

INOVASI BAHAN AJAR LITERASI

MENU

PAKAIAN ADAT

TARIAN ADAT

RUMAH ADAT

GAMIFIKASI PEDAGOGI

**Pendekatan Gamifikasi
dan Pedagogi Modern**





INOVASI BAHAN AJAR LITERASI

Pendekatan Gamifikasi dan Pedagogi Modern

Dr. Yulian Dinihari, M.Pd.

Prof. Dr. Zainal Rafli, M.Pd.

Prof. Dr. Endry Boeriswati, M.Pd.

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 19 TAHUN 2002
TENTANG HAK CIPTA

PASAL 72
KETENTUAN PIDANA SANKSI PELANGGARAN

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,(satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,(lima miliar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,(lima ratus juta rupiah).

INOVASI BAHAN AJAR LITERASI

Pendekatan Gamifikasi dan Pedagogi Modern

Hak Cipta © 2025 pada penulis.

Penulis	. Dr. Yulian Dinihari, M.Pd. Prof. Dr. Zainal Rafli, M.Pd. Prof. Dr. Endry Boeriswati, M.Pd.
Editor	. Asep Supriyana
Setting dan Layout	. Tim Penerbit
Desainer Sampul	. Zaenal Arifin, M.Pd.
Cetakan 1	. Januari 2025
Diterbitkan oleh	. CV. Edupedia Publisher
Alamat	. Jl. Trajaya, Palasah, Kab. Majalengka, Jawa Barat Telp/WA. 0822-1856-0919 edupedia.publisher@gmail.com
ISBN	. 978-634-7090-21-8

Anggota IKAPI No. 465/JBA/2023

Dilarang keras mengutip, menjiplak, memfotokopi sebagian atau seluruh isi buku ini serta memperjualbelikannya tanpa mendapat izin tertulis dari Penerbit Edupedia Publisher.

© HAK CIPTA DILINDUNGI OLEH UNDANG-UNDANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga buku berjudul INOVASI BAHAN AJAR LITERASI: Pendekatan Gamifikasi dan Pedagogi Modern ini dapat terselesaikan. Buku ini hadir sebagai respons terhadap kebutuhan inovasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan bahan ajar literasi yang relevan dengan tantangan dan peluang di era digital.

Literasi merupakan fondasi penting bagi pembelajaran sepanjang hayat. Namun, dalam praktiknya, mengembangkan bahan ajar literasi yang menarik dan efektif masih menjadi tantangan besar. Oleh karena itu, buku ini dirancang untuk membantu pendidik, akademisi, dan praktisi pendidikan dalam memahami, merancang, dan mengimplementasikan bahan ajar literasi yang tidak hanya memenuhi kebutuhan kurikulum tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Pendekatan gamifikasi yang kami angkat dalam buku ini bertujuan untuk memberikan nuansa pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Gamifikasi, yang menggabungkan elemen permainan dengan pedagogi, telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran di era modern yang semakin kompleks.

Buku ini disusun secara sistematis, dimulai dengan konsep-konsep dasar pengembangan bahan ajar, literasi, dan media pembelajaran, hingga pengintegrasian gamifikasi dalam desain bahan ajar literasi. Setiap bab dilengkapi dengan teori, contoh aplikatif, dan panduan praktis untuk memudahkan pembaca dalam memahami dan mengimplementasikan ide-ide yang disampaikan.

Kami menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para pembaca sangat kami harapkan untuk pengembangan lebih lanjut. Semoga buku ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran literasi di Indonesia.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung terwujudnya buku ini. Semoga buku ini bermanfaat dan menginspirasi banyak pendidik untuk terus berinovasi dalam menghadirkan pembelajaran yang bermakna bagi generasi masa depan.

Ambon, Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi.....	iii
Daftar Tabel.....	iv
Daftar Gambar.....	v
Bab I. Pendahuluan.....	1
Bab II. Konsep Pengembangan Model Bahan Ajar	24
Bab III. Literasi: Konsep, Teori dan Pengembangan	49
Bab IV. Literasi Membaca: Proses, Pemahaman, dan Strategi Pendukung	88
Bab V. Konsep Media Pembelajaran.....	105
Bab VI. Gamifikasi dan Pedagogi: Pendekatan Kreatif dalam Pembelajaran Modern.....	110
Bab VII. Desain Bahan Ajar Literasi Berbasis Gamifikasi Pedagogi	140
Daftar Pustaka.....	149
Riwayat Hidup	190

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hubungan Dimensi Proses Kognitif dan Pengetahuan.....	i
---	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Asesmen Kompetensi Nasional 2021	2
Gambar 2. Pengaruh Praktik Pembelajaran Guru terhadap Indeks Rasa Senang Membaca Siswa Indonesia	15
Gambar 3. Integrasi Konstruktivisme dalam Bahan Ajar Literasi	47
Gambar 4. Piramida Membaca	67
Gambar 5. Tahap Kefasihan Membaca	72
Gambar 6. Feedback and Game Mechanics of User Types	121
Gambar 7. <i>User Journey</i>	124
Gambar 8. Hubungan Permainan Serius untuk Pembelajaran dan Pendidikan	127
Gambar 9. Langkah-Langkah dalam Proses Penyesuaian Gamifikasi	130
Gambar 10. Teori dalam Praktik Gamifikasi	131
Gambar 11. Desain Alur Kerja Perangkat Lunak Bahan Ajar Literasi	141
Gambar 12. Halaman Awal Bahan Ajar Literasi ..	141
Gambar 13. Halaman Menu Bahan Ajar Literasi ..	142
Gambar 14. Halaman Materi pada Bahan Ajar Literasi	143
Gambar 15. Desain Aplikasi Android Bahan Ajar Literasi	144
Gambar 16. Cara Menginstal Bahan Ajar Literasi	147

