

Kegiatan Permainan Edukatif Interaktif Melalui Gerakan Cinta Sastra Sejak Dini Bagi Siswa SD Majasari

Revalita Bintang Permana Putri^{1*}, Yully Yuliani Wartini², Vina Marliyana³, Nia Sari⁴, Desti Kusmayanti⁵, Firmansyah⁶

Universitas Mandiri, Subang, Indonesia^{1,2,3,4} Politeknik Negeri Subang, Indonesia^{5,6}

Email Korespondensi : revalitaabp25@gmail.com

Abstrak: Pendidikan literasi sastra pada tingkat dasar sering kali menghadapi stagnasi akibat penggunaan metode pengajaran konvensional yang kaku dan berpusat pada guru (*teacher centered*), seperti yang terjadi di SD Majasari, Kabupaten Subang. Keterbatasan media ajar menyebabkan 75% siswa kelas 5 bersikap pasif, mudah jenuh, dan mengalami kecemasan berbahasa (*language anxiety*). Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mentransformasikan suasana pembelajaran sastra menjadi interaktif dan berpusat pada siswa (*student centered*) melalui penerapan permainan edukatif berantai. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR) yang meliputi siklus perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Partisipan kegiatan terdiri dari 24 siswa kelas 5 SD Majasari (usia 10–11 tahun). Intervensi dilakukan melalui simulasi tiga jenis permainan sastra tematik, yaitu Estafet Kata Ajaib (aspek reseptif), Detektif Puisi (aspek ekspresif paralinguistik), dan Tebak Gambar Jadi Cerita (kreativitas kolektif), dengan integrasi sistem penguatan positif (*positive reinforcement*). Teknik pengumpulan data evaluasi menggunakan observasi partisipatif, dokumentasi, dan analisis produk yang dianalisis secara deskriptif-kualitatif. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada partisipasi aktif siswa, keberanian tampil di depan umum, ketajaman menyimak, serta kemampuan ekspresi teatral. Selain itu, program ini berhasil memicu kreativitas kelompok yang menghasilkan produk nyata berupa draf naskah cerita pendek kolektif yang koheren. Implikasi dari kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan *game-based learning* yang adaptif mampu memitigasi hambatan psikologis linguistik anak dan merekonstruksi ruang kelas dasar menjadi ekosistem literasi yang inklusif serta menyenangkan.

Kata Kunci : Literasi Sastra; Permainan Edukatif; Sekolah Dasar; Pembelajaran Interaktif; Pengabdian Masyarakat

Abstract: Literary literacy education at the elementary level often faces stagnation due to rigid and teacher-centered instructional methods, as observed at SD Majasari, Subang Regency. Limited teaching media caused 75% of 5th-grade students to be passive, easily bored, and experience language anxiety. This community service activity aimed to transform the atmosphere of literary learning into an interactive and student-centered environment through the implementation of sequential educational games. The implementation method utilized Participatory Action Research (PAR), encompassing cycles of planning, acting, observing, and reflecting. The participants consisted of 24 fifth-grade students of SD Majasari (aged 10–11 years). The intervention was conducted through the simulation of three thematic literary games, namely “Estafet Kata Ajaib” (receptive aspect), “Detektif Puisi” (paralinguistic expressive aspect), and “Tebak Gambar Jadi Cerita” (collective creativity), integrated with a positive reinforcement system. Evaluation data were collected through participant observation, documentation, and product analysis, which were then analyzed descriptively and qualitatively. The results demonstrated a significant increase in students' active

participation, public speaking confidence, listening acuity, and theatrical expression. Furthermore, the program successfully stimulated group creativity, producing a coherent collective short story draft. The implication of this activity proves that an adaptive game-based learning approach can mitigate children's psychological-linguistic barriers and reconstruct elementary classrooms into an inclusive and joyful literacy ecosystem.

