

EDUGAMIFIKASI SEBAGAI STRATEGI INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA

Rini Kristiantari¹, Ni Kadek Annelika Candrakanti², Ni Luh Gede Puspa Ayu Sarif³
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar,
Universitas Pendidikan Ganesha
¹mariagoretirini.kristiantari@undiksha.ac.id, ²annelika@student.undiksha.ac.id,
³puspa.ayu@student.undiksha.ac.id

ABSTRACT

Reading skills are a fundamental component of Indonesian language learning at the elementary school level; however, various challenges are still encountered in practice. This study aims to analyze the application of edugamification as an innovative strategy to improve students' reading skills. This research employs a descriptive qualitative approach through a literature review supported by preliminary data obtained from SD CIS Bali, including learning conditions, teaching methods, and students' difficulties in comprehending reading texts. The findings indicate that students' reading interest is at a moderate level, with uneven participation between active and passive learners. The learning process is still dominated by lecture-based methods and assignments, which limit students' active engagement. In addition, students experience difficulties in identifying main ideas and understanding implicit meanings in texts. Based on these findings, edugamification has the potential to be an effective instructional strategy to enhance student engagement, increase reading motivation, and support deeper comprehension through a more interactive and enjoyable learning environment.

Keywords: *edugamification, reading skills, elementary school, Indonesian language learning*

ABSTRAK

Keterampilan membaca merupakan kompetensi dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, namun masih menghadapi berbagai kendala dalam praktiknya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan edugamifikasi sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui studi literatur yang didukung oleh data awal yang diperoleh dari SD CIS Bali, meliputi kondisi pembelajaran, metode yang digunakan guru, serta kesulitan siswa dalam memahami isi bacaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat membaca siswa berada pada kategori sedang dengan partisipasi yang belum merata antara siswa aktif dan pasif. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga kurang mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Selain itu, siswa mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok dan memahami

makna tersirat dalam teks. Berdasarkan temuan tersebut, edugamifikasi berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi aktivitas membaca, serta membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih mendalam melalui suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci: edugamifikasi, keterampilan membaca, sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa, khususnya keterampilan membaca sebagai dasar dalam memahami berbagai informasi. Dalam konteks kebijakan pendidikan nasional, peningkatan literasi menjadi salah satu fokus utama kurikulum yang menekankan pentingnya kemampuan membaca sebagai fondasi keberhasilan belajar siswa di berbagai mata pelajaran (Kemendikbudristek, 2024). Keterampilan membaca merupakan kemampuan memahami pesan yang disampaikan penulis melalui teks (Alvi & Basri, 2023), yang tidak hanya mencakup pengenalan kata, tetapi juga kemampuan menafsirkan makna, menemukan ide pokok, serta memahami isi bacaan secara kritis.

Namun, dalam praktik pembelajaran masih ditemukan berbagai kendala yang menghambat

pengembangan keterampilan membaca siswa. Penguasaan kosakata menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi kelancaran membaca karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengenali kata secara otomatis (Solehhudinwahab et al., 2023). Berdasarkan temuan awal di SD CIS Bali, minat membaca siswa berada pada kategori sedang dengan tingkat partisipasi yang bervariasi antara siswa aktif dan pasif. Proses pembelajaran juga masih didominasi metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga cenderung monoton dan kurang menarik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca serta kesulitan dalam memahami isi bacaan secara mendalam, terutama dalam menemukan makna tersirat dan ide pokok teks.

Meskipun jumlah siswa dalam kelas relatif ideal, sebagian masih menunjukkan sikap pasif dan mudah

jenuh ketika pembelajaran tidak menggunakan metode yang variatif. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan berpikir siswa dalam memahami bacaan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia karena membantu pemahaman materi secara lebih mendalam (Nadira et al., 2026). Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah edugamifikasi, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar sehingga menciptakan suasana yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang.

Selain itu, pembelajaran membaca yang dilakukan secara terpandu dan kolaboratif juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemahaman teks (Abidin, 2022). Guru juga dituntut untuk meningkatkan literasi dan kreativitas dalam pembelajaran agar sesuai dengan tuntutan era modern, termasuk pemanfaatan teknologi yang dapat mendukung kemampuan berpikir kritis siswa tanpa menggantikan proses

berpikir itu sendiri (Alatas et al., 2024). Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berbahasa siswa, sebagian besar masih berfokus pada media digital, sementara penerapan edugamifikasi non-digital pada keterampilan membaca di sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan edugamifikasi sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual sesuai kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam kondisi pembelajaran keterampilan membaca di sekolah dasar serta menganalisis potensi penerapan edugamifikasi sebagai

strategi inovatif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Sumber data penelitian terdiri atas data sekunder dan data lapangan. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang mencakup buku, artikel ilmiah, serta penelitian terdahulu yang relevan. Data lapangan diperoleh melalui observasi non-partisipatif dan dokumentasi di SD CIS Bali, yang meliputi kondisi pembelajaran, metode pengajaran guru, partisipasi siswa, serta kesulitan dalam memahami teks bacaan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi dokumentasi, dan kajian literatur. Instrumen penelitian berupa pedoman observasi dan lembar analisis data untuk mengidentifikasi keterampilan membaca, partisipasi siswa, dan metode pembelajaran yang digunakan.

