken Reti³, Fauzi Alfaidzin⁴
^{1*,2,3}, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Ponorogo, Indonesia.

⁴ Sanggar Bimbingan Belajar At-Tanzil Pandan Jaya, Kuala Lumpur, Malaysia.

**Corresponding author. Budi Utomo No 10 , 63491, Ponorogo, Indonesia.*

E-mail: anindheafirdausiazzahra@gmail.com ^{1*)}
ana_maghfiroh@umpo.ac.id ²⁾
nikenreti@gmail.com ³⁾
faizelazril@gmail.com ⁴⁾

Received 08-04-2025; Received in revised form 26-05-2025; Accepted 06-06-2025

ABSTRAK

Pengembangan literasi merupakan aspek fundamental dalam pendidikan, terutama dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan hidup. Anak-anak imigran Indonesia di Malaysia sering kali memiliki keterampilan literasi yang terbatas dan kurang fasih berbahasa Indonesia karena dominasi penggunaan bahasa Melayu dalam kehidupan sehari-hari. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang dipadukan dengan kehidupan sehari-hari terhadap keterampilan literasi bahasa Indonesia siswa di Sanggar Bimbingan Belajar At-Tanzil Pandan Jaya Malaysia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Observasi, dan wawancara adalah dua metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian. Penelitian dilakukan di Sanggar Bimbingan Belajar At-Tanzil Pandan Jaya Malaysia dengan siswa berusia 9-10 tahun. Metode ini digunakan untuk memperoleh pandangan komprehensif tentang penerapan pendekatan. Data dianalisis dengan analisis data kualitatif interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan, khususnya melalui permainan Word Warriors, secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep literasi, serta memperkaya kosakata bahasa Indonesia mereka. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Indonesia tetapi juga membantu siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik. Temuan ini mengimplikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat diterapkan lebih luas sebagai strategi efektif dalam meningkatkan literasi dan motivasi belajar siswa.

Keyword: *Literasi, Permainan Word Warriors, Strategi Pembelajaran Berbasis Permainan.*

ABSTRACT

Literacy development is a fundamental aspect of education, especially in preparing students to face life's challenges. Indonesian immigrant children in Malaysia often have limited literacy skills and are less fluent in Indonesian due to the dominance of the Malay language in daily life. This study aims to identify the impact of a game-based learning approach integrated with daily life on the Indonesian language literacy skills of students at Sanggar Bimbingan Belajar At-Tanzil Pandan Jaya Malaysia. This study uses qualitative methods. Observation and interviews are two data collection methods used by the author in the research. The research was conducted at Sanggar Bimbingan Belajar At-Tanzil Pandan Jaya Malaysia with students aged 9-10 years. This method is used to obtain a comprehensive view of the implementation of the approach. Data were analyzed using interactive qualitative data analysis, which included data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The research results show that the game-based approach, particularly through the Word Warriors game, significantly enhances student engagement, critical thinking skills, understanding of literacy concepts, and enriches their Indonesian vocabulary. This approach not only improves students' proficiency in the Indonesian language but also helps make the learning process more relevant and engaging for them. These findings imply that the game-based learning approach can be more widely applied as an effective strategy in enhancing students' literacy and learning motivation.

Keywords: *Literacy, Word Warriors Game, Play-based Learning Strategy.*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Literasi menjadi satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan (Sulfemi, 2023). Kemampuan membaca, menulis, dan memahami informasi secara efektif adalah dasar untuk keberhasilan individu dalam berbagai bidang kehidupan (Kamola Komilovna, 2023). Literasi sangat penting karena banyak aktivitas sehari-hari yang dilakukan oleh masyarakat umum yang memerlukan keterampilan membaca dan menulis (Perdana & Suswandari, 2021). Kegiatan literasi dapat menjadikan masyarakat yang berkualitas, dan mendukung pembangunan berkelanjutan, seperti mengurangi tingkat kemiskinan, serta membentuk generasi muda yang mampu menghadapi tantangan masa depan (Gallagher & Savage, 2023). Literasi dapat memberikan akses ke pengetahuan yang ada di dunia (Ramadhani Kurniawan & Afi Parnawi, 2023). Literasi bertujuan untuk membangun kemampuan, keterampilan, dan kebiasaan yang memberikan kita kepercayaan diri dan dorongan untuk menjalani kehidupan yang aktif, yang merupakan tujuan dari literasi (Ke et al., 2022). Belajar literasi melalui permainan bisa menjadi strategi yang sangat efektif, terutama karena permainan memiliki daya tarik yang tinggi dan mampu menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif (Zheng et al., 2024). Permainan dapat membantu siswa dalam memperoleh

kemampuan, informasi, dan pola pikir yang diperlukan untuk menjalani gaya hidup aktif di lingkungan pendidikan (Mandigo & Holt, 2004). Menggunakan permainan sebagai alat untuk belajar literasi bisa menjadi pendekatan yang sangat berguna, khususnya karena daya tarik yang besar dari permainan tersebut dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan melibatkan siswa (Zheng et al., 2024).

