

**PEMANFAATAN SUDUT BACA AKTIF BERBASIS GAMEFIKASI UNTUK
PENGUATAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR**

Siti Bulandari¹, Susan Octavia Ramadani Uspan², Risma Junita Astuti³,

Zikrina Khalifa Nur⁴, St Marwah⁵, Syafruddin Muhdar⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram,

¹ rudybastrindo@gmail.com

ABSTRACT

The low reading interest among elementary school students has become one of the factors affecting students' literacy skills. Therefore, innovative learning strategies are needed to create an engaging and motivating learning environment. This study aimed to describe the implementation of a gamification-based literacy innovation program through reading corners in elementary schools and to analyze its impact on students' reading interest and literacy skills. This research employed a qualitative approach with a descriptive research design. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of elementary school students and classroom teachers. The implemented program integrated gamification elements, such as points, levels, and rewards, into reading activities conducted in the classroom reading corner. The findings revealed that the implementation of the gamification-based literacy program was able to increase students' reading interest, create a more enjoyable learning atmosphere, and encourage students' active participation in literacy activities. In addition, the program contributed to improving students' reading comprehension skills and reading habits. Thus, the gamification-based literacy innovation program can serve as an effective alternative learning strategy to enhance the quality of literacy in elementary schools.

Keywords: literacy, reading interest, gamification, elementary school, learning innovation

ABSTRAK

Rendahnya minat baca siswa sekolah dasar menjadi salah satu permasalahan yang berdampak pada kemampuan literasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memotivasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan program inovasi literasi berbasis gamifikasi melalui sudut baca di sekolah dasar serta menganalisis pengaruhnya terhadap minat dan kemampuan literasi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar dan guru kelas. Program yang diterapkan melibatkan unsur gamifikasi seperti pemberian poin, level, dan reward dalam kegiatan membaca di sudut baca kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan program inovasi literasi berbasis gamifikasi mampu meningkatkan minat baca siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan literasi. Selain itu, program ini juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan memahami bacaan dan kebiasaan membaca siswa. Dengan demikian, program inovasi literasi berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas literasi di sekolah dasar.

Kata kunci: literasi, minat baca, gamifikasi, sekolah dasar, inovasi pembelajaran

A. Pendahuluan

Kemampuan literasi, terutama dalam membaca dan memahami informasi, merupakan keterampilan dasar yang penting dimiliki oleh siswa sekolah dasar dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21 (Kasse et al., 2022)). Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga melibatkan kemampuan memahami, menganalisis, serta mengolah

informasi secara kritis. Dalam kerangka Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs), khususnya pada tujuan ke-4 yang berfokus pada pendidikan berkualitas dan pembelajaran sepanjang hayat, peningkatan literasi menjadi aspek penting dalam membentuk masyarakat yang berpengetahuan dan kompetitif (S & Adityarini, 2024).

Kemampuan literasi yang baik memungkinkan siswa untuk memahami berbagai informasi, memperluas wawasan, serta mengambil keputusan secara tepat. Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah dasar, kemampuan literasi siswa masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya kesulitan siswa dalam memahami isi bacaan serta menyampaikan kembali informasi yang telah dibaca. Temuan ini sejalan dengan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia masih tergolong rendah (No Title, 2025).

Rendahnya kemampuan literasi tersebut berkaitan dengan minat baca siswa yang masih rendah. Siswa dengan minat baca yang rendah cenderung kurang aktif dalam kegiatan membaca dan memahami teks. Selain itu, proses pembelajaran literasi yang masih bersifat konvensional dan kurang variatif menyebabkan siswa mudah merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam belajar (Belajar, Di, & Dasar, 2026). Oleh karena itu, diperlukan inovasi

dalam pembelajaran literasi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Di sisi lain, keberadaan fasilitas seperti sudut baca di kelas sebenarnya dapat menjadi sarana pendukung dalam kegiatan literasi. Namun, berdasarkan hasil pengamatan, pemanfaatannya belum maksimal dan masih sebatas sebagai tempat penyimpanan buku. Padahal, pengelolaan sudut baca yang baik dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman serta mendorong siswa untuk membangun kebiasaan membaca secara mandiri (Corner, 2024).

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran literasi adalah gamifikasi. Pendekatan ini mengintegrasikan elemen permainan, seperti poin, level, dan penghargaan, untuk meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Tambakromo, Safera, Arifin, & Fithri, 2025). Dalam pembelajaran literasi, pendekatan ini

dapat membantu siswa menjadi lebih tertarik dalam membaca dan memahami isi bacaan.

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis pemahaman mendalam (*deep learning*) juga berperan dalam mendukung penguatan literasi siswa. Pendekatan ini menekankan pada kemampuan siswa untuk memahami, mengaitkan, serta menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi (Tambakromo et al., 2025). Integrasi antara gamifikasi dan pembelajaran bermakna dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, sehingga siswa tidak hanya membaca, tetapi juga mampu memahami dan mengolah informasi secara kritis.