Keywords : Literary Literacy; Educational Games; Elementary School; Interactive Learning; Community Service

Article info: Submitted : 2026-06-25 | Accepted : 2026-07-03 | Published : 2026-07-08

Copyright © 2026, Author(s).

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



Pendahuluan

Pendidikan literasi pada tingkat dasar merupakan fondasi krusial dalam mengembangkan keterampilan berbahasa, berpikir kritis, dan pembentukan karakter siswa. Salah satu elemen penting dalam pendidikan literasi adalah pengenalan sastra sejak dini. Sastra bukan sekadar susunan kata yang menarik, melainkan instrumen refleksi yang dapat meningkatkan sensitivitas emosional, daya kreasi, serta empati siswa terhadap lingkungan. Pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi makna dari teks sastra ini sejalan dengan Literary Response Theory yang dikemukakan oleh Louise Rosenblatt. Teori ini menegaskan bahwa sebuah karya sastra baru akan hidup dan bermakna secara nyata melalui hubungan transaksional yang dinamis antara pembaca dan teks, di mana pembaca memberikan respons personal berdasarkan pengalaman akademis maupun emosional mereka. Melalui lensa teori tersebut, pembelajaran sastra lewat media seperti puisi, cerita, dan pantun semestinya menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang bebas menjelajahi kosakata baru sekaligus mengeksplorasi ekspresi diri.

Sebagai lembaga pendidikan dasar, SD Majasari berkomitmen untuk menerapkan aspek literasi ini guna menghasilkan generasi yang mahir berbahasa. Sekolah ini menawarkan lingkungan akademis yang mendukung, pengelolaan kelas yang teratur, serta didukung oleh keterbukaan manajemen untuk mengembangkan potensi siswa. Profil siswa kelas 5 di sekolah ini sebagian besar terdiri dari anak-anak yang sedang dalam masa perkembangan psikologis aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Karakteristik perkembangan ini sejalan dengan pandangan Nurgiyantoro (2021, dalam Arafik & Rini, 2021) yang menyatakan bahwa pemilihan dan kontribusi sastra anak harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan agar dapat berkontribusi secara nyata terhadap aspek emosional, kognitif, serta sosial anak di sekolah dasar.

Namun, sebagai sekolah yang beroperasi dengan sumber daya media pengajaran yang terbatas, SD Majasari menghadapi tantangan nyata dalam menciptakan suasana literasi yang positif dan dinamis dalam kegiatan belajar mengajar (Arafik, 2021). Tantangan terkait keterbatasan ini sejalan dengan urgensi yang dikemukakan oleh Pagarra et al. (2022, dalam Ramadani & Hamzah, 2025) bahwa keberadaan media pembelajaran sangat krusial dalam menjembatani keterbatasan ruang, waktu, serta daya indera, sehingga materi yang abstrak atau sulit dijangkau dapat disajikan secara konkret dan menarik bagi siswa sekolah dasar (Ramadani & Hamzah, 2025). Selain itu, permasalahan keterbatasan interaksi kontekstual ini diperkuat oleh pandangan Sahril et al. (2020, dalam Sari et al., 2025) yang menegaskan bahwa stagnasi kemahiran berbahasa anak tingkat dasar sering kali dipicu oleh minimnya pemanfaatan media apresiasi sastra yang inovatif. Oleh karena itu, diperlukan transformasi media ajar yang adaptif guna mereduksi kejenuhan belajar siswa (Sari et al., 2025).

Di sinilah letak keunggulan dan nilai kebaruan dari program pengabdian ini dibandingkan dengan langkah-langkah literasi konvensional sebelumnya. Ketika sebagian besar program terdahulu hanya berfokus pada penyediaan pojok baca atau aktivitas membaca pasif secara mandiri, kegiatan pengabdian ini mengintegrasikan respons estetik siswa secara langsung ke dalam ekosistem permainan interaktif berantai yang terstruktur. Pendekatan ini tidak hanya memosisikan sastra sebagai objek hafalan teoretis, melainkan sebagai stimulus performatif yang memicu keberanian bertindak, kerja sama kelompok, dan menurunkan kecemasan berbahasa (*language anxiety*) anak secara instan di dalam kelas.