Tingkat literasi di Asia sangat bervariasi di antara negara-negara di wilayah tersebut. Di Indonesia, tingkat literasi siswa masih cukup rendah (Maghfiroh & Asiyah, 2024). Menurut hasil PISA 2022, Tingkat kemampuan membaca di antara pelajar di Indonesia menunjukkan penurunan yang cukup drastis jika dibandingkan dengan tahun-tahun lalu, dengan hasil masing-masing siswa dalam membaca atau literasi, menghitung, dan ilmu pengetahuan berada di bawah standar rata-rata dunia (GoodStats, Niaga Asia). Di sisi lain, negara-negara seperti Vietnam dan Thailand juga berusaha meningkatkan tingkat literasi melalui berbagai inisiatif dan kebijakan pemerintah. Tingkat literasi di Vietnam telah mencapai sekitar 95,75%, sementara di Thailand dan Filipina, juga ada upaya signifikan untuk meningkatkan sistem pendidikan mereka dengan meningkatkan tingkat literasi (GoodStats). Beberapa konsekuensi dari rendahnya tingkat literasi pada siswa adalah: 1) Kemampuan siswa dalam penalaran ilmiah masih rendah, 2) Siswa tidak mampu menerapkan ilmu pengetahuan dalam pemecahan masalah, 3) Siswa belum dapat mengaitkan apa yang telah mereka peroleh dengan kehidupan sehari-hari (Nuraini & Suryanti, 2022). Fenomena lain juga ditemukan di anak migran Indonesia yang berada di beberapa negara, misalnya Hongkong, Taiwan, dan Malaysia. Anak-anak yang tumbuh di lingkungan dengan dominasi bahasa lokal seringkali lebih fasih berbahasa asing dari pada menggunakan bahasa Indonesia. Kondisi ini juga dalam beberapa penelitian yang menemukan kurangnya akses terhadap pendidikan formal yang menggunakan bahasa Indonesia dan minimnya interaksi dalam bahasa ibu yang tentunya menyebabkan ketidakmampuan anak berbahasa Indonesia (Pratama & Hadi, 2024).

Pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa, guru sering kali fokus pada penerapan keterampilan secara mekanis, tanpa mempertimbangkan konteks yang relevan bagi siswa (Ariely et al., 2024). Hal ini dapat mengakibatkan rasa jenuh dan kurangnya motivasi untuk belajar, serta menghalangi kemampuan pelajar untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam konteks dunia nyata (Maghfiroh, Unaiziah, et al., 2024). Keberhasilan pembelajaran literasi dapat dipengaruhi oleh bagaimana metode pembelajaran dilaksanakan (Ulfa et al., 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengenali potensi lingkungan sebagai sumber belajar yang penting, dengan ide meningkatkan pemahaman siswa tentang kebutuhan literasi yang membuat mereka tetap aktif dan membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan (Hermanto et al., 2021). Sebuah strategi adalah rencana, tahap, dan prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas, strategi berfungsi sebagai panduan untuk mengorganisir proses aktivitas menjadi langkah-langkah yang

dipikirkan dengan matang (Hendrik, 2024). Strategi pembelajaran yang berfokus pada literasi melalui permainan atau aktivitas sehari-hari tampak seperti pengganti yang menarik, pembelajaran menjadi lebih relevan, menarik, dan menginspirasi ketika memanfaatkan peristiwa dan keadaan yang dekat dengan siswa (Ulfa et al., 2022).

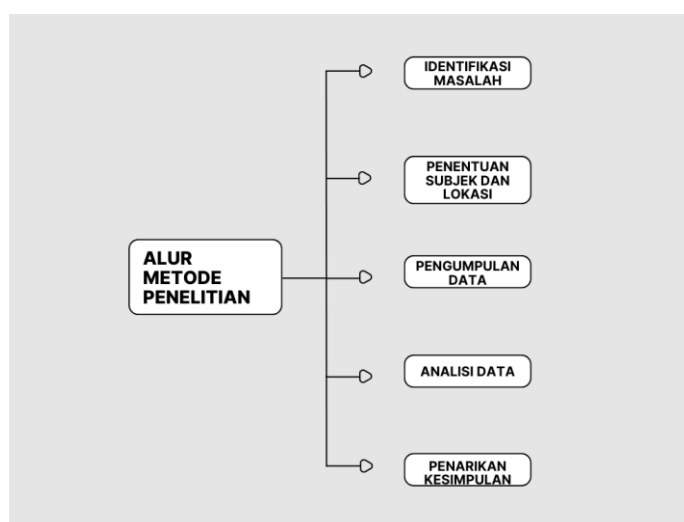
Kendati demikian, landasan konseptual terbaru pada penelitian ini terletak pada integrasi strategi pembelajaran literasi berbasis permainan dengan konteks kehidupan anak-anak migran Indonesia di luar negeri, yang masih sangat jarang dieksplorasi secara mendalam dalam beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada konsep pembelajaran formal, atau hanya menekankan aspek permainan tanpa mempertimbangkan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Maka dari itu penelitian ini menawarkan inovasi dengan menghadirkan pendekatan pembelajaran literasi yang tidak hanya mengkolaborasi pembelajaran dengan permainan tetapi juga dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Melalui strategi ini, siswa bukan hanya belajar meningkatkan kosa kata akan tetapi juga memperkuat identitas bahasa siswa.

Selain itu, penggunaan permainan untuk pembelajaran atau praktik literasi memiliki dampak yang sangat positif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Nisa & Susanto, 2022). Penggunaan permainan dalam pembelajaran akan lebih bervariasi serta menyenangkan, permainan juga dapat digunakan untuk meningkatkan budaya literasi siswa (Kurniawati Mahardika et al., 2023). Beberapa studi juga telah mengeksplorasi manfaat penggunaan permainan edukatif dalam pengembangan keterampilan literasi. Lingkungan pembelajaran bahasa berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang merupakan komponen penting dari teori motivasi (Chowdhury et al., 2024). Hasil menunjukkan bahwa permainan yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan daya ingat siswa, memperluas kemampuan kognitif, meningkatkan kecepatan berpikir, serta kecerdasan mereka. Selain itu, permainan ini membantu siswa mengingat kosakata baru dengan lebih mudah dan, yang paling penting, menyusun materi pelajaran dengan cara yang lebih bermakna (Munisa et al., 2024). Menurut penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa, anak-anak secara alami menggunakan keterampilan bahasa dan pemahaman mereka didasarkan pada pengalaman mereka, mereka akan menemukan lebih mudah untuk belajar bahasa melalui permainan (Asiva Noor Rachmayani, 2015).