Analisis data menggunakan model kualitatif deskriptif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah data yang relevan, penyajian data disusun dalam bentuk naratif dan tabel, sedangkan kesimpulan diperoleh melalui interpretasi temuan. Untuk menjaga keabsahan data,

digunakan triangulasi sumber dengan membandingkan data lapangan dan hasil studi literatur sehingga diperoleh data yang valid dan kredibel (Susanto et al., 2023). Pendekatan ini digunakan untuk memahami fenomena pembelajaran secara mendalam berdasarkan kondisi nyata di lapangan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas III di SD CIS Bali, diketahui bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum merata. Dari 20 siswa, terdapat siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan merespons guru, namun terdapat juga siswa yang masih pasif dan cenderung menunggu instruksi dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal dan belum sepenuhnya menciptakan pengalaman belajar yang interaktif.

Tabel 1. Distribusi Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kategori Partisipasi	Deskripsi	Jumlah Siswa
Aktif	Siswa aktif menjawab, bertanya, dan berdiskusi	10
Pasif	Siswa kurang terlibat dan menunggu arahan guru	10
Total	-	20

Sumber: Data hasil observasi, 2026

Berdasarkan tabel tersebut, partisipasi siswa terbagi secara seimbang antara kategori aktif dan pasif, yang menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Kondisi ini sejalan dengan temuan Hasibuan et al. (2024) yang menyatakan bahwa kesulitan memahami teks dapat menurunkan keterlibatan siswa, serta Mardiyanti et al. (2022) yang menegaskan bahwa kurangnya strategi pembelajaran menarik menjadi penyebab rendahnya partisipasi siswa.

Minat Membaca Siswa

Selain partisipasi, minat membaca siswa juga menjadi aspek penting. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat membaca siswa berada pada kategori sedang. Sebagian

siswa menunjukkan ketertarikan membaca, terutama pada buku bergambar, namun masih banyak yang belum memiliki inisiatif membaca secara mandiri.

Tabel 2. Minat Membaca Siswa Kelas III SD CIS Bali

Kategori Minat	Deskripsi	Jumlah Siswa
Tinggi	Siswa aktif membaca tanpa diminta	6
Sedang	Siswa membaca jika diarahkan/guru memberi tugas	9
Rendah	Siswa kurang tertarik dan jarang membaca	5
Total	-	20

Sumber: Data hasil observasi, 2026

Mayoritas siswa berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa membaca belum menjadi kebiasaan. Hal ini dipengaruhi oleh keterbatasan kosakata, kurangnya variasi pembelajaran, serta faktor lingkungan belajar sebagaimana dijelaskan oleh Suchyadi (2022). Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih interaktif seperti edugamifikasi untuk meningkatkan motivasi membaca.

Kesulitan Siswa dalam Keterampilan Membaca

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, terutama dalam menentukan ide pokok dan memahami makna tersirat.

Tabel 3. Kesulitan Siswa dalam Keterampilan Membaca

Aspek Kesulitan	Indikator	Jumlah Siswa
Ide pokok	Kesulitan menentukan ide pokok	12
Makna tersirat	Kesulitan memahami makna implisit	14
Kosakata	Keterbatasan penguasaan kosakata	8
Total siswa	-	20

Sumber: Data hasil observasi, 2026

Kesulitan terbesar terdapat pada pemahaman makna tersirat (70%) dan ide pokok (60%). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa masih perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Metode Pembelajaran yang Digunakan Guru

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih

didominasi metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas, sedangkan penggunaan edugamifikasi masih jarang.

Tabel 4. Distribusi Metode Pembelajaran yang Digunakan Guru

Metode Pembelajaran	Frekuensi Penggunaan	Keterangan
Ceramah	Sering	Mendominasi pembelajaran
Tanya jawab	Cukup sering	Melibatkan beberapa siswa
Pemberian tugas	Sering	Bersifat individu
Permainan (edugamifikasi)	Jarang	Belum konsisten diterapkan

Sumber: Data hasil observasi, 2026

Dominasi metode konvensional menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa.

Relevansi Edugamifikasi dalam Pembelajaran Membaca

Berdasarkan temuan penelitian, permasalahan utama pembelajaran meliputi rendahnya partisipasi, minat membaca sedang, serta kesulitan memahami bacaan. Kondisi ini menunjukkan perlunya

strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Edugamifikasi menjadi salah satu pendekatan yang relevan karena mengintegrasikan unsur permainan dalam pembelajaran seperti poin, tantangan, dan reward. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam konteks SD CIS Bali, edugamifikasi dapat diterapkan secara non-digital melalui kartu, papan permainan, atau aktivitas kelompok berbasis permainan.