Kondisi tersebut memberikan dampak langsung pada proses penyampaian materi sastra formal yang harus diajarkan sesuai dengan kurikulum Bahasa Indonesia di kelas 5. Berdasarkan kurikulum yang berlaku, materi sastra untuk siswa kelas 5 meliputi pemahaman mendalam terhadap teks naratif fiksi (seperti dongeng atau cerita rakyat), pengenalan elemen struktur puisi (rima dan diksi), serta latihan deklamasi karya atau bermain peran dengan intonasi dan ekspresi yang tepat. Penguasaan berbagai materi ini bertujuan agar siswa dapat memahami makna yang terkandung, menghasilkan teks kreatif secara kelompok, dan menyelami ekspresi lisan mereka dengan baik.

Namun, evaluasi situasi di SD Majasari menunjukkan adanya kesenjangan yang mencolok antara harapan kurikulum dan kenyataan di lapangan. Kualitas pengajaran di kelas 5 masih menghadapi tantangan besar terkait rendahnya minat siswa terhadap materi sastra formal. Pengamatan awal mengungkapkan bahwa hanya sekitar 25% siswa yang menunjukkan ketertarikan aktif saat materi sastra diajarkan. Sebaliknya, 75% siswa lainnya cenderung pasif, mudah bosan, dan menganggap materi puisi sebagai sesuatu yang kaku serta teoretis. Masalah di sekolah ini diperparah oleh metode pengajaran yang masih didominasi oleh ceramah satu arah serta menghafalan teks, sehingga membatasi kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi, berimajinasi, dan mengeksplorasi bahasa secara mendalam.

Kondisi pembelajaran yang monoton ini sejalan dengan pandangan Hidayati dan Prasetyo (2021, dalam Putri et al., 2025) yang menyatakan bahwa pendekatan konvensional yang bersifat satu arah cenderung memicu kejenuhan emosional pada anak serta menurunkan partisipasi aktif mereka secara drastis dalam menyerap materi kebahasaan (Putri et al., 2025). Keterbatasan instruksional ini juga diperkuat oleh kritik dari Klarasati et al. (2021, dalam Mardi et al., 2025) yang menyatakan bahwa pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) dalam pembelajaran sastra anak berisiko besar mematikan kreativitas dan membuat siswa menjadi pasif karena tidak diberikan ruang untuk mengapresiasi karya. Hambatan psikologis seperti rasa malu dan kurang percaya diri akhirnya membuat siswa enggan mengekspresikan diri dengan mimik atau nada suara yang teatral di depan umum (Mardi et al., 2025).

Tantangan psikologis tersebut sejalan dengan temuan Asti (2024, dalam Marzuki et al., 2025) yang menunjukkan bahwa pendekatan apresiasi sastra yang interaktif dan kreatif di sekolah dasar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan aspek emosional, kematangan psikologis, serta rasa percaya diri anak. Jika situasi ini dibiarkan, kemampuan siswa dalam mendengar, berbicara, dan menulis dengan cara yang kreatif tidak akan berkembang dengan optimal (Marzuki et al., 2025).

Untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh mitra, solusi yang diusulkan adalah menerapkan metode pengajaran yang menekankan pada permainan edukatif yang interaktif. Metode ini bertujuan untuk mengubah paradigma bahwa pembelajaran sastra itu membosankan menjadi suatu pengalaman yang menyenangkan, inklusif, dan berfokus pada siswa. Solusi ini diaplikasikan melalui tiga jenis permainan sastra berantai yang dirancang dengan tema tertentu, yaitu Estafet Kata Ajaib, Detektif Puisi, dan Tebak Gambar Jadi Cerita. Rangkaian permainan ini disusun secara berurutan untuk mencakup tiga aspek keterampilan literasi demi mengatasi tantangan yang ada di sekolah.