Literasi merupakan salah satu fondasi penting dalam proses pendidikan yang tidak hanya membekali siswa dengan kemampuan membaca dan menulis, akan tetapi juga membentuk cara berfikir kritis pada siswa dan menjadikan siswa dapat memahami realitas kehidupan. Pada konteks kehidupan migran tantangan dalam penguasaan bahasa menjadi hambatan tersendiri bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan maka dari itu, pendekatan pembelajaran yang mengkolaborasikan materi literasi dengan permainan dan konteks kehidupan sehari-hari menjadi alternatif strategis yang

layak dikaji lebih mendalam. Dengan hadirnya permainan Word Warriors sebagai bagian dari proses pembelajaran, diharapkan terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan mendorong keaktifan serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini berupaya untuk memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pengajaran literasi yang relevan dan kreatif, khususnya bagi siswa SB At-Tanzil Pandan Jaya, Kuala Lumpur, Malaysia.

B. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Alur Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif, dan data dihasilkan melalui wawancara serta observasi. Wawancara dilaksanakan untuk mendapatkan informasi mengenai pentingnya pengajaran literasi dan dampak dari strategi pembelajaran yang diterapkan. Sementara itu, observasi dilakukan untuk memperoleh data terkait bagaimana penerapan strategi pembelajaran digunakan dan untuk melihat dampak dari strategi pembelajaran yang diterapkan. Peneliti hadir secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan berinteraksi dengan subjek penelitian selama proses pengumpulan data, sehingga memungkinkan pemahaman kontekstual yang lebih utuh terhadap situasi dan kondisi lapangan. Penelitian dilakukan di Sanggar Bimbingan Belajar At-tanzil, Pandan Jaya, Kuala Lumpur, Malaysia selama satu bulan, dari 30 Januari 2024 - 27 Februari 2024. Jumlah keseluruhan partisipan yang berkontribusi dalam penelitian ini adalah 4 dari 18 siswa yang dipilih secara acak, yang merupakan seluruh siswa di sekolah tersebut. Keempat siswa terdiri dari dua anak laki-laki dan dua anak perempuan yang berasal dari kelas empat di sekolah dasar dan berusia antara sembilan hingga sepuluh tahun. Pemilihan 4 siswa terdiri dari dua laki-laki dan dua perempuan dilakukan secara acak untuk memastikan adanya variasi gender, serta untuk memperoleh perspektif yang seimbang. Dengan jumlah tersebut, peneliti tetap dapat mengeksplorasi secara mendalam pengalaman belajar, pandangan terhadap literasi,

serta dampak pembelajaran berbasis permainan tanpa kehilangan fokus pada detail dan konteks masing-masing partisipan. Penulis melakukan pemilihan responden secara acak, memastikan bahwa setiap individu memiliki peluang yang setara untuk terpilih sebagai responden. Pemilihan acak membantu memastikan bahwa sampel diambil dari berbagai karakteristik sehingga hasil penelitian mendapatkan respons yang lebih luas (Nurcahyono, 2023). Informan pendukung dalam penelitian ini adalah guru pendamping di Sanggar Bimbingan Belajar, yang memberikan informasi tambahan mengenai perkembangan siswa dan pelaksanaan pembelajaran. Sekolah ini berfungsi secara non-formal sebagai salah satu bagian dari Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) yang siswanya merupakan anak-anak dari para pekerja migran yang beroperasi di Malaysia.

Observasi dan wawancara adalah dua metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan metode wawancara untuk mencari informasi tentang pandangan dan pengalaman langsung responden mengenai pelaksanaan strategi pendidikan literasi yang terintegrasi dengan kegiatan dan tugas sehari-hari, terutama yang terkait dengan pelaksanaan strategi pendidikan. Metode wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang pentingnya pembelajaran literasi dan dampak dari strategi pembelajaran yang digunakan. Peneliti melakukan dua wawancara dengan dua pertanyaan dan setiap pertanyaan memakan waktu sekitar 30 menit. Peneliti hanya menggunakan dua pertanyaan inti yang bersifat terbuka, agar responden bisa memberikan jawaban yang luas, reflektif, dan mendalam. Jumlah pertanyaan yang terbatas juga mempertimbangkan rentang konsentrasi anak usia 9–10 tahun, agar mereka tidak merasa bosan atau tertekan dalam menjawab. Wawancara pertama dilakukan di tengah pertemuan, di mana peneliti menanyakan tentang seberapa penting literasi menurut siswa. Wawancara pertama dilakukan di tengah pertemuan dengan tujuan untuk mengetahui pandangan awal siswa terhadap pentingnya literasi, setelah mereka mulai mengikuti sebagian proses pembelajaran dengan pendekatan baru. Wawancara kedua, peneliti dilakukan di akhir pertemuan setelah seluruh rangkaian pembelajaran berbasis permainan Word Warriors selesai dilakukan yang bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan strategi pembelajaran yang menggunakan permainan Word Warriors.

Selain itu, peneliti menggunakan observasi untuk secara langsung mengamati kegiatan literasi siswa di Sanggar Bimbingan Belajar. Ini memungkinkan peneliti untuk mengamati interaksi siswa, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, dan metode pengajaran yang digunakan. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data terkait bagaimana implementasi strategi pembelajaran dan dampak penggunaan implementasi pembelajaran. Observasi dilakukan tiga kali, pada awal pertemuan untuk mengetahui seberapa tinggi minat siswa dalam literasi pembelajaran, kemudian observasi kedua dilakukan pada pertengahan pertemuan untuk mengetahui bagaimana

penerapan strategi pembelajaran, dan terakhir pada akhir pertemuan untuk mengetahui dampak dari strategi pembelajaran yang digunakan. Peneliti melakukan observasi selama sekitar 45 menit pada setiap observasi. Alat yang digunakan dalam observasi adalah catatan lapangan yang mencatat kegiatan sehari-hari, kegiatan mengajar dan belajar, serta mencatat dampak dari kegiatan tersebut. Hubungan antara observasi dan wawancara biasanya memungkinkan peneliti untuk memperoleh lebih banyak data karena respons subjektif dari responden dan kemampuan observasi untuk menggabungkan data dengan informasi faktual dari lapangan.