Bab I. Pendahuluan

Literasi merupakan kemampuan untuk memahami, menginterpretasikan, menerapkan, dan mengevaluasi informasi dalam berbagai situasi. Literasi tidak lagi terbatas pada keterampilan verbal dan tulisan, tetapi juga mencakup aspek visual, digital, dan multimodal lainnya (Courtney et al., 2005). *International Literacy Association* (ILA) mendefinisikan literasi sebagai kemampuan untuk mengenali, memahami, menafsirkan, mencipta, mengomputasi, dan mengomunikasi menggunakan simbol visual, auditori, serta digital mengenai topik lintas disiplin ilmu. Literasi yang mencakup berbagai aspek ini merupakan dasar yang penting untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas.

Menurut Forum Ekonomi Dunia (2015), sumber daya manusia yang berkualitas mencakup tiga aspek, yaitu literasi dasar, karakter (disesuaikan dengan konteks bangsa Indonesia), dan kompetensi (Pembangunan & Kebudayaan, 2021). Literasi dasar mencakup kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (Disnawati & Ndapa Deda, 2022). Karakter yang dimaksud dalam konteks ini merujuk pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan karakter bertujuan memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan. Penanaman pendidikan karakter dilakukan pada setiap mata pelajaran ataupun kegiatan pembelajaran (Izzati et al., 2022).

Kompetensi mengacu pada kumpulan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dalam menyelesaikan tugas dengan efektif dan efisien.

Dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang unggul dan berkelanjutan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia melalui Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) (Direktorat Sekolah Dasar, 2022) melakukan pengukuran literasi siswa (Rahmawati et al., 2021). Pada pengukuran literasi, data atau informasi yang ingin diperoleh berkaitan dengan kemampuan siswa memahami bacaan, menuangkan gagasan secara tertulis, dan mengolah informasi untuk merespons fenomena sekitar secara tepat.



Gambar 1. Hasil Asesmen Kompetensi Nasional 2021¹

Hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) tahun 2021 yang mengukur tingkat literasi siswa di Indonesia klaster III mendapat skor nilai literasi 44.673. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat literasi siswa masih rendah (Roebianto et al., 2022). Pada Asesmen Nasional 2021 (Gambar 1) juga mengindikasikan satu dari dua siswa jenjang sekolah dasar belum mencapai kompetensi

¹ Paparan Menteri Pendidikan, dalam Peluncuran Merdeka Belajar Episode ke-23: Buku Bacaan Bermutu untuk Literasi Indonesia

minimum literasi. Oleh karena itu, diperlukan intervensi khusus dan strategi yang komprehensif dalam literasi untuk memenuhi standar literasi dasar, karakter, dan kompetensi yang dibutuhkan oleh siswa.

Secara keseluruhan, hanya lima provinsi yang memiliki tingkat literasinya berhasil mencapai kompetensi minimum (warna hijau). Kelima provinsi itu adalah Bali, DI Yogyakarta, DKI Jakarta, Jawa Tengah, dan Kepulauan Riau. Artinya, sebagian besar siswa telah mencapai batas kompetensi minimum untuk literasi membaca, tetapi masih perlu upaya mendorong lebih banyak siswa menjadi mahir. Sebanyak 29 Provinsi masih berkategori di bawah kompetensi minimum (warna kuning). Hasil ini menunjukkan bahwa masalah literasi rendah merata di semua wilayah, bahkan siswa-siswa di Pulau Jawa pun (Banten, Jawa Barat, dan Jawa Timur) yang lebih unggul dalam fasilitas tak luput dari masalah. Hal ini memperkuat urgensi untuk meningkatkan program literasi di seluruh wilayah Indonesia.

Hasil Asesmen Nasional 2021 mengonfirmasi temuan dari *Programme for International Student Assessment*, yang menyatakan bahwa literasi siswa di Indonesia rendah (Pembangunan & Kebudayaan, 2021). Pada tahun 2022 laporan PISA mengindikasikan Indonesia posisi 11 peringkat terbawah dari 81 Negara yang mengikuti Asesmen (OECD, 2023). Indonesia mencatat penurunan skor penilaian kemampuan membaca. Skor membaca turun dari 371 tahun 2018 menjadi 359 tahun 2022 (PISA, 2023). Data tersebut memperpanjang tren penurunan dari edisi sebelumnya dan menjadi yang

paling signifikan dalam lima edisi terakhir (OECD, 2023).