Pertama, aspek reseptif diasah dengan menekankan ketajaman menyimak dan perhatian dalam mendengarkan suara bahasa melalui permainan Estafet Kata Ajaib untuk mengurangi sifat terburu-buru siswa. *Kedua*, aspek ekspresif diuji melalui keberanian dalam menunjukkan intonasi dan ekspresi paralinguistik berdasarkan kartu emosi di depan orang lain melalui permainan Detektif Puisi untuk mengikis rasa malu siswa. Penerapan taktik ini sejalan dengan pandangan Safar et al. (2024, dalam Ramadani & Hamzah, 2025) yang menyatakan bahwa metode adaptif seperti bermain peran atau dramatisasi sangat efektif dalam pembelajaran sastra karena membantu siswa menghayati karakter, mengekspresikan emosi, serta meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan sosial mereka secara signifikan. *Ketiga*, aspek kreativitas kolektif dikerjakan melalui kolaborasi dalam menyusun cerita berdasarkan rangsangan visual di papan tulis, sehingga keterbatasan kosakata siswa dapat diatasi lewat diskusi kelompok yang solid (Ramadani & Hamzah, 2025).

Aktivitas kelompok ini sejalan dengan pandangan Hasanah et al. (2021, dalam Virliana & Fauziah, 2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pemecahan masalah secara kolaboratif efektif mendorong siswa untuk aktif bertukar ide, mengevaluasi argumen, dan menganalisis informasi bersama teman sebaya. Anak-anak di tingkat sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami nilai melalui cerita dan aktivitas nyata, sehingga mereka membutuhkan stimulasi fisik langsung untuk membantu memahami sastra dengan baik (Virliana & Fauziah, 2025). Hal tersebut diperkuat oleh pandangan Teguh (2020, dalam Aliyah & Purwati, 2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran sastra anak sangat esensial sebagai wadah untuk mempermudah siswa dalam menyalurkan gagasan, ide, imajinasi, serta ekspresi kreatif mereka tanpa tekanan emosional (Aliyah & Purwati, 2024).

Pemilihan solusi berbasis permainan dalam program ini sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik psikologis anak pada usia operasional konkret yang memerlukan visualisasi dan keterlibatan motorik saat belajar. Melalui aktivitas bermain yang interaktif, target jangka pendek yang ingin dicapai adalah peningkatan kemampuan reseptif siswa dalam memahami inti dari pesan lisan serta terciptanya imajinasi kreatif kolektif dalam menghasilkan tulisan cerita pendek yang koheren secara sintaksis (Ramadani & Hamzah, 2025). Urgensi pengembangan kompetensi ekspresi tertulis ini sejalan dengan pandangan Suhartika dan Attadib (2021, dalam Rahmadani & Kusumawati, 2025) yang menyatakan bahwa penguasaan keterampilan menulis merupakan aspek esensial bagi peserta didik karena lewat kemampuan inilah mereka dapat melatih daya pikir yang kreatif dan inovatif, sekaligus mempermudah proses penyaluran ide serta pengungkapan gagasan secara terstruktur.

Guna mendukung hal tersebut, pengelolaan kelas dirancang dengan melibatkan sistem penguatan positif (*positive reinforcement*) melalui tantangan konsekuensi edukatif yang menyenangkan. Pemberian konsekuensi edukatif ini sejalan dengan pemikiran Halderen (2020, dalam Bahari & Barera, 2025) yang mengemukakan bahwa penerapan bentuk konsekuensi yang adil dan dikemas secara edukatif di lingkungan sekolah justru dapat menjadi stimulus positif yang efektif dalam memelihara motivasi belajar serta membentuk kedisiplinan tindakan siswa di kelas (Bahari & Barera, 2025).