Data yang dikumpulkan oleh peneliti selanjutnya dianalisis dengan mengambil pendekatan analisis data kualitatif interaktif yang meliputi (a) reduksi data, (b) penyajian data, dan (c) penarikan kesimpulan. Proses reduksi data dilakukan secara berkesinambungan sepanjang penelitian. Proses dalam metode ini berfokus pada menyederhanakan, mengabstraksi, dan mengubah informasi yang didapatkan dari pencatatan fisik di lokasi. Peneliti memilih data yang relevan dengan tujuan penelitian yang sedang dilakukan. Peneliti melakukan pengkodean data pada data yang diperoleh, proses pengkodean dilakukan dengan memberi label pada data yang menunjukkan respons dari siswa. Peneliti juga mencari tema utama dari hasil data penelitian.

Informasi yang telah didapat dan disusun dapat membuka peluang untuk menarik keputusan dan melakukan tindakan. Penyajian data dirancang untuk menyatukan informasi yang tertata agar mempermudah peneliti dalam menarik kesimpulan. Proses penyampaian data dalam riset ini diawali dengan merapikan hasil dari wawancara dan pengamatan. Data tersebut kemudian disaring untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan tujuan dari penelitian. Hasil wawancara disajikan dalam bentuk kutipan langsung dari partisipan untuk memberikan konteks yang lebih dalam. Sementara itu, hasil dari pengamatan dikumpulkan dalam bentuk catatan lapangan. Proses verifikasi data dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan keakuratan data yang telah dikumpulkan. Dalam proses verifikasi data, peneliti meminta konfirmasi dari responden untuk memastikan bahwa hasil wawancara telah menunjukkan pandangan responden dengan akurat. Selain itu, peneliti juga memeriksa kembali catatan dari wawancara dan observasi untuk menghindari kesalahan dalam interpretasi data.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pentingnya Pembelajaran Literasi.

Literasi sangat penting, dengan literasi seseorang dapat terus mengeksplorasi informasi yang dibutuhkan dan dapat berfungsi secara optimal dalam hidup (Kormaz & Akcay, 2024). Tingkat literasi seseorang dapat mempengaruhi kemampuan kognitif lainnya seperti kemampuan berpikir kritis dan kreativitas (Ervianti et al., 2023). Mengingat pentingnya literasi dalam kehidupan, keterampilan literasi dapat diterapkan kepada siswa dalam bentuk permainan (Muengsan & Chatwattana, 2024).

Dalam penelitian ini, pentingnya literasi ditelaah melalui wawancara yang dilakukan dengan empat orang siswa kelas IV. Data dianalisis menggunakan pendekatan tematik, di mana peneliti mengidentifikasi pola berulang dari pernyataan siswa mengenai pengalaman mereka dalam pembelajaran literasi. Wawancara dilakukan dalam dua tahap: di tengah pertemuan dan di akhir pertemuan setelah pembelajaran berbasis permainan "Word Warriors" selesai dilaksanakan. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari wawancara yang dilakukan dengan para siswa, yakni:

"Peran pembelajaran literasi sangat penting, mengingat kita tinggal di Malaysia dan kehidupan sehari-hari kita menggunakan bahasa Melayu, dengan mempelajari literasi kita mengetahui lebih banyak tentang kosakata bahasa Indonesia." (Informan A)

"Sebelum belajar literasi, saya tidak mengerti bahasa Indonesia karena saya lebih fasih berbahasa Melayu, setelah belajar saya bisa menggunakan bahasa Indonesia." (Informan B)

"Belajar literasi membuat saya lebih sadar akan cara beroperasi dalam kehidupan sehari-hari" (Informan C)

"Belajar literasi sangat berguna untuk kehidupan di masa depan, terutama ketika saya kembali ke Indonesia" (Informan D)

Hasil analisis ini menunjukkan peranan krusial dari pembelajaran literasi sebagai fondasi untuk keterampilan berbahasa dan penyesuaian dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi individu yang hidup di komunitas dengan berbagai bahasa. Pembelajaran literasi tidak hanya memperkaya kosakata bahasa Indonesia untuk siswa yang lebih akrab dan mahir dalam bahasa Melayu, namun juga memperkuat kesadaran serta keterampilan yang sesuai dengan konteks sosial dan budaya di Indonesia. Literasi juga sangat penting untuk mempersiapkan masa depan, terutama bagi siswa yang memiliki rencana untuk kembali ke Indonesia sehingga pembelajaran literasi mendukung mereka dalam berinteraksi dan beradaptasi dengan lebih efektif. Penemuan tersebut menegaskan bahwa kemampuan literasi melibatkan lebih dari sekadar membaca dan menulis, ini juga berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan budaya siswa dalam jangka panjang. Literasi sangat penting untuk memperkuat identifikasi siswa dengan bahasa Indonesia dan bahkan meningkatkan keterampilan sastra mereka. Hasil ini mendukung teori literasi kritis yang memandang literasi sebagai praktik sosial yang kontekstual, bukan sekadar keterampilan teknis. Literasi, dalam konteks ini, membantu siswa mengembangkan kesadaran identitas, memahami lingkungan sekitarnya, dan membentuk hubungan yang lebih kuat dengan bahasa dan budaya Indonesia.

