



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI TERHADAP
KEMAMPUAN LITERASI BAHASA INDONESIA PADA SISWA
KELAS IV DI SD NEGERI 060937 MEDAN TAHUN
PELAJARAN 2024/2025**

***THE INFLUENCE OF EDUCATIONAL GAME LEARNING MEDIA ON
INDONESIAN LANGUAGE LITERACY SKILLS IN CLASS IV
STUDENTS AT PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL 060937
MEDAN FOR THE 2024/2025 ACADEMIC YEAR***

Junita Br Bangun,¹ Siti Zahara H.Harahap,² Irwansyah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pendidikan,
Unuversitas Quality Medan

junita9912@gmail.com¹, zaharaharahap.zh@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan literasi siswa pada materi kalimat efektif dengan menggunakan media game edukasi pada siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025, Kemampuan literasi siswa pada materi kalimat efektif dengan menggunakan media game edukasi pada siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan Terdapat ada pengaruh penggunaan Media game edukasi terhadap Kemampuan literasi siswa pada materi kalimat efektif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah *pre-eksperimen*, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV sebanyak 1 kelas. Dengan jumlah 24 siswa. Instrumen yang. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket, Data diuji dengan penilaian uji normalitas data, uji homogenitas data dan uji hipotesis. Hasil penelitian sebagai berikut yakni Kemampuan literasi siswa pada materi kalimat efektif dengan menggunakan media game edukasi siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025. Nilai rata-rata kemampuan literasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran game edukasi pada materi kalimat efektif Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025 adalah 64,95. Sedangkan nilai rata-rata kemampuan literasi setelah menggunakan menggunakan media pembelajaran game edukasi terhadap kemampuan literasi Bahasa Indonesia materi kalimat efektif di kelas IV adalah 92,69 Adanya pengaruh yang signifikan media pembelajaran game edukasi terhadap kemampuan literasi Bahasa Indonesia materi kalimat efektif di kelas IV SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025.

Kata Kunci : Kemampuan Literasi Bahasa Indonesia, Media Game Edukasi,



ABSTRACT

This study aims to determine students' literacy skills in effective sentence material using educational game media for grade IV students of State Elementary School 060937 Medan in the academic year of 2024/2025. Students' literacy skills in effective sentence material using educational game media for grade IV students of State Elementary School 060937 Medan There is an influence of the use of educational game media on students' literacy skills in effective sentence material for Indonesian Language subjects in grade IV of State Elementary School 060937 Medan in the academic year of 2024/2025. This type of research is pre-experimental, the population in this study were all grade IV students as many as 1 class. With a total of 24 students. Instruments. The measuring instrument used in this study was a questionnaire, data was tested with data normality test assessment, data homogeneity test and hypothesis test. The results of the study are as follows, namely students' literacy skills on effective sentence material using educational game media for grade IV students of SD Negeri 060937 Medan in the academic year 2024/2025. The average value of students' literacy skills before using educational game learning media on effective Indonesian sentence material in grade IV of SD Negeri 060937 Medan in the academic year 2024/2025 was 64.95. While the average value of literacy skills after using educational game learning media on Indonesian language literacy skills on effective sentence material in grade IV was 92.69. There is a significant influence of educational game learning media on Indonesian language literacy skills on effective sentence material in grade IV of SD Negeri 060937 Medan in the academic year 2024/2025.

Keywords: *Indonesian Language Literacy Skills, Educational Game Media,*

PENDAHULUAN

Literasi bahasa Indonesia merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Literasi dalam KKBI adalah kemampuan membaca dan menulis. Permana dalam Khoerul Amin Ade Putra, (2023). Literasi tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Literasi menjadi sarana peserta didik dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkannya di bangku sekolah. Saat ini menyosialisasikan dan meningkatkan kemampuan gerakan literasi di sekolah belum begitu membuahkan hasil yang maksimal karena masih rendahnya pendampingan dan pelatihan untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan literasi di kalangan siswa dan guru. Masih banyak guru yang



beranggapan bahwa literasi menjadi tanggungjawab guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, bahan bacaan dan teks yang tersedia di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal untuk mengembangkan kemampuan literasi siswa. Hasilnya gerakan literasi yang dicanangkan di sekolah tidak dapat terlaksana dengan baik. Penumbuhan minat baca melalui kegiatan 15 menit membaca sesuai Permendikbud No 23 tahun 2015 bukan tujuan akhir. Guru harus memahami bahwa upaya pengembangan literasi tidak berhenti ketika siswa dapat membaca dengan lancar dan memiliki minat baca yang baik sebagai hasil dari pembiasaan budaya literasi. Pengembangan literasi perlu terjadi pada pembelajaran di semua mata pelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Media pembelajaran yang bervariasi dapat dipergunakan oleh guru SD dalam mengajar guna mempermudah proses pembelajara terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kemampuan literasi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Dengan menggunakan media,

Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, yang akan mendorong mereka untuk menulis, berbicara, dan mengembangkan imajinasi mereka. Dengan adanya media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Jika peserta didik merasa pembelajaran menyenangkan, maka tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik lebih maksimal. Namun, masih banyak guru yang tidak menggunakan media yang bervariasi di kelas dalam mengajar.