Untuk mengatasi seluruh isu literasi tersebut, maka dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Kegiatan Permainan Edukatif Interaktif Melalui Gerakan Cinta Sastra Sejak Dini bagi Siswa SD Majasari”, sebagai solusi alternatif agar proses pembelajaran sastra di sekolah dapat berlangsung secara dinamis dan inklusif. Harapan serta tujuan setelah pelaksanaan program ini adalah terjadinya peningkatan keberanian dan rasa percaya diri siswa secara signifikan untuk tampil berekspresi, berpuisi, dan bermain peran di depan umum tanpa takut melakukan kesalahan. Dengan skema intervensi yang menyenangkan ini, suasana belajar di SD Majasari diharapkan menjadi lebih hidup, interaksi sosial yang positif antar-siswa meningkat, serta kemampuan literasi sastra mereka dapat melesat hingga mampu mencapai target keberhasilan di atas 80% sebagai indikator utama kualitas penjaminan mutu layanan pendidikan di sekolah tersebut (Rahmadani & Kusumawati, 2025).

Metodologi Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Jenis pengabdian berbasis PAR dipilih karena menekankan pada kolaborasi aktif dan partisipatif antara tim pelaksana dengan mitra di institusi pendidikan untuk mengatasi masalah lokal secara terencana. Menurut teori yang diajukan oleh Kemmis dan McTaggart (1988, dalam Khafsoh & Riani, 2024), metode PAR secara mendasar menggabungkan siklus terstruktur yang mencakup empat

tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Khafsoh & Riani, 2024).

Lokasi kegiatan pengabdian ini ditetapkan di SD Majasari, Kabupaten Subang, Jawa Barat, berdasarkan kebutuhan sekolah akan variasi metode pengajaran bahasa yang interaktif. Waktu pelaksanaan kegiatan secara definitif berlangsung pada 7 Mei 2026. Partisipan utama yang terlibat secara penuh dalam seluruh proses ini adalah 24 siswa kelas 5 SD Majasari dengan rentang usia antara 10–11 tahun, yang secara psikologis berada dalam fase perkembangan operasional konkret. Tahapan kegiatan dirancang secara sistematis untuk memastikan setiap langkah berjalan efektif dan tepat sasaran bagi sekolah mitra, sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1.
Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian di Sekolah

Langkah pertama dimulai dengan survei lapangan dan observasi konteks langsung di kelas 5 SD Majasari. Melalui survei dan observasi awal ini, dilakukan pemetaan menyeluruh terhadap dinamika interaksi kelas, metode pengajaran konvensional yang sering menyebabkan kejenuhan, serta identifikasi hambatan psikologis siswa berupa rendahnya rasa percaya diri terhadap materi sastra formal. Temuan dari observasi awal ini kemudian digunakan sebagai data primer untuk merancang program pelatihan.

Langkah kedua adalah sosialisasi, yang meliputi penyampaian informasi dasar tentang apresiasi sastra Indonesia secara menyenangkan serta pemberian materi pemicu untuk mendorong imajinasi anak. Pada tahap ini, materi disampaikan dengan memberikan contoh konkret tentang cara mengubah benda nyata di sekitar kelas menjadi ungkapan kalimat sastra yang indah. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan kedekatan emosional siswa terhadap teks bahasa sebelum memasuki tahap simulasi yang lebih kompleks.

Langkah ketiga adalah pelatihan dan penerapan, yang diwujudkan melalui simulasi ipteks sastra anak dengan metode pembelajaran berbasis permainan. Karakteristik materi pelatihan ini menggabungkan metode keterampilan literasi secara bertahap untuk melatih kemampuan berbahasa siswa. Simulasi pelatihan di dalam kelas dilakukan melalui serangkaian permainan sastra yang diatur secara tematik, yaitu pelatihan aspek reseptif melalui ketangkasan mendengarkan bunyi bahasa, pelatihan aspek ekspresif paralinguistik melalui peragaan kartu emosi karakter, serta pelatihan kreativitas kolektif melalui penyusunan teks cerita pendek yang didasarkan pada rangsangan visual di papan tulis. Selain itu, pengelolaan kelas selama pelatihan juga menerapkan sistem penguatan positif (*positive reinforcement*) dengan tantangan konsekuensi edukatif yang edukatif dan menghibur bagi kelompok peserta dengan nilai terendah di akhir sesi permainan.