Kemampuan membaca dan menulis merupakan sebuah keahlian yang krusial dan diperlukan oleh para pelajar untuk menyelesaikan tantangan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari melalui pemikiran yang rasional dan analitis (Paige et al.,

2024). Berpikir kritis membantu individu dalam mengembangkan respons yang tepat dan rasional (Bugg, 1997). Dalam konteks literasi, ini berarti mengevaluasi berbagai sudut pandang, menilai teks, dan menyoroti poin-poin penting berdasarkan pemahaman pembaca terhadap teks (Indriastuti et al., 2023). Signifikansi kemampuan literasi dalam kehidupan sehari-hari tidak bisa diabaikan, maka dari itu diperlukan adanya inisiatif pendidikan yang sesuai yang mengajarkan peserta didik mengenai cara untuk mengatur keduanya dengan efektif (Maghfiroh, Prayitno, et al., 2024).

Pentingnya literasi bagi siswa telah menjadi fokus utama dalam berbagai penelitian dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir. Aswasulasikin (2022) menyebutkan bahwa literasi mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam membaca secara signifikan, terutama melalui kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan di sekolah (Aswasulasikin, 2022). Temuan yang sama dikemukakan oleh Santoso (2023) yang menilai bahwa pembelajaran literasi dapat mendorong siswa untuk aktif dalam berbagai kegiatan membaca dan menulis (Santoso et al., 2023). Pada penelitian Yudiana (2023) mengungkapkan bahwa adanya kesenjangan kemampuan literasi pada siswa perkotaan dan pedesaan yang menunjukkan pentingnya pembelajaran dan pemerataan kualitas pengajaran literasi (Yudiana et al., 2023). Sementara pada penemuan Rohim dan Rahmawati (2020) melihat pentingnya keberlanjutan dan variasi dalam metode pengajaran literasi agar bisa meningkatkan minat baca siswa (Rohim & Rahmawati, 2020). Dari keseluruhan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran literasi bukan hanya sekadar proses akademik, tetapi juga menjadi sarana pemberdayaan siswa dalam berbagai aspek kehidupan. Literasi yang dikembangkan melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual seperti melalui permainan edukatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

Belajar Literasi Dengan Mengaitkannya Pada Konteks Kehidupan Sehari-Hari dan Permainan.

Menggabungkan kemampuan membaca dan menulis dalam rutinitas harian dan kegiatan merupakan cara yang efektif untuk menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi para pelajar. Guru dapat mengubah pelajaran literasi menjadi kegiatan interaktif yang meningkatkan kosakata dan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan barang-barang dari kelas dan permainan seperti "Word Warriors." Teknik ini membuat topik-topik abstrak lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan siswa.

Berdasarkan data observasional, dapat disimpulkan bahwa guru mengajarkan literasi menggunakan berbagai objek di lingkungan sekolah, seperti infrastruktur sekolah, lingkungan sekitar, permainan, dan aktivitas siswa lainnya. Guru juga menjelaskan literasi kepada siswa melalui permainan. Dalam observasi yang dilakukan di kelas 4 Sekolah Dasar Sanggar Bimbingan Belajar pada 14 Februari 2024,

ditemukan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang menggabungkan literasi dengan permainan dan kehidupan sehari-hari, yaitu permainan Word Warriors, menghasilkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran literasi menggunakan permainan Word Warriors, siswa membentuk lingkaran berdiri atau duduk untuk memudahkan komunikasi. Dalam permainan ini, jumlah minimum siswa yang berpartisipasi adalah tiga, tetapi akan lebih seru jika dimainkan dengan lebih dari tiga orang. Permainan ini dapat dimainkan secara individu atau dengan membentuk tim. Guru dapat berdiri di tengah untuk memandu permainan, guru akan menyebutkan kategori kata, misalnya, "Sebutkan kata yang dimulai dengan huruf A" atau "Sebutkan kata yang dimulai dengan huruf Y." Para siswa harus bergiliran menjawab satu per satu, dan mereka harus dapat menjawab tantangan dalam waktu 5 detik. Siswa yang tidak dapat menjawab dalam waktu 5 detik dan siswa yang menyebutkan kata yang sama akan dieliminasi dari permainan. Untuk menjaga permainan tetap menarik dan menantang, guru dapat menambahkan kategori kata yang harus disebutkan, seperti "Sebutkan kata yang berhubungan dengan kelas" atau "Sebutkan kata yang berhubungan dengan Kemerdekaan Indonesia." Proses ini mendorong siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir cepat dalam mengeksplorasi kosakata baru, memperkaya kosakata dengan cara yang menyenangkan, melatih siswa untuk fokus dan mengelola tekanan waktu, serta mempromosikan kerja sama tim jika dimainkan dalam kelompok. Antusiasme tinggi siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran ini tidak hanya interaktif tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran literasi. Para siswa juga menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dalam kegiatan belajar.

Siswa sekolah dasar sangat suka bermain, jadi dunia siswa sangat padat dengan berbagai permainan (Maghfiroh et al., 2020). Beberapa studi juga menyebutkan bahwa fokus siswa selama pembelajaran di kelas hanya sekitar 10-15 menit rata-rata (Bradbury, 2016). Ini seharusnya menjadi perhatian utama di bidang pendidikan. Dalam pendidikan anak-anak, pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan permainan. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan secara signifikan memperkuat hubungan antara siswa dan guru, serta memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan lebih efektif (Agassy et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan meningkatkan keterampilan literasi siswa sekolah dasar dan berdampak positif pada hasil belajar mereka (Juhanaini et al., 2024). Mengkolaborasikan pembelajaran literasi dengan permainan sehari-hari memudahkan siswa untuk memahami materi dan belajar berpikir cepat, kritis, dan kreatif.