Literasi membaca dalam PISA mencakup kemampuan mengidentifikasi ide utama, menginterpretasi teks, memahami informasi tersurat dan spesifik. Dalam PISA 2022, sekitar 25% siswa Indonesia mencapai level dua atau lebih tinggi dalam literasi membaca, yang menunjukkan mereka dapat mengidentifikasi ide utama pada teks, menemukan informasi berdasarkan kriteria eksplisit, dan merefleksikan tujuan serta bentuk teks (OECD, 2023). Akan tetapi, tidak ada siswa Indonesia mencapai level lima atau lebih tinggi, yang mengindikasikan kesulitan dalam memahami teks panjang, menghadapi konsep abstrak, dan membedakan fakta dari opini. Oleh karena itu, kemampuan membaca harus diperbaiki secara serius dan berkelanjutan untuk meningkatkan literasi siswa di Indonesia.

Dalam upaya meningkatkan literasi, berbagai kendala muncul yang dapat mempengaruhi keberhasilannya. Hasil penelitian Laksono dan Snow (Laksono & Retnaning Dyah, 2018) (Snow, 2002) menunjukkan bahwa hambatan dalam menumbuhkan literasi disebabkan oleh keterbatasan akses materi bacaan di sekolah dasar. Menurut Guthrie dan Wigfield (Guthrie & Wigfield, 2000) kurangnya motivasi membaca juga merupakan faktor penyebab. Selain itu, NCES (National Center for Education Statistics, 2019) mengidentifikasi lemahnya pemahaman membaca siswa sebagai kendala utama. Duke Nell dan Saliyevna menyebutkan bahwa kurangnya keterampilan analisis dan kritis menyebabkan kesulitan dalam literasi (Duke, Nell K., 2009;

Saliyevna, 2020). Tidak adanya dukungan dari lingkungan rumah juga turut mempengaruhi (Sénéchal & LeFevre, 2002). Dari berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hambatan dalam menumbuhkan literasi terdiri dari akses materi bacaan, motivasi membaca, pemahaman membaca, keterampilan menganalisis, dan dukungan keluarga.

Ketersediaan akses materi bacaan menjadi salah satu penghambat dalam meningkatkan literasi siswa. Variasi sumber bacaan yang terbatas serta kurangnya ketersediaan sumber bacaan, jurnal, dan materi berkualitas menghambat kemampuan seseorang untuk mengembangkan kebiasaan membaca yang baik (Snow, 2002). Sumber daya literasi seperti buku juga diidentifikasi sebagai masalah dalam penelitian Pamungkas, Snow, dan Yanto (Pamungkas, 2017; Snow, 2002; Yanto et al., 2016). Menurut studi yang dilakukan oleh *Result for Development* (R4D) dan *International Education Partners* (IEP), keterbatasan akses materi bacaan disebabkan oleh kurangnya kesadaran tentang nilai buku dalam mendukung literasi, rendahnya ketersediaan buku, dan penggunaan buku yang tidak didukung untuk pembelajaran di kelas. Data menunjukkan bahwa hanya 5% sekolah dasar yang memenuhi standar akses buku, dan banyak siswa memiliki akses yang buruk terhadap buku (Laksono & Retnaning Dyah, 2018). Kondisi ini dapat menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah siswa, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan.

Demikian juga kurangnya motivasi dan minat dalam membaca menjadi masalah dalam literasi. Relevansi bahan bacaan dengan realitas kehidupan sehari-hari menjadi faktor dominan dalam

menurunkan tingkat motivasi membaca siswa (UNICEF, 2020). Menurut Philips, dkk. secara global, 250 juta anak tidak memiliki akses ke bahan bacaan yang relevan dan menyenangkan, sehingga mereka kurang termotivasi untuk membaca (Phillips, A., Crocker, R., Legee, R., Turner, J., & Ebo, 2017). Bahan bacaan yang tersedia di sekolah seringkali terlalu sederhana dan usang, tidak menantang kemampuan anak, dan tidak mencerminkan informasi atau pengetahuan terkini. Dengan bahan bacaan yang tidak relevan pada keseharian siswa, maka dapat secara signifikan menghambat pengembangan literasi.

Pemahaman membaca juga menjadi masalah signifikan dalam literasi. Berdasarkan data dari World Bank, ketidakmampuan siswa untuk memahami bacaan dapat disebabkan oleh kurikulum yang kurang memadai dan metode pengajaran yang tidak optimal (Bank, 2018, 2022). Kurikulum yang tidak memadai berarti pendidikan yang tidak memenuhi kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi serta metode pengajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajar siswa. Kebutuhan pembelajaran sangat bergantung pada ketersediaan materi bacaan yang menarik dan relevan. Sementara itu, perkembangan teknologi yang pesat dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui pembelajaran. Di sisi lain, ketika metode pengajaran konvensional dan monoton dapat menjadi hambatan pada siswa yang memiliki gaya belajar unik.

Di samping itu, kemampuan analisis kritis sangat penting dalam literasi. Penelitian Duke menunjukkan bahwa kurangnya keterampilan analisis dan kritis menjadi kendala dalam

pembelajaran literasi (Duke, Nell K., 2009). Tantangan ini muncul akibat kurangnya latihan dalam menganalisis teks dan kekurangan pengajaran yang mendorong pemikiran kritis. Kekurangan keterampilan analisis kritis dapat menghambat kemampuan siswa untuk mengurai teks, mengidentifikasi unsur-unsur penting, dan mengembangkan pemahaman yang mendalam. Hal ini juga dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat dan mempertimbangkan perspektif yang berbeda.