Langkah terakhir adalah evaluasi dan refleksi untuk menilai efektivitas serta dampak dari seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan bagi pihak sekolah. Evaluasi dilakukan secara kualitatif dengan meninjau lembar checklist observasi perilaku selama pelatihan untuk mengukur peningkatan respons keterlibatan aktif siswa, keberanian tampil di depan umum, serta kualitas produk naskah cerita pendek kelompok yang dihasilkan oleh siswa kelas 5. Fokus komponen penilaian dalam instrumen evaluasi tersebut dirangkum dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1.
Komponen Instrumen Evaluasi Perilaku Siswa

No	Keterampilan Literasi	Aspek Perilaku yang Diamati	Indikator Keberhasilan
1	Reseptif	Fokus mendengarkan bunyi bahasa, ketepatan menangkap estafet kata, reduksi sifat terburu-buru.	Siswa mampu menyalurkan pesan lisan tanpa distorsi makna.
2	Ekspresif	Keberanian tampil di depan kelas, ketepatan intonasi, penguasaan mimik/paralinguistik sesuai kartu emosi.	Hilangnya rasa malu dan kecemasan berbicara (<i>language anxiety</i>).
3	Kreativitas Kolektif	Partisipasi diskusi kelompok, kemampuan bertukar ide, kontribusi menyusun kalimat cerita.	Terciptanya draf cerita pendek kelompok yang koheren secara sintaksis.

Teknik pengumpulan data evaluasi dalam kegiatan pengabdian ini mengombinasikan tiga metode utama guna menjamin validitas temuan lapangan, yaitu observasi partisipatif, dokumentasi, dan analisis dokumen produk. Observasi partisipatif dilakukan secara langsung oleh tim pengabdian selama siklus tindakan permainan berlangsung untuk mencatat dinamika kelas dan perubahan afektif siswa pada lembar instrumen perilaku. Metode dokumentasi digunakan untuk merekam bukti fisik berupa foto dan video performa teatrikal ekspresif siswa saat memperagakan kartu emosi. Sementara itu, teknik analisis produk diterapkan pada lembar kerja kelompok berupa draf naskah cerita pendek kolektif yang dihasilkan siswa, guna menilai perkembangan pemahaman sintaksis dan kekayaan kosakata sastra mereka setelah intervensi diberikan. Keseluruhan data yang dihimpun kemudian dianalisis secara deskriptif-kualitatif untuk ditarik kesimpulan pada tahap refleksi akhir.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan literasi di SD Majasari dilakukan melalui pendekatan terpadu sesuai dengan tahapan yang telah ditetapkan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5 yang sebelumnya didominasi oleh metode konvensional berbasis pendidik atau pengajar (*teacher centered*) berhasil ditransformasikan menjadi suasana belajar yang interaktif dan berpusat pada siswa (*student centered*). Kegiatan ini diikuti oleh 24 siswa yang secara aktif terlibat penuh dalam seluruh sesi materi.

Pada tahap pertama, tim pengabdian melaksanakan sosialisasi dan penyampaian informasi dasar mengenai apresiasi sastra untuk memberikan wawasan sekaligus membangun kedekatan emosional siswa dengan teks bahasa. Untuk menilai reaksi awal serta minat siswa terhadap materi sastra formal, evaluasi berkala dilakukan melalui pengamatan interaksi langsung di kelas. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa perhatian siswa pada mulanya masih kurang, di mana mayoritas siswa menampilkan sikap pasif, jenuh, dan kurang fokus saat berinteraksi dengan pengajar. Meskipun demikian, pemberian rangsangan berupa cerita pendek dan pertanyaan pemantik terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis serta efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif mereka (Setiawaty et al., 2022, dalam Rahmawati et al., 2026). Pendekatan ini berhasil mendorong keberanian siswa untuk memberikan tanggapan secara spontan. Dokumentasi dari pelaksanaan sosialisasi awal ini disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2.
Sosialisasi Materi Literasi dan Apresiasi Sastra Indonesia

