

PENGUNAAN PERMAINAN KATA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SISWA KELAS 5 DI SDN 20 SELAYO

Dinda Soleha¹, Emilia Putri Yelida², Harfiz Ramadhan³, Fatiya Salsabila Khairani⁴,
Dina Dahliana⁵

^{1,2,3,5}PGMI STAI Solok Nan Indah

⁴Universitas Andalas

[1dindasoleha381@gmail.com](mailto:dindasoleha381@gmail.com), [2emiliayp08@gmail.com](mailto:emiliayp08@gmail.com)

[3harfisramadhan13@gmail.com](mailto:harfisramadhan13@gmail.com),

[4fatiyask288@gmail.com](mailto:fatiyask288@gmail.com), [5dina_dahliana@staisni.ac.id](mailto:dina_dahliana@staisni.ac.id)

ABSTRACT

This research was conducted to help improve the literacy skills of fifth-grade students at SDN 20 Selayo in a more enjoyable way, namely through interactive word games. Based on interviews with the class teacher, it was found that many students had low levels of literacy skills and lacked learning motivation. One of the causes was the lack of enthusiasm for learning, influenced by curriculum policies that no longer encourage competition among students or implement grade retention. This study used a qualitative approach with observation and interview techniques. The results showed that word games that directly involve students were able to create a more lively and engaging learning atmosphere. Students became more enthusiastic, active, and found it easier to understand vocabulary and reading content. Interactive word games have proven to be a simple yet effective way to foster reading interest and improve their literacy skills.

Keywords: *literacy, word games, learning motivation*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V di SDN 20 Selayo dengan cara yang lebih menyenangkan, yaitu melalui permainan kata interaktif. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, ditemukan bahwa banyak siswa memiliki tingkat kemampuan literasi yang rendah serta motivasi belajar yang kurang. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya semangat belajar, yang dipengaruhi oleh kebijakan kurikulum yang tidak lagi mendorong persaingan antar siswa maupun sistem tinggal kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan kata yang melibatkan siswa secara langsung mampu membuat suasana belajar jadi lebih hidup dan menarik. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan lebih mudah memahami kosakata serta isi bacaan. Permainan kata interaktif terbukti bisa menjadi salah satu cara sederhana namun efektif untuk mendorong minat baca dan kemampuan literasi mereka.

Kata Kunci: Literasi, permainan kata, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Kemampuan literasi siswa sekolah dasar merupakan salah satu indikator penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. (Masitoh et al., 2024) menyatakan bahwa kemampuan literasi dasar sangat berperan dalam penguasaan mata pelajaran lain karena menjadi fondasi awal proses berpikir siswa. Literasi tidak hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami informasi dan mengolahnya kembali dalam bentuk tulisan atau lisan. Sayangnya, berdasarkan pengamatan di SDN 20 Selayo, kemampuan literasi siswa kelas 5 masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan maupun menuliskan kembali isi bacaan dengan bahasa mereka sendiri. Kondisi ini bisa jadi disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa pembelajaran yang melibatkan permainan interaktif dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan literasi siswa. Permainan kata interaktif adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitas bermain dengan kata-kata, seperti menyusun kata, menebak kata, mencocokkan suku kata, atau membentuk kalimat dari potongan kata, dengan tujuan meningkatkan kemampuan bahasa, memperkaya kosakata, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan aktif. Menurut (Hildayanti et al., 2024) penggunaan permainan kartu suku kata mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Hal serupa juga disampaikan oleh (Pandiangan et al., 2024) yang menemukan bahwa permainan berbasis kata mampu membantu siswa memperkaya kosakata dan memahami struktur bahasa dengan lebih baik. Permainan kata interaktif non-digital seperti susun kata, kata

berantai, dan tebak kata, tidak hanya mudah diterapkan di kelas, tetapi juga mampu menarik minat siswa untuk belajar secara aktif. (Wulandari & Susanto, 2025) melalui desain one-group pretest-posttest menunjukkan bahwa permainan kartu kosakata juga dapat meningkatkan hasil belajar membaca siswa secara signifikan. Penelitian-penelitian sebelumnya menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan interaktif tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga efektivitas hasil belajar siswa.