Demikian pula, masalah literasi termasuk rendahnya minat baca juga dipengaruhi oleh budaya membaca di lingkungan keluarga. Pendekatan di rumah dan sekolah sering kali hanya mengandalkan buku bacaan yang tersedia. Ketersediaan buku di rumah sangat terbatas mengakibatkan siswa tidak memenuhi kebutuhan literasi mereka. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur, dan penelitian tersebut dikuatkan pula oleh Restu, serta Sirait (Nur, 2020; Restuningsih, 2023; Sirait, 2022), menunjukkan bahwa budaya membaca yang tidak berkembang dalam keluarga berdampak signifikan terhadap rendahnya minat baca anak. Hasil penelitian ini menggarisbawahi pentingnya peran orang tua dalam mendukung dan membangun budaya membaca yang kuat, sehingga dapat mendorong peningkatan minat dan keterampilan literasi pada siswa.

Faktor-faktor seperti akses materi, motivasi, pemahaman bacaan, keterampilan analisis dan kritis, serta dukungan keluarga menunjukkan kompleksitas tantangan dalam meningkatkan literasi siswa. Di antara berbagai hambatan literasi yang telah diidentifikasi, keterampilan analisis dan

kritis merupakan faktor paling penting dalam membentuk siswa, bukan hanya cakap dalam membaca, tetapi juga mampu berpikir kritis dan mandiri. Saat ini, kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan menjadi lebih utama.

Lebih lanjut, mengutamakan keterampilan analisis kritis berarti memperkuat kurikulum dan metode pengajaran untuk mendukung pembelajaran aktif di kelas. Penelitian oleh Zuhra menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis sangat penting dalam pendidikan, dan proses berpikir kritis merupakan bagian dari literasi (Zuhra et al., 2021). Penelitian Attaalla mendukung bahwa keterampilan literasi kritis dapat dikembangkan melalui keterampilan abad ke-21, seperti mengevaluasi teks, mengidentifikasi bias penulis, dan memberikan penalaran (Attaalla, 2021). Hal ini mengindikasikan bahwa keterampilan analitis dan kritis sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa Indonesia yang masih rendah.

Siswa yang memiliki literasi rendah dikhawatirkan akan menghadapi masalah belajar yang serius. Akses bacaan yang buruk dapat menyebabkan siswa kehilangan motivasi untuk membaca. Siswa yang tidak memiliki motivasi membaca akan sulit memahami isi bacaan karena mereka tidak terbiasa berpikir kritis. Masalah ini penting karena dapat mengurangi kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan literasi di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam konteks akademik. Kurangnya prestasi akademik dan kesulitan dalam memahami teks bacaan dapat berkontribusi terhadap kesenjangan literasi di antara siswa. Oleh karena itu, pendekatan

komprehensif dan strategi yang tepat dapat membantu mengatasi masalah ini secara lebih efektif serta mendukung perkembangan literasi siswa secara merata.

Guru-guru di tingkat sekolah dasar memiliki pandangan yang beragam mengenai strategi inovatif untuk meningkatkan literasi siswa. Salah satu temuan yang didapat dengan pendidik di lapangan mengungkapkan perlunya pendekatan baru dalam pembelajaran. Menurutnya, strategi yang diterapkan harus mampu menghadirkan materi yang relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Materi pembelajaran sebaiknya tidak hanya menarik, tetapi juga berakar pada budaya siswa, sehingga mereka merasa lebih terhubung dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, pendekatan pengajaran harus dirancang untuk melibatkan siswa dalam aktivitas yang menantang, memotivasi, dan mendorong keterlibatan aktif mereka.

Berdasarkan temuan itu juga menegaskan pentingnya strategi yang dapat mendorong kemampuan berpikir kritis siswa. Ia menyarankan penggunaan tugas berupa pertanyaan reflektif yang dapat membantu siswa mengidentifikasi, memahami, membandingkan, dan mengembangkan ide-ide mereka. Tugas-tugas ini tidak hanya melatih keterampilan analisis, tetapi juga memungkinkan guru untuk memberikan nilai sebagai motivasi bagi siswa untuk terus berkembang.

Sementara itu, temuan lainnya menyoroti pentingnya dukungan media pembelajaran dalam gerakan literasi di sekolah. Menurutnya, media yang ada saat ini, terutama koleksi buku lama, belum memadai untuk memenuhi kebutuhan siswa yang terus berkembang. Mereka pun mengusulkan

adanya inovasi dalam penyediaan media pembelajaran, seperti memanfaatkan teknologi digital dan sumber bacaan modern. Dengan cara ini, siswa dapat lebih termotivasi untuk membaca dan mendisiplinkan diri, sehingga literasi mereka dapat meningkat secara menyeluruh.

Pendekatan yang mencakup materi yang relevan, tugas yang menantang, serta dukungan media yang inovatif diyakini dapat memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan literasi siswa di sekolah dasar.