Data di atas menunjukkan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi jika ajaran yang diberikan dapat dipadukan dengan aktivitas yang menyenangkan sehingga siswa dapat menguasai materi dengan lebih baik (Janah & Mitarlis, 2024). Literasi

merupakan keterampilan yang mengimplementasikan ide-ide dalam konteks kehidupan nyata sehari-hari (Nurchayono, 2023). Dapat dilihat bahwa pembelajaran literasi diperlukan dalam kehidupan nyata. Banyak strategi pembelajaran literasi telah digunakan, tetapi pembelajaran literasi melalui materi yang ditemukan di sekolah membuat siswa kesulitan untuk memahami. Banyak faktor yang membuat siswa kesulitan untuk memahami termasuk tidak adanya kesesuaian antara materi dan kehidupan sehari-hari, siswa kesulitan memahami bacaan, kurangnya motivasi untuk belajar, kurangnya penguasaan kosakata oleh siswa, dan banyak faktor lainnya (S et al., 2024). Namun, untuk meningkatkan keterampilan literasi, pembelajaran harus terhubung dengan situasi dunia nyata (Dwyer, 2023). Sebuah solusi efektif untuk masalah ini adalah menggunakan situasi dunia nyata untuk merencanakan pembelajaran dan membantu siswa memecahkan masalah.

Penelitian yang membahas tentang strategi pembelajaran literasi berbasis permainan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari menunjukkan hasil yang konsisten dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani (2025) menyebutkan bahwa peran permainan dalam meningkatkan literasi siswa dapat meningkatkan kosa kata dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Oktaviany, Rasinus Venny Handoyo, 2025). Penelitian ini didukung oleh penelitian Anggraeni (2024) yang menyatakan bahwa menggunakan media permainan dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar serta mempererat hubungan antara guru dan siswa, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif (Anggraeni, 2024). Dalam konteks pembelajaran literasi yang dipadupadankan dengan kehidupan sehari-hari Ni'mah dan Setyawan (2024) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa mengaitkan pembelajaran sehari-hari sangatlah penting bagi siswa guna meningkatkan pemahaman dan kemampuan literasi mereka (Ni'mah, 2024). Hal serupa juga di sampaikan oleh Lasaiba (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran literasi dengan pengalaman nyata sangat memperkuat ketrampilan berfikir kritis pada siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan (Lasaiba, 2024).

Menggabungkan antara keterampilan literasi dengan kehidupan sehari-hari menjadikan proses belajar lebih relevan dan lebih mudah dipahami oleh para pelajar (Feyza & Seyda, 2023). Siswa dapat mengamati koneksi langsung antara materi yang mereka pelajari dan keadaan yang mereka alami di luar sekolah atau dalam aktivitas harian mereka (Maghfiroh et al., 2022). Sebagai contoh, dalam proses belajar membaca dengan menggunakan permainan *Word Warriors*, para siswa diberi kesempatan untuk menebak kata-kata yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari melalui huruf-huruf dalam bahasa Indonesia. Selain itu, siswa juga bisa melatih kemampuan berpikir cepat dan memberikan respons (Maghfiroh, Unaiziah, et al., 2024). Pembelajaran dengan menggabungkan materi dan kehidupan sehari-hari

membuat siswa belajar secara aktif dan kolaboratif (Kwangmuang et al., 2021). Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang membaca, menulis, serta bahasa, tetapi juga memupuk kemampuan sosial dan kerja sama yang krusial untuk keberhasilan di masa depan.

Dampak Strategi Pembelajaran yang Diterapkan

Menerapkan teknik literasi dengan pendekatan yang relevan, termasuk permainan, tampaknya sangat membantu dalam meningkatkan standar pendidikan dasar, menurut temuan dari wawancara dan hasil penelitian di atas. Selain meningkatkan antusiasme dan perhatian siswa, permainan menawarkan pengalaman pendidikan yang menyenangkan dan memuaskan (Ahmad Zaidi et al., 2024). Selain itu, hal ini juga mendorong kreativitas anak-anak, berpikir kritis, dan keterampilan memecahkan masalah yang semuanya merupakan keterampilan hidup yang penting. Data yang diperoleh dari wawancara tentang dampak langsung penerapan literasi dari konteks kehidupan sehari-hari. Implementasi literasi dari konteks kehidupan sehari-hari adalah sebagai berikut:

"Dampak dari strategi yang diterapkan menurut saya membuat saya lebih mampu berbicara bahasa Indonesia." (Informan A)

Pendekatan pembelajaran literasi dan numerasi di sekolah memiliki dampak besar pada lingkungan pendidikan, karena strategi yang diberikan melibatkan siswa dalam pembelajaran yang bermakna dan sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. (Informan B dan D)

"Dampak dari strategi yang digunakan pada siswa selain dapat menggunakan bahasa Indonesia adalah siswa dapat berpikir cepat, membaca, dan memahami isi bacaan." (Informan C).

Temuan studi menunjukkan bahwa strategi literasi yang digunakan di Sanggar Bimbingan Belajar memiliki dampak positif dan signifikan terhadap para siswa. Pendekatan ini digunakan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan siswa berbicara bahasa Indonesia tetapi juga untuk membantu mereka memahami konteks kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik. Selain kemampuan berbahasa, strategi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dengan cepat, memahami, dan mengerti dengan lebih jelas. Melalui strategi literasi kontekstual dan interaktif, siswa memahami bahwa pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan mereka dan menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif serta bermanfaat untuk masa depan mereka. Pendekatan literasi yang menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa mendukung teori literasi kritis yang menekankan bahwa literasi bukan hanya tentang keterampilan teknis, tetapi juga tentang pemahaman konteks sosial dan budaya.