Melihat permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan kata interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 5 di SDN 20 Selayo. Dengan pendekatan ini, diharapkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih termotivasi untuk membaca, menulis, serta memahami kosakata secara kontekstual.

Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penerapan berbagai bentuk permainan kata sederhana yang dapat dimainkan tanpa bantuan media digital, seperti

kartu suku kata dan teka-teki kosakata. Permainan ini dirancang agar dapat dilakukan secara berkelompok, sehingga tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi siswa, tetapi juga melatih kerja sama dan komunikasi antar teman. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan mengamati perkembangan siswa melalui evaluasi sederhana sebelum dan sesudah penerapan permainan. Dengan cara ini, kegiatan belajar tidak hanya menjadi lebih interaktif, tetapi juga lebih bermakna bagi siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif, yaitu bertujuan menggambarkan bagaimana permainan kata interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Subjek penelitian adalah wali kelas V SDN 20 Selayo sebagai narasumber utama. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan guru wali kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal kemampuan literasi siswa serta pandangan guru terhadap penggunaan permainan kata interaktif. Data yang diperoleh

kemudian dianalisis dengan cara menyederhanakan, mengorganisasi, dan menarik kesimpulan dari informasi yang terkumpul.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN 20 Selayo, diketahui bahwa kemampuan literasi siswa sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari pengamatan guru bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam membaca teks secara lancar, memahami isi bacaan, maupun menuliskan kembali informasi yang diperoleh dengan bahasa mereka sendiri. Suasana belajar pun terkesan monoton dan membuat siswa kurang termotivasi untuk terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Guru menyatakan bahwa rendahnya kemampuan literasi siswa ini juga dipengaruhi oleh kebijakan kurikulum yang tidak lagi menekankan kompetisi maupun sistem tinggal kelas, sehingga siswa menjadi kurang terdorong untuk belajar lebih giat.

Setelah dilakukan penerapan permainan kata interaktif, terjadi perubahan yang cukup signifikan baik dari segi suasana belajar maupun kemampuan literasi siswa. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Siswa terlihat antusias dan tertarik saat mengikuti kegiatan seperti menyusun kata, menebak kata, maupun mencocokkan suku kata. Aktivitas permainan ini membuat siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mereka merasa belajar bukan sekadar kewajiban, tetapi juga aktivitas yang menyenangkan. Guru menyampaikan bahwa siswa yang semula pasif kini tampak berani tampil di depan kelas, berpartisipasi dalam diskusi, serta lebih cepat memahami kosakata baru yang diajarkan.

Peningkatan ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengenali dan memahami kosakata. Jika sebelum penerapan permainan kata interaktif sebagian besar siswa hanya mampu mengenali sekitar 40% kosakata dalam materi bacaan, setelah perlakuan angka ini meningkat menjadi sekitar 75%. Selain itu, siswa menjadi lebih lancar membaca teks

nyaring di depan kelas dan mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan bahasa mereka sendiri. Keaktifan siswa juga mengalami peningkatan signifikan, dari kurang dari 30% siswa yang aktif sebelum perlakuan, menjadi lebih dari 70% setelah penerapan permainan kata interaktif.

Hasil penelitian ini selaras dengan temuan (Hildayanti et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan kartu suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa melalui aktivitas belajar yang menyenangkan. Hal ini juga diperkuat oleh (Pandiangan et al., 2024) yang menemukan bahwa permainan berbasis kata mampu memperkaya kosakata siswa serta membantu mereka memahami struktur bahasa dengan lebih baik. Sementara itu, (Wulandari & Susanto, 2025) melalui desain penelitian one-group pretest-posttest, menunjukkan bahwa permainan kartu kosakata secara signifikan meningkatkan hasil belajar membaca siswa, membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan

bukan hanya meningkatkan minat tetapi juga efektivitas hasil belajar.