Literasi tidak hanya dilakukan di sekolah saja, tetapi juga harus dilakukan di rumah, agar siswa terbiasa menjadi siswa yang literat. Selama ini, literasi yang dilakukan di rumah ataupun di sekolah hanya terfokus pada buku bacaan yang tersedia. Di sekolah siswa hanya mendapatkan buku bacaan yang tersedia di perpustakaan, sedangkan ketersediaan buku di rumah sangat terbatas, sehingga siswa tidak mendapatkan kebutuhan literasi yang memadai. Oleh karena itu, penting untuk memperluas akses ke materi bacaan baik di sekolah maupun di rumah dan memastikan dukungan dari orang tua dalam meningkatkan minat baca siswa. Dukungan ini sangat penting untuk mengatasi keterbatasan yang ada dan membangun kebiasaan membaca yang kuat pada siswa.

Guru merasa perlu menggunakan strategi pengajaran yang interaktif, seperti memberikan umpan balik positif dan penghargaan, untuk membantu mengatasi masalah literasi. Pemberian umpan balik positif dapat mendukung dan memperkuat usaha dalam meningkatkan literasi siswa. Hal ini penting dalam pembelajaran, karena dapat membantu siswa mengidentifikasi apa yang

mereka lakukan dengan baik dan mendorong mereka untuk terus melakukan perbaikan. Selanjutnya pemberian penghargaan adalah tindakan memberikan sesuatu yang menyenangkan dan berharga sebagai bentuk apresiasi terhadap prestasi siswa. Penghargaan tidak harus berbentuk materi, tetapi bisa dengan stiker atau immateri lainnya. Penerapan strategi ini memerlukan kreativitas dan media yang mendukung untuk membantu guru dalam menjalankan program literasi.

Program literasi siswa yang dilakukan di sekolah belum semuanya berjalan dengan lancar. Kesulitan dalam pelaksanaan program literasi di beberapa sekolah dasar melibatkan kebutuhan aksesibilitas dan menyoroti pentingnya praktik mengajar yang dapat memengaruhi rasa senang dalam mengajar. Kegiatan literasi yang efektif tidak hanya bergantung pada siswa yang bersemangat dan termotivasi, tetapi juga pada guru yang merasa senang dan terlibat dalam proses mengajar.

Dalam proses mengajar, seorang guru menyesuaikan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru sebagai generasi milenial memiliki ciri-ciri adaptasi yang baik terhadap teknologi dan perubahan. Teknologi sekarang ini merupakan instrumen penting dalam proses pembelajaran (Namiroh et al., 2018). Generasi milenial dalam kehidupan sehari-hari tidak pernah lepas dari TI seperti ponsel Android, komputer, internet, dan sebagainya (Wahyono, 2019). Pendidikan harus mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Siswa sekolah dasar saat ini disebut dengan generasi alfa yang merupakan generasi *digital*

native. Karakteristik generasi alfa berbeda dari generasi sebelumnya, sehingga diperlukan pemahaman kondisi yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran. Siswa generasi alfa, yang memiliki kecenderungan untuk menggunakan internet, membutuhkan interaksi dengan teknologi dalam pembelajaran untuk merangsang minat dan keterlibatan mereka.

Adaptasi pembelajaran yang efektif, terutama di tengah perbedaan generasi antara guru dan siswa, memerlukan pendekatan yang menggali lebih dalam pada kebutuhan siswa sekolah dasar. Dalam konteks ini, adaptasi pembelajaran harus dapat menanggapi perbedaan preferensi dan gaya belajar yang muncul akibat perbedaan generasi. Peran teknologi menjadi salah satu komponen dalam menjembatani perbedaan antara kedua generasi ini. Guru generasi milenial, yang tumbuh dalam era teknologi dan komunikasi, diharapkan memiliki keterampilan teknologi yang baik. Namun, pendekatan pembelajaran tidak hanya sebatas pada pemahaman teknologi semata, tetapi juga harus mencakup kemampuan menggabungkan teknologi dengan materi pembelajaran yang relevan, menguasai materi tersebut dan menyesuaikannya dengan karakteristik anak.

Teori pembelajaran sosial Albert Bandura menegaskan bahwa karakteristik anak-anak dalam belajar lebih efektif melalui permainan. Permainan memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial, meniru perilaku orang dewasa, dan mengasah kemampuan pemecahan masalah (Bandura, 1986). Prensky menyatakan bahwa siswa membutuhkan lebih banyak kesenangan, lebih banyak aktivitas, lebih banyak gambar dan warna,

gaya belajar non-teks, serta umpan balik langsung (Prensky, 2001). Hal ini sangat diperlukan untuk menyelaraskan dengan pola pikir siswa yang terbiasa dengan kecepatan dan interaktivitas. Dengan demikian, literasi mampu membentuk kebiasaan baru bagi siswa dan menjadikan generasi yang literat, serta mengembangkan kemampuan analisis kritis dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat ditingkatkan melalui gamifikasi pedagogi. Gamifikasi adalah usaha strategis yang mengaplikasikan elemen-elemen permainan. Gamifikasi memanfaatkan elemen permainan seperti pencarian, tantangan, level, dan penghargaan untuk memotivasi dan melibatkan siswa dalam kelas, serta meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Hu, 2020). Hal ini telah diteliti oleh Kingsley dan Grabner (Kingsley & Grabner-Hagen, 2018). Penelitian Korosidou dan Bratitsis juga menunjukkan bahwa pendidikan yang menyenangkan dan efektif dapat dicapai melalui kegiatan gamifikasi, yang menciptakan kerangka pembelajaran multimodal di mana pelajar berusia enam tahun ke atas dapat bermain, berkolaborasi, dan berinteraksi (Korosidou & Bratitsis, 2021). Gamifikasi menawarkan peluang untuk menciptakan lingkungan belajar multimodal dan interaktif, sehingga membuat konsep pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan alat instruksional tradisional.