Dengan demikian, edugamifikasi tidak hanya berperan dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa, tetapi juga membantu mengatasi kesulitan dalam memahami isi bacaan secara lebih mendalam. Pendekatan ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan membaca di kelas III SD CIS Bali masih menghadapi beberapa

tantangan, antara lain belum meratanya partisipasi siswa, minat membaca yang berada pada kategori sedang, serta kesulitan siswa dalam memahami isi bacaan, khususnya dalam menentukan ide pokok dan makna tersirat. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas, sehingga belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan membaca.

Edugamifikasi dipandang sebagai strategi pembelajaran yang potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu meningkatkan pemahaman bacaan melalui aktivitas yang bersifat menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, edugamifikasi dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis multimodal terhadap

- kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 103–116.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1920>
- Alatas, M. A., Mulyono, & Mintowati. (2024). Penggunaan AI dalam pembelajaran bahasa Madura pada siswa sekolah dasar di Kabupaten Pamekasan. *Ganesha: Journal of Applied Linguistics*, 1(3), 118.
<http://aajournalinstitute.com/index.php/ganesha>
- Alvi, A., & Basri, A. (2023). Penggunaan metode SAS (struktural analisis sintetik) dengan berbantuan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 19 Asam Jawa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22290–22299.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10769>
- Daniar, M. A., Soe'oed, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 71–82.
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>
- Hasibuan, A., Pebriana, P. H., & Fauziddin, M. (2024). Penerapan model pembelajaran RADEC untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2458–2466.
<https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/741>
- Hidayah, N., & Abidin, M. (2023). Penerapan metode bernyanyi dalam meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab. *Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 5(2), 66–73.
<https://doi.org/10.47435/naskhi.v5i2.2255>
- Hodijah, S., Yantoro, Y., & Destrinelli, D. (2023). Analisis kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(2), 101–109.
<https://doi.org/10.22437/jptd.v8i2.26399>
- Ikhwan, M. K., Sufyan, & Syafrinal. (2024). Pengembangan game edukasi keterampilan membaca untuk siswa TK Islam Ceria Hidayatullah menggunakan program visual Scratch. *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 1(2), 37–39.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang kurikulum pada PAUD, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Mardiyanti, L., Maula, L. H., Amalia, A. R., Heryadi, D., & Ramdani, I. (2022). Upaya peningkatan

- kemampuan membaca pemahaman menggunakan media Big Book Sukuraga di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6387–6397. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3227>
- Nadira, G. L., Rindu, F. P., Fitri, U. Y., & Ratnasari, L. (2026). Efektivitas penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 2(1), 429–439. <https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis/article/view/976>
- Novianti, A. E. (2024). Meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara melalui gamifikasi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(2), 612–630. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i2.1043>
- Rahmayani, A. D., & Oktaviani, R. N. (2024). Penerapan game edukasi “bisik berantai” untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan penguatan dimensi bernalar kritis siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 29 Surabaya. *Kompetensi*, 17(1), 112–118. <https://kompetensi.fkip.uniba-bpn.ac.id>
- Ratnaningsih, Y. (2026). Penggunaan media pembelajaran berbasis alam dalam rangka mengembangkan kognitif anak pada kelompok B PAUD Nurulzulam. *SIBATIK Journal*, 5(3), 1535–1549. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v5i3.3960>
- Sari, D., & Kurniawan, A. (2020). Pembelajaran membaca di sekolah menengah: Tantangan dan strategi pengembangan minat baca. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(2), 115–128.
- Sari, M. Z., Gunawan, A., Fitriyani, Y., & Hilaliyah, N. (2020). Pengaruh minat baca siswa terhadap hasil belajar pada pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2), 197–205. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i2.42137>
- Setiawan, T. Y. S. (2021). Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(2), 176–179. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v2i2.394>
- Setiarini, N. P. D., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2024). Media game edukasi membaca permulaan untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas I sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 436–441.
- Solehhudinwahab, S., Andriana, E., Rokmanah, S., & Rakhman, P. A. (2023). Hubungan kurang minat membaca terhadap kesulitan penguasaan kosakata pada siswa kelas VI SDN 04 Kota Serang. *Didaktik:*

Jurnal Ilmiah PGSD STKIP
Subang, 9(5), 2835–2842.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2244>

Suchyadi, Y. (2022). Analisis bimbingan belajar siswa berkesulitan membaca. *Journal of Social Studies Arts and Humanities (JSSAH)*, 2(2), 137–142.

<https://doi.org/10.33751/jssah.v2i2.7146>

Suryadi, A. (2022). Penerapan model pembelajaran langsung (direct instruction) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia materi minyak bumi.

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 2(1), 44–55.

<https://doi.org/10.53299/jppi.v2i1.168>

Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61.
<https://doi.org/10.XXX>