Dalam sebuah observasi yang dilakukan pada 22 Februari 2024, dengan siswa kelas 4 di Sanggar Bimbingan Belajar At-Tanzil Pandan Jaya, ditemukan bahwa setelah siswa belajar literasi menggunakan permainan yang dipadukan dengan kehidupan sehari-hari mereka, mereka menjadi lebih akrab dengan kosakata bahasa Indonesia. Siswa secara bertahap menjadi terbiasa menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari mereka, misalnya, ketika mereka ingin membeli sesuatu di kantin sekolah dan ketika mereka mengobrol dengan teman-teman sekolah mereka. Menggabungkan materi pembelajaran dengan aktivitas sehari-hari siswa membuat materi dan kosakata lebih mudah diingat dan dipahami oleh siswa.

Temuan studi menunjukkan bahwa pengajaran literasi di Sanggar Bimbingan Belajar sangat bermanfaat bagi para siswa, terutama sebagai panduan untuk masa depan mereka, terutama ketika mereka kembali ke Indonesia. Melalui strategi pengajaran ini, siswa yang awalnya lebih fasih berbahasa Melayu kini dapat memahami dan menggunakan bahasa Indonesia dengan lebih efektif, memperkuat rasa percaya diri mereka. Selain itu, pendidikan literasi tidak hanya berfokus pada kemampuan membaca dan menulis siswa; tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kehidupan sehari-hari mereka, seperti meningkatkan kesadaran mereka tentang cara belajar dan berkomunikasi dalam situasi sehari-hari (Setyaningrum et al., 2023). Dengan demikian, program literasi ini menawarkan manfaat signifikan, baik melalui studi bahasa maupun pengalaman praktis, yang dapat meningkatkan kualitas hidup siswa.

Ketika dikombinasikan dengan pembelajaran literasi, pendekatan berbasis permainan menjadi sarana yang ideal untuk meningkatkan keterampilan dasar siswa (Vosotros, 2024). Dalam hal ini, permainan tidak hanya dilihat sebagai alat rekreasi tetapi juga sebagai media pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang sesuai dengan dunia mereka. Akibatnya, siswa menjadi lebih mampu memahami instruksi, mengikuti alur logika, dan memiliki keterampilan komunikasi yang lebih baik. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong mereka untuk belajar berkolaborasi, baik dengan teman sebaya maupun dengan guru, sehingga memperkuat hubungan sosial dan interpersonal mereka (Maghfiroh et al., 2020). Menggabungkan literasi, dan pembelajaran berbasis permainan meningkatkan kinerja akademis siswa sekaligus membentuk kepribadian mereka menjadi lebih fleksibel, mandiri, dan percaya diri yang dapat menghadapi rintangan hidup.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan kemampuan literasi anak. Puspitoningrum dan Romadhianti (2024) membuktikan bahwa menggunakan game edukatif dapat meningkatkan kemampuan kosa kata siswa secara signifikan serta dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Puspitoningrum et al., 2024). Dengan menggunakan permainan edukatif, siswa tidak hanya memperkaya kosa kata mereka, tetapi juga membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang materi

yang dipelajari melalui pengalaman langsung. Penelitian Riskayanti (2024) menambahkan bahwa pembelajaran literasi menggunakan game interaktif dapat membuat proses pembelajaran lebih bermakna (Riskayanti, 2024). Game interaktif yang mengaitkan literasi dengan dunia nyata memperkuat pemahaman siswa dan menjadikan pembelajaran lebih efektif, dengan memfasilitasi pembelajaran yang berbasis pada pengalaman nyata. Kemudian pada penelitian Nurrahman dan Triwahyuni (2024) yang berfokus pada pendidikan anak pekerja migran Indonesia melalui program Sanggar Bimbingan menunjukkan bahwa pendekatan literasi melalui kehidupan sehari-hari sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia anak-anak migran (Nurrahman & Triwahyuni, 2024). Ini mendukung teori literasi kritis yang menekankan pentingnya pembelajaran literasi yang tidak hanya berfokus pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga menghubungkan materi dengan konteks sosial dan budaya siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan dengan melihat relevansinya terhadap kehidupan mereka sehari-hari. Sementara itu, Pada penelitian Sanki (2025) menyebutkan bahwa strategi pembelajaran menggunakan permainan mendorong peningkatan daya pikir kritis serta meningkatkan kemampuan kosa kata siswa melalui aktifitas yang menyenangkan (herlaksono aditya sanki, 2025). Hasil dari penelitian-penelitian tersebut mendukung penerapan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, yakni permainan Word Warriors, untuk meningkatkan kemampuan literasi anak-anak migran Indonesia di Malaysia. Pendekatan ini menggabungkan elemen permainan dengan konteks kehidupan sehari-hari, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa, berpikir kritis, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sebagaimana dijelaskan dalam berbagai teori pembelajaran yang mapan.

D. KESIMPULAN

Artikel ini menyoroti pentingnya strategi pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan literasi bahasa Indonesia di kalangan anak-anak pekerja migran Indonesia di Malaysia, yang umumnya menghadapi keterbatasan dalam kosakata dan keterampilan bahasa Indonesia. Penggunaan permainan Word Warrior sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pendekatan berbasis permainan ini bukan hanya alat pengajaran tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat keterampilan berpikir kritis, kemampuan untuk menyerap informasi dengan cepat, dan untuk memperluas kemampuan kognitif anak-anak dalam memahami konsep literasi. Mereka juga dapat berlatih keterampilan komunikasi dalam bahasa ibu mereka, yang jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari di Malaysia. Selain itu, interaksi dalam permainan memungkinkan anak-anak untuk melatih keterampilan sosial, kolaborasi, dan empati melalui interaksi dengan teman sekelas dan guru. Penelitian juga menekankan bahwa metode pengajaran yang relevan dengan dunia anak-anak, seperti permainan, secara