Penggunaan gamifikasi dan manfaatnya dalam pendidikan telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Lamija Huseinović menyoroti bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa, kinerja

akademik, dan keterampilan bahasa (Huseinović, 2023). Temuan ini sejalan dengan penelitian Staneva, dkk yang menunjukkan bahwa gamifikasi mendorong efektivitas pembelajaran, meningkatkan motivasi, dan prestasi siswa dengan mengubah peserta pasif menjadi peserta aktif, serta merangsang pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan akuisisi pengetahuan melalui metode inovatif (Staneva et al., 2023). Ana Vrcelj juga menekankan bahwa penerapan gamifikasi di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang mengarah pada hasil pembelajaran yang lebih sukses (Vrcelj et al., 2023). Penelitian terbaru oleh Saez Lopez, dkk menyatakan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan kepuasan siswa, tetapi juga memperkuat interaksi dan antusiasme di kalangan siswa (Sáez-López et al., 2024). Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya memberikan insentif tambahan untuk belajar, tetapi juga membentuk lingkungan pembelajaran inovatif yang mendukung dan memikat.

Beberapa penelitian terdahulu menjelaskan bahwa pembelajaran gamifikasi telah menjadi pendekatan populer dalam dunia pendidikan karena kemampuannya tidak hanya mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga untuk merangsang keterlibatan, motivasi, dan partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Konsep gamifikasi pedagogi mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam lingkungan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan rasa senang membaca siswa sekolah dasar. Akan tetapi, berhasilnya penerapan gamifikasi pedagogi dalam pendidikan sangat tergantung pada ketersediaan bahan ajar yang sesuai dan menarik. Bahan ajar

yang tepat dapat berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar.

Rasa senang membaca siswa, baik secara mandiri maupun dalam kelompok, terlihat dalam indeks yang digunakan untuk menilai enam praktik pengajaran guru. Diketahui bahwa rasa senang membaca siswa memengaruhi nilai indeks pada seluruh variabel tersebut. Variabel rasa senang membaca siswa memiliki pengaruh yang paling besar dibandingkan dengan variabel praktik pengajaran lainnya, dengan peningkatan indeks rasa senang membaca sebesar 0,19 untuk siswa yang membaca sendiri dan 0,16 ketika membaca dalam kelompok bersama variabel lainnya (Puspendik, 2019).



Gambar 2. Pengaruh Praktik Pembelajaran Guru terhadap Indeks Rasa Senang Membaca Siswa Indonesia²

Berdasarkan hasil Diskusi Kelompok Terpumpun (DKT) dengan kelompok guru di DKI Jakarta, rasa senang mengajar dianggap sebagai salah satu komponen yang paling penting dalam proses pendidikan. Para guru berpendapat bahwa untuk meningkatkan rasa senang dalam mengajar,

² Puspendik 2019

guru harus meningkatkan kompetensinya. Guru juga menyatakan bahwa dengan memiliki kompetensi yang memadai dan persiapan yang baik, maka guru akan lebih siap untuk mengajar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan rasa senang dalam mengajar, penting untuk memfokuskan perhatian pada pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar yang memadai.

Pengembangan bahan ajar dipilih sebagai upaya utama untuk mendukung efektivitas peningkatan literasi siswa, mengingat peran penting bahan ajar di tingkat dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian Ilmawati dan Adang, yang menunjukkan bahwa bahan ajar memiliki dampak yang lebih positif terhadap minat situasional siswa dibandingkan dengan model pengajaran yang digunakan dalam penelitian mereka (Ilmawati & Suherman, 2016). Dalam pendidikan, bahan ajar menentukan kualitas pembelajaran dan pencapaian siswa. Bahan ajar yang berkualitas menjadi fondasi utama dalam proses pembelajaran dan memiliki dampak signifikan pada pemahaman serta keterampilan literasi tingkat dasar, sehingga mendorong pencapaian hasil yang lebih optimal. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan bahan ajar literasi yang berkualitas. Fokus pengembangan harus pada identifikasi dan penyusunan bahan ajar yang tepat agar dapat lebih efektif dalam mencapai tujuan meningkatkan literasi siswa.