Oleh karena itu, diperlukan media yang inovatif dan lebih bervariasi dalam meningkatkan kemampuan literasi mereka. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran game edukasi. Game edukasi atau permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi unsur muatan pendidikan dan pengajaran. Game edukasi atau permainan edukatif ini merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk



meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan (Permana dalam Khoerul Amin Ade Putra, 2023)

Sama halnya seperti pembelajaran di SD Negeri 060937 Medan, yang dimana dalam hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di sekolah tersebut pada tanggal 3 September 2024, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi yang dimana guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran di kelas. Padahal banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar, seperti media game edukasi yang dimana bisa dengan menggunakan media proyektor dan laptop guru dapat membuat media seperti PPT, Video Pembelajaran dan Juga Game edukasi, Karena di SD Negeri 060937 Medan sudah memiliki proyektor di kelas hanya saja guru jarang menggunakan media tersebut. Maka peneliti ingin menggunakan media Game Edukasi susun Kata, dimana game tersebut tidak memerlukan banyak alat dan persiapan hanya menggunakan laptop dan proyektor, tetapi bisa menjadi salah satu media lain yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar. Sehingga media yang digunakan tidak hanya itu-itu saja, tetapi dengan media game edukasi ini diharapkan bisa menjadi salah satu media bervariasi yang dapat memancing tumbuhnya semangat dan antusias peserta didik.

Dalam hasil observasi tersebut yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 060937 Medan, peneliti melihat beberapa peserta didik yang terlihat bosan selama proses pembelajaran seperti ada beberapa peserta didik yang terlihat lesu, mengantuk dan tidak memperhatikan guru yang menjelaskan materi di kelas. Karena kurangnya semangat dan konsentrasi peserta didik, hal tersebut menyebabkan hasil belajar mereka pun kurang maksimal. Hal tersebut dilihat dari masih banyak hasil belajar peserta didik yang belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berikut adalah tabel nilai hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 060937 Medan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre- experimental. (Sugiyono, 2014:109), mengatakan bahwa Pre-experimental design ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan one grup



pretest and posttest design ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau pembandingan.

Menurut Sugiyono (2016) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan Kuantitatif menggunakan metode pre-eksperimental merupakan suatu pendekatan di dalam penelitian untuk mengamati satu kelompok terhadap perlakuan tertentu. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang disebutkan, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap kemampuan literasi siswa.

Lokasi dan Waktu Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 060937 Medan Pada Tanggal 16 -17 bulan Januari di semester genap T.P 2024/2025.

Populasi Dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025 yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari satu kelas. Teknik pengambilan Sampel dalam random sampling. Maka sampel dalam penelitian ini adalah 24 siswa kelas IV yang berjumlah 24 siswa SD Negeri 060937 Medan.

Alat Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada saat penelitian berlangsung, instrumrn yang digunakan dalam penelitian ini antara lain observasi. Sutrisno Handi,Sugiono (2018:145) observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan.Bentuknya berupa lembar pengamatan yang sudah rinci menampilkan aspek-aspek dari proses yang harus diamati dengan cara



mrmubuhkan tanda cek (√). Kegiatan observasi ini dilakukan oleh seorang observer dalam hal ini adalah peneliti dan yang akan diobservasi adalah kelas IV.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan yaitu perhitungan rata-rata, uji normalitas data, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD 060937 Medan pada semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan media pembelajaran game edukasi terhadap kemampuan literasi Bahasa Indonesia materi kalimat efektif di kelas IVB SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025.

Hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Game edukasi pada siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan sebanyak 24, siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan mendapat nilai 86,58 yang berkategori sangat baik. Karena pada saat peneliti menerapkan media Game edukasi pada siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diajarkan, juga dilihat hasil belajar siswa tanpa menggunakan media Game Edukasi pada siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan mendapatkan nilai 65,08 yang berkategori cukup.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata kemampuan literasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran game edukasi pada materi kalimat efektif Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025 adalah 65,08 Kategori Tinggi.



2. Nilai rata-rata kemampuan literasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran game edukasi pada materi kalimat efektif Bahasa Indonesia di kelas 1V SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025 adalah 86,58 Kategori Sangat Tinggi.
3. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t dapat diketahui bahwa nilai diperoleh $t_{hitung} = 2,83$ dan $t_{tabel} = 1,79$ maka di peroleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,83 > 1,79$ sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima ini berarti bahwa ada Pengaruh Penggunaan Media Game edukasi Terhadap Kemampuan Literasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 060937 Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjono. (2008). *Pendidikan Statistik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. *Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan, 12(2), 45-52. *Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SD*. Jurnal sastra, bahasa, dan pembelajarannya
- Daryanto & Syaiful Karim. 2017. *pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava
- Edukasi Kreatif*. Jurnal Kependidikan dasar *edukasi untuk meningkatkan literasi dan numerasi pada siswa*. jurnal pendidikan dan media pembelajaran (judikma)
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and*
- Hasanah, U. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Hasil*
- Imas Mastoah, Zulela MS, Mohamad Syarif Sumantri (2022) *Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif*. jurnal pendidikan dan media pembelajaran.
- Kirom, S & Miza Rahmatika Aini. (2023) *Pengembangan Game Edukasi Literacy*. New York: Palgrave Macmillan. *literasi sekolah pada siswa smp*. jurnal pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.
- Made.G.A. (2020) *literasi bahasa dan sastra Indonesia dalam mewujudkan Indonesia emas*. Jurnal pendidikan
- Mastoah, I.dkk.(2022). *Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Media. Membaca Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar, 3(1), 10-20.
- Mulyani, S.(2022). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game*
- Novi.(2018). *Pendidikan Bahasa dan Sastra di Kelas Tinggi*. Bandung: UPI
- Pratiwi, R. (2021). *Efektivitas Game Edukasi dalam Meningkatkan Kemampuan* PRESS.



Sabitul kirom, Miza Rahmatika Aini (2023) *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar

Sari, D. (2020). *Literasi Bahasa Indonesia: Konsep dan Implementasi*.

Sri Mulyani (2022) *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Pada Siswa*. Jurnal Kependidikan

Sudjana. 2016. *Metode Statistika*. Bandung : Trasito. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yuliana.S, dkk.(2020) *Penguatan literasi bahasa Indonesia dengan gerakan*