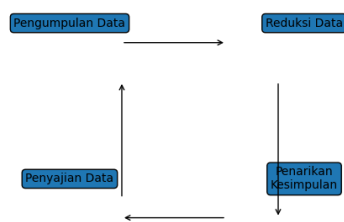
Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu program inovasi literasi yang mampu meningkatkan minat baca sekaligus kemampuan literasi siswa secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan dan penerapan program inovasi literasi di sekolah dasar melalui pemanfaatan sudut baca berbasis gamifikasi. Program ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik,

interaktif, dan bermakna, serta mendukung peningkatan kualitas literasi siswa sesuai dengan tuntutan pendidikan saat ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk menganalisis penerapan program inovasi literasi melalui pemanfaatan sudut baca berbasis gamifikasi dalam meningkatkan minat serta kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan (*field research*) yang dilaksanakan di salah satu sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi yang digunakan secara triangulasi untuk memastikan validitas data, dengan informan terdiri dari guru kelas dan beberapa siswa kelas IV yang dipilih secara purposif. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (1994) yang mencakup tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan secara sistematis.

Seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Komponen Alur Analisis data (Miles dan Hubberman, 1994)

Sebagaimana terlihat pada Gambar 1, analisis data dilakukan secara berkesinambungan dan saling berkaitan antar tahap. Pada tahap pengumpulan data, dilakukan observasi partisipatif terhadap kegiatan sudut baca berbasis gamifikasi, wawancara dengan informan, serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil kerja siswa. Selanjutnya, dilakukan reduksi data dengan menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian, khususnya yang berkaitan dengan keterlibatan siswa, minat baca, dan kemampuan memahami bacaan. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif berdasarkan temuan di lapangan agar memudahkan dalam memahami pola dan keterkaitan data. Tahap akhir yaitu penarikan kesimpulan dilakukan melalui interpretasi data secara

sistematis sehingga diperoleh gambaran mengenai efektivitas penerapan program inovasi literasi berbasis gamifikasi dalam meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV sekolah dasar, diperoleh temuan mengenai penerapan program inovasi literasi melalui pemanfaatan sudut baca berbasis gamifikasi dalam meningkatkan minat serta kemampuan literasi siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung.

Pada tahap awal, hasil pengamatan menunjukkan bahwa minat baca siswa masih rendah. Sebagian besar siswa belum memiliki kebiasaan membaca secara mandiri dan hanya membaca ketika diberikan tugas. Selain itu, sudut baca di kelas belum dimanfaatkan secara maksimal sehingga kegiatan literasi belum berjalan secara optimal. Siswa juga terlihat kurang fokus dan mudah merasa jenuh saat mengikuti kegiatan membaca. Setelah program literasi

berbasis gamifikasi diterapkan, terlihat adanya perubahan pada aktivitas siswa. Siswa mulai menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap kegiatan membaca, terutama karena adanya unsur permainan seperti poin, level, dan reward. Mereka tampak lebih aktif dalam memilih buku di sudut baca serta berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan. Kegiatan membaca pun menjadi lebih hidup dan tidak lagi bersifat pasif. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan. Siswa menjadi lebih fokus, aktif berdiskusi, dan lebih berani dalam menyampaikan pendapat terkait isi bacaan. Bahkan siswa yang sebelumnya kurang aktif mulai menunjukkan partisipasi yang lebih baik dalam kegiatan literasi. Dari aspek kemampuan literasi, terlihat adanya peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan lebih tepat serta dapat mengungkapkan kembali isi bacaan dengan bahasa mereka sendiri, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang membutuhkan bimbingan lebih lanjut.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa kegiatan literasi berbasis gamifikasi lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Mereka lebih termotivasi untuk membaca karena adanya tantangan dan penghargaan. Guru juga menyampaikan bahwa program ini mampu meningkatkan minat baca serta keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan program inovasi literasi melalui sudut baca berbasis gamifikasi memberikan dampak positif terhadap minat baca, keterlibatan, dan kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan program inovasi literasi melalui optimalisasi sudut baca berbasis gamifikasi menunjukkan pengaruh positif terhadap peningkatan minat baca dan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Integrasi unsur gamifikasi, seperti pemberian poin, level, dan penghargaan, mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan

menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan membaca.

Selain meningkatkan minat baca, program ini juga berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, seperti kemampuan berdiskusi, keberanian mengemukakan pendapat, serta fokus dalam memahami isi bacaan. Dari aspek kemampuan literasi, siswa menunjukkan perkembangan dalam memahami informasi dan menyampaikan kembali isi bacaan menggunakan bahasa mereka sendiri secara lebih baik.

Dengan demikian, pemanfaatan sudut baca berbasis gamifikasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung penguatan budaya literasi di sekolah dasar serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

Sekolah. (2026). 1 2 3 4. 12.

Corner, Reading. (2024). 1 , 2 1,2. 2(2), 53–60.

Kasse, Fransiskus, Ragil, Idam, Atmojo, Widiyanto, Maret, Universitas Sebelas, Thinking, Critical, Solving, Problem, & Education, Jurnal. (2022). *Analisis kecakapan abad 21 melalui literasi sains pada siswa sekolah dasar*. 10(1), 124–128.

No Title. (2025). 10.

S, Putri Rahayu, & Adityarini, Esthi. (2024). *Analisis Kemampuan Literasi Digital dan Berpikir Kritis Mahasiswa Sebagai Wujud Quality Education dalam Mendukung Sustainable Development Goals (SDGs)*. 30(2), 256–266. <https://doi.org/10.36309/goi.v30i2.312>

Tambakromo, D. I. Smpn, Safera, Asywila Huda, Arifin, Muhammad, & Fithri, Diana Laily. (2025). *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT)*. 285–290.

DAFTAR PUSTAKA

Belajar, Kejenuhan, Di, Ipas, & Dasar,