Bahan ajar literasi dikembangkan untuk mengatasi masalah yang ada dalam literasi, khususnya kesulitan anak dalam memahami bacaan dan literasi rendah, yang merupakan prioritas dalam upaya meningkatkan literasi siswa. Kebutuhan akan

bahan ajar literasi sangat penting untuk mengembangkan dan menguji proses pembelajaran di kelas. Dengan memfokuskan perhatian pada bahan ajar, penelitian dapat merancang materi pembelajaran yang lebih spesifik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa bahan ajar memiliki dampak positif yang signifikan terhadap minat situasional siswa. Dengan mengacu pada penelitian yang relevan, permasalahan yang ada, kebutuhan yang diidentifikasi, diskusi kelompok guru, mengembangkan bahan ajar literasi dianggap sebagai solusi praktis dan dapat diimplementasikan secara luas oleh guru, dengan tujuan akhir meningkatkan literasi siswa secara efektif dan

Bahan ajar literasi telah menjadi topik yang menarik perhatian banyak pihak, dengan ratusan penelitian yang dihasilkan selama beberapa tahun terakhir. Antara tahun 2015 hingga 2022, sebanyak 786 publikasi berhasil diidentifikasi melalui pencarian menggunakan kata kunci seperti “literacy teaching materials,” “elementary school teaching materials,” “gamification,” dan “pedagogia.” Analisis data ini dilakukan menggunakan aplikasi Vosviewer, yang menghasilkan visualisasi berupa lima kluster berwarna—kuning, merah, hijau, ungu, dan biru. Setiap kluster merepresentasikan topik utama seperti *student*, *pedagogia*, *gamification*, dan *education*. Hubungan antarkluster yang digambarkan dengan garis mengindikasikan adanya keterkaitan yang erat antara berbagai tema tersebut.

Konsep *gamification* sendiri menjadi salah satu tren utama, karena terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran dengan menggunakan elemen dan mekanisme permainan yang menarik. Strategi ini tidak hanya memotivasi siswa secara intrinsik, tetapi juga membantu mereka lebih bersemangat dalam proses belajar.

Selain itu, kata kunci seperti *desenvolvimento de conteúdo* menyoroti kebutuhan akan pengembangan materi ajar yang dirancang dengan baik untuk mendukung literasi yang beragam, termasuk literasi digital dan kritis. Dengan pendekatan ini, bahan ajar literasi diharapkan tidak hanya relevan dengan kebutuhan zaman, tetapi juga mampu membangun keterampilan siswa secara menyeluruh.

Dalam keseluruhan temuan ini, terlihat bahwa literasi mengarah pada penggabungan keterampilan digital, kritis, dan multimodal. Hal ini memerlukan strategi pengajaran yang holistik dan adaptif untuk memenuhi kebutuhan serta tantangan pendidikan masa kini. Penelitian dalam bidang literasi telah dilakukan oleh beberapa peneliti untuk mencari solusi dalam meningkatkan literasi. Penelitian ini mencakup studi oleh Abdul, Alfina, Amalia, Ardipal, Asip, Bu'ololo (Abdul Latip, 2020; Alfina & Hanum, 2014; Amalia & Mansoor, 2021; Ardipal et al., 2020; Asip et al., 2019; Bu'ulolo, 2021; Casmudi et al., 2021). Kemudian diperkuat oleh Damayanti, Dindelegen, Dunaway, Firmansyah, Harahap, Huynh, Vliet, dan Yantoro tentang meningkatkan bahasa dan literasi (Darmayanti & Surya Abadi, 2021; Dindelegan, 2018; Dunaway & Lewis, 2021; Firmansyah, 2019; Harahap et al., 2021; Huynh et al., 2020; Vliet, 2012; Yantoro & Sholeh, 2021). Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa literasi sangat dibutuhkan untuk kondisi

siswa ke depannya dimulai dari siswa Sekolah dasar.

Keterhubungan antara konsep gamifikasi dan pedagogi dalam visualisasi ini mendukung gagasan bahwa penggabungan elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penelitian oleh Siregar menunjukkan bahwa gamifikasi pedagogi dapat meningkatkan kemampuan, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa (Siregar et al., 2022). Penelitian yang mengkaji literasi, gamifikasi, dan pedagogi menghasilkan pemahaman baru tentang penerapan teknik gamifikasi dapat konteks pendidikan dasar. Visualisasi ini menekankan pentingnya inovasi pedagogi dan penggunaan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran literasi. Hal ini menawarkan perspektif baru untuk pengembangan kurikulum dan praktik pengajaran di tingkat sekolah dasar.

Gamifikasi dalam pembelajaran telah menjadi perhatian utama dalam berbagai penelitian. Beragam studi telah dilakukan oleh para ahli, seperti Al-Jarf, Ali et al., Amalia dan Mansoor, Dirgahayu, serta Farida et al. (Al-Jarf, 2022; Ali et al., 2021; Amalia & Mansoor, 2021; ANEM, n.d.; Dirgahayu, 2020; Farida et al., 2022). Hasil penelitian mereka menunjukkan dampak positif gamifikasi dalam meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian lainnya oleh Fitriani, Fitriyanti et al., Hushaini et al., dan Shukri et al. (Fitriani, 2020; Fitriyanti et al., 2021; Hushaini et al., 2022; Riski, 2021; Shukri et al., 2017; Špehar, 2018) lebih berfokus pada penerapan game online dalam pembelajaran. Studi-studi ini membuktikan bahwa

game online dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

Penelitian oleh Suarmini, Sukmawati et al., Sunarya et al., dan Yahaya et al. (Suarmini, 2020; Sukmawati et al., 2021; Sunarya et al., 2019; Wahid, n.d.; Wook et al., 2021; Yahaya et al., 2022; Yaniaja et al., 2020; Zin et al., 2021) menyoroti bahwa gamifikasi kini dianggap sebagai kebutuhan mendasar yang dapat diintegrasikan ke dalam sistem pendidikan. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bagaimana gamifikasi dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif.