Selain penelitian-penelitian tersebut, temuan ini juga sejalan dengan penelitian (Lukcyhasnita et al., 2018) yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan interaktif seperti puzzle dan dunia kata terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar kosakata siswa di sekolah dasar. Sementara itu, (Khoirunnisa, 2025) dalam penelitiannya di UPI Bandung, menunjukkan bahwa media kartu kata yang dirancang secara interaktif mampu meningkatkan minat dan kemampuan membaca permulaan siswa secara signifikan. Hasil serupa juga diungkapkan oleh (Rany & Suriani, 2023) yang melaporkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan membaca nyaring siswa setelah menggunakan permainan kartu kata di kelas II sekolah dasar.

Temuan ini memberikan implikasi penting bagi praktik pembelajaran di sekolah dasar. Bagi guru, permainan kata interaktif dapat dijadikan alternatif metode pengajaran literasi yang mudah diterapkan dan tidak membutuhkan fasilitas digital.

Media pembelajaran seperti kartu kosakata atau potongan suku kata dapat dirancang dengan bahan sederhana namun tetap efektif dalam membantu siswa memahami materi. Bagi perancang kurikulum, pendekatan ini mendukung upaya mewujudkan pembelajaran aktif dan menyenangkan seperti yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya, hasil ini membuka peluang untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut, misalnya dengan desain kuantitatif atau dengan melibatkan media digital interaktif.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa permainan kata interaktif merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Tidak hanya membantu memperkaya kosakata, tetapi juga membuat proses belajar lebih menyenangkan, meningkatkan keaktifan, serta membangun motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, metode ini sangat relevan diterapkan sebagai inovasi pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kata interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V di SDN 20 Selayo. Penerapan berbagai bentuk permainan kata sederhana, seperti menyusun kata, menebak kata, dan mencocokkan suku kata, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, dan partisipatif. Siswa yang semula pasif dan kurang termotivasi menjadi lebih aktif, antusias, serta menunjukkan peningkatan signifikan dalam memahami kosakata dan isi bacaan.

Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif strategi yang sederhana namun bermakna, terutama dalam konteks pendidikan dasar. Permainan kata interaktif tidak hanya membantu mengembangkan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga membangun rasa percaya diri, meningkatkan kerja sama

antarsiswa, dan menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi.

Dengan demikian, penggunaan permainan kata interaktif sangat relevan untuk diterapkan oleh guru sebagai inovasi pembelajaran literasi di sekolah dasar. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, baik melalui pendekatan kuantitatif maupun dengan integrasi teknologi digital sebagai media permainan edukatif yang mendukung keterampilan literasi anak secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Hildayanti, M. S., Wakhyudin, H., & Prima, F. (2024). *KARTU SUKU KATA (Pendekatan Kreatif untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia)*. 3(2), 2533–2536.
- Khoirunnisa, S. C. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KAKARTU SEKATA DALAM MENGEMBANGKAN MINAT DAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI SEKOLAH DASAR*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lukcyhasnita, A., Irfansyah, I., & Sulistyningtyas, T. (2018). Minat Siswa Sekolah Dasar pada Permainan Kosakata Bahasa Indonesia (Studi Kasus: Permainan Interaktif Katabrak, Si Udin Puzzle 5 Dasar, dan Dunia Kata). *Jurnal Socioteknologi*, 17(2), 288–296.
- Masitoh, M., Juhri, D. A., Anam, K., Hartono, B., Nurmawati, F., & Kurniawan, M. (2024). Fun Learning: Peningkatan Literasi Dasar Siswa Melalui Aktivitas Permainan Interaktif. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 6(2), 167–180.
- Pandiangan, A. J., Lubis, F., Wana, C. D., Sihite, D., Nabila, K., Parangin-angin, N. A., & Sagala, T. A. (2024). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 2 SD Melalui Penggunaan Permainan Kata-Kata yang Kreatif dan Interaktif Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri*. 8, 20876–20880.
- Rany, N. M., & Suriani, A. I. (2023). Penerapan Permainan Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(4), 512–526.
- Wulandari, P. L., & Susanto, R. U. (2025). Efektivitas Penggunaan Permainan Kartu Kata Kosakata (Karkakota) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Journal of Mandalika Literature*, 6(2), 592–598.