signifikan membantu mengatasi kesulitan mereka dalam berkonsentrasi pada materi pelajaran. Selain meningkatkan perolehan kosakata, permainan-permainan ini membantu siswa mengembangkan pemikiran yang cepat dan responsif, yang merupakan keterampilan penting untuk masa depan mereka. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadi model yang dapat diterapkan secara luas dalam konteks pendidikan serupa, terutama untuk anak-anak dengan latar belakang migrasi. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu kurangnya variasi dalam permainan yang digunakan, yang menyebabkan kebosanan pada beberapa siswa, keterbatasan dalam pemahaman konsep di mana siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan proses pengajaran yang kurang menarik karena tidak adanya tantangan baru bagi siswa. Namun demikian, diharapkan peneliti masa depan dapat menambahkan lebih banyak variasi permainan dan menggunakan permainan yang sedang tren pada saat itu agar siswa tidak bosan saat belajar, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih menarik bagi mereka. Peneliti juga dapat melakukan evaluasi berkala terhadap kegiatan untuk melihat bagaimana penerapan strategi pembelajaran menggunakan permainan sesuai dengan situasi saat ini.

D. REFERENSI

- Anggraeni, R. (2024). *Systematic Literature Review : Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SD Melalui Pendekatan Media Pembelajaran Berbasis Game*.
- Aswasulasikin. (2022). Peran Gerakan Literasi Sekolah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Baca Siswa. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 201–208. <https://doi.org/10.51878/learning.v2i3.1523>
- herlaksono aditya sanki. (2025). *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Pengembangan Pembelajaran) Kelas dan*. 8(1), 301–311.
- Lasaiba, D. (2024). *Training for Improving English Literacy Skills : A Contextual Approach and Competency-Based Curriculum*. 2(1), 25–35.
- Ni'mah, N. (2024). *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional "Balogo" Terhadap Literasi Numerasi dan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar*. 19(September), 1–23.
- Nurrahman, D., & Triwahyuni, D. (2024). *Upaya Kedutaan Besar Republik Indonesia Kuala Lumpur Dalam Meningkatkan Akses Pendidikan Dasar Anak Pekerja Migran Indonesia Melalui Program Sanggar Bimbingan*. 8, 135–151. <https://doi.org/10.34010/gpsjournal.v8i2>
- Oktaviany, Rasinus Venny Handoyo, I. A. (2025). *Peran Game Edukasi dalam Meningkatkan Literasi Membaca pada Anak Sekolah Dasar Venny Oktaviany 1 , Rasinus 2 , Ibnu Agung Handoyo 3 I*. 6(5), 1422–1430.
- Pratama, I. N., & Hadi, A. (2024). *Peningkatan Literasi dan Karakter Islami Anak Pekerja Migran Indonesia Di TPA Prima Kampung Baru PCIM Malaysia*. 2(2), 2836–2840.
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>
- Riskayanti, A. F. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Media*

Pembelajaran Blooket Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Matapelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Purwanto 5 Malang Pendahuluan Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangk. 1(2), 1113–1120.

Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 230–237. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p230-237>

Santoso, G., Sabila, T. ,N., & Ichasanurrahma, D. (2023). Meningkatkan Literasi di Sekolah Dasar Melalui Program Budidaya Literasi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 2(3), 2963–3176.

Yudiana, K., Putri, N. N. C. A., & Antara, I. G. W. S. (2023). Kesenjangan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar di Daerah Perkotaan, Pinggiran Kota, dan Pedesaan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 540–547. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.69790>

Riskayanti, A. F. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Media Pembelajaran Blooket Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Matapelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Purwanto 5 Malang Pendahuluan Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan potensi peserta didik guna menghadapi tantangan abad 21 . Fokus pembelajaran abad 21 adalah pada pengetahuan dan kemampuan keterampilan (Mardianti et al ., 2022). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu dalam mengejar perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Firmansyah , 2017; Oktiani , 2017). Pembelajaran merupakan salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia , agar mampu mengembangkan generasi yang lebih baik di masa yang akan datang . Sistem pembelajaran yang harus dikembangkan oleh guru harus dipersiapkan secara matang . Sistem pembelajaran yang baik meliputi tujuan pembelajaran , materi pembelajaran , metode pembelajaran , media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran (Pane , 2017). Dalam proses ini , peran guru sangatlah penting dalam menyusun pembelajaran yang efektif dan efisien agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan . Pelaksanaan pembelajaran saat ini didasarkan pada kurikulum merdeka yang menuntut pembelajaran mandiri dengan meberikan keleluasaan kepada peserta didik (student center learning) (Ngaware et all , 2019). Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk dasar pemahaman siswa terhadap berbagai mata pelajaran , termasuk Bahasa Indonesia . Mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya mengajarkan keterampilan membaca dan menulis , tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir kritis , pemahaman teks , serta penguasaan tata bahasa . Namun , berdasarkan pengamatan awal di SDN Purwanto 5 Malang , banyak siswa kelas V yang menunjukkan rendahnya hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia . Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami bacaan , memperkaya kosa kata , dan mengaplikasikan kaidah tata bahasa dalam tulisan maupun lisan . Pentingnya kemampuan literasi dipertegas oleh penelitian (Apriyani , 2020) dengan hasil bahwa siswa dengan kemampuan literasi dapat mengembangkan potensi dirinya . Karena itu guru dituntut memahami berbagai*

model pembelajaran yang efektif agar dapat membimbing peserta didik secara optimal (Mulyasa , 2015). Pendekatan pembelajaran tradisional yang masih dominan , yaitu dengan metode ceramah 1(2), 1113–1120.