Dalam beberapa tahun terakhir, topik gamifikasi terus berkembang pesat dan menjadi salah satu pendekatan yang banyak dibahas untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kebutuhan akan bahan ajar literasi yang memanfaatkan elemen gamifikasi juga telah didukung oleh berbagai visualisasi data, salah satunya adalah hasil analisis dari aplikasi Open Knowledge Maps. Visualisasi ini memberikan gambaran yang jelas tentang pentingnya integrasi gamifikasi dalam bahan ajar untuk memenuhi kebutuhan siswa masa kini.

Ditemukan beberapa artikel dalam aplikasi *open knowledge maps* yang memperkuat penelitian berhubungan dengan literasi dan gamifikasi berjudul (1) “Kajian Gamifikasi Mekanik sebagai Variabel dalam Literasi Media Board Game” (Amalia & Mansoor, 2021) peneliti menggunakan media board game sebagai media pendidikan terhadap keterampilan literasi media. Dalam konteks penelitian ini walaupun erat kaitannya dengan literasi dan gamifikasi, tetapi peneliti tidak

melakukan hal tersebut pada anak sekolah dasar dan fokus pada literasi digital. (2) "*Children's Voluntary Summer Reading In Norway: Insights Gained From The Gamified Library-Initiated Reading Campaign Sommerles.No*" peneliti (Hareide et al., 2020) Menggunakan *gamification*, pada program membaca yang diprakarsai perpustakaan Norwegia untuk siswa sekolah dasar dalam meningkatkan minat membaca siswa apakah dipengaruhi oleh gender. (3) "*Designing a Mobile Application Based on Gamification Method to Increase Muslims Reading Interest*" (Pratama & Azhari, 2020) meneliti tentang aplikasi mobile berbasis gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan minat baca umat Islam. (4) "*Capabilities Of Digital Gamification Resources To Form The Basis Of Information Security*" peneliti (Zenkina et al., 2020) menemukan bahwa penggunaan gamifikasi digital secara efektif untuk menyelesaikan tugas kognitif, komunikatif, dan organisasi sesuai dengan standar keamanan informasi. (5) "*The Technology Of Prospective Teachers' Digital Competence Formation By Means Of Gamification*" peneliti (Zhernovnykova et al., 2020) membuktikan bahwa salah satu faktor pendukung efektivitas pengembangan proses pendidikan di perguruan tinggi adalah pembentukan kompetensi digital calon guru melalui gamifikasi.

Dari hasil penelusuran literatur, terdapat beberapa kajian yang menjadi dasar untuk menentukan kebaruan dalam peneliti ini. Peneliti terdahulu menunjukkan bahwa gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa (Abusa'aleek & ..., 2020; Adlakha et al., 2020; Bazinet, n.d.; Benini & Thomas, 2021; De-Marcos et al., 2014; Eckardt & Robra-Bissantz, 2016; Fanni et al., 2005; Gooch et al.,

2015; Haasio et al., 2021; Harahap et al., 2021). Namun, beberapa penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar literasi belum dirancang dengan serius, baik menggunakan media pembelajaran maupun tidak, khususnya pada penelitian dan publikasi ilmiah.

Temuan kajian ini memberikan kebaruan yang signifikan melalui integrasi konsep gamifikasi dan pedagogi. Penelitian ini menonjolkan aspek inovatif dengan menggambarkan bagaimana pendekatan gamifikasi dapat menjadi fondasi baru dalam pengembangan bahan ajar literasi di tingkat sekolah dasar. Kebaruan ini terwujud melalui penggabungan dua elemen utama, yaitu gamifikasi dan pedagogi, yang secara strategis diintegrasikan untuk meningkatkan proses pembelajaran literasi. Fokus pada literasi di sekolah dasar juga menambah keunikan pada penelitian ini, memberikan kontribusi langsung pada pemahaman cara meningkatkan kualitas pendidikan dasar. Literasi mencakup aspek membaca, media, informasi, kritis, dan digital.

Dari berbagai penjabaran di atas literasi membutuhkan lingkungan pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi agar dapat digunakan di mana pun, dengan akses yang tidak terbatas dan daya tarik yang tinggi untuk siswa. Memanfaatkan aplikasi, *platform digital*, dan sumber daya digital lainnya menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran saat ini. Literasi juga memerlukan strategi pengajaran yang interaktif, seperti pembelajaran mandiri, umpan balik, serta penilaian atau penghargaan untuk siswa. Kemudian literasi membutuhkan pendekatan baru yang sesuai dengan karakteristik siswa, agar lebih relevan dan merangsang motivasi siswa.

Bahan ajar literasi memerlukan usaha strategis yang mengintegrasikan teknologi, pengajaran interaktif, dan mempertimbangkan karakteristik siswa. Selain itu, keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat ditingkatkan melalui pendekatan gamifikasi pedagogi, yang telah terbukti efektif dalam memotivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan akan bahan ajar literasi yang efektif, perlu dilakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar literasi berbasis gamifikasi pedagogi untuk meningkatkan dan memperkuat literasi siswa sekolah dasar.