Keberhasilan perubahan respons siswa dari pasif menjadi aktif setelah pemberian rangsangan pemicu ini dapat dijelaskan melalui Teori Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky, khususnya mengenai konsep Scaffolding dalam Zone of Proximal Development (ZPD). Ketika siswa kelas 5 dihadapkan pada materi sastra formal yang abstrak, mereka cenderung mengalami hambatan kognitif dan kecemasan verbal yang memicu sikap pasif. Pemberian stimulus berupa cerita pendek yang dekat dengan dunia anak serta pertanyaan pendorong yang interaktif berfungsi sebagai bentuk bantuan sementara (*scaffolding*) yang menjembatani pemahaman awal siswa menuju tingkat penguasaan sastra yang lebih tinggi.

Hal ini sejalan dengan pandangan Jean Piaget mengenai fase operasional konkret anak usia 10–11 tahun, bahwa manipulasi verbal melalui pertanyaan pemantik yang riil dan kontekstual mampu meruntuhkan kejenuhan belajar. Hasil ini juga memperkuat temuan penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa transformasi ruang kelas dari model hafalan pasif menuju ruang dialogis yang kaya stimulus visual-verbal secara signifikan dapat mereduksi kecemasan linguistik (*language anxiety*) sekaligus memicu motivasi internal anak untuk mengekspresikan diri tanpa paksaan.

Pada sesi pelatihan, siswa diajak untuk menyaksikan simulasi fisik dan berpartisipasi langsung dalam penerapan metode pembelajaran berbasis permainan. Sesi pelatihan ini dibagi menjadi tiga jenis permainan sastra berantai yang dirancang secara tematik untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa melalui pendekatan komparatif. Aktivitas pertama dimulai dengan permainan Estafet Kata Ajaib yang bertujuan melatih aspek reseptif siswa. Dalam prosesnya, beberapa siswa tampak terburu-buru sehingga kurang teliti saat mendengarkan istilah puitis dari anggota kelompoknya, yang berdampak pada penurunan ketepatan kalimat di barisan

belakang. Walaupun demikian, seluruh siswa menunjukkan semangat berkompetisi yang tinggi dan suasana mencair ketika terjadi kesalahan pengucapan kata yang lucu di antara anggota kelompok.

Aktivitas kedua dilanjutkan dengan permainan Detektif Puisi untuk mengasah aspek ekspresif. Kendati rasa malu sempat menghalangi sebagian siswa untuk mengekspresikan teks sastra secara teatrikal, suasana kelas berubah kondusif ketika siswa lainnya berperan aktif sebagai detektif yang menganalisis emosi. Hal ini mendorong rekan-rekan mereka di depan kelas untuk mengeksplorasi berbagai nuansa paralinguistik seperti intonasi, nada, dan ekspresi wajah. Dokumentasi dari pelatihan permainan edukatif interaktif ini ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3.

Proses Pelatihan Pembelajaran Sastra Berbasis Permainan Edukatif

Pada tahap penerapan berikutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil agar setiap peserta dapat berinovasi tanpa merasa takut melakukan kesalahan. Kegiatan ini diwujudkan melalui permainan ketiga, yaitu Tebak Gambar Jadi Cerita. Aspek imajinasi dan kreativitas kolektif dipicu melalui kerja sama dalam menyusun cerita berdasarkan stimulus visual di papan tulis. Beberapa siswa pada awalnya sempat bingung untuk mengubah garis sederhana menjadi gambar yang bermakna, serta mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat akibat keterbatasan kosakata.

Namun, melalui diskusi kelompok yang solid dan dukungan intensif dari tim pengabdian, setiap kelompok akhirnya berhasil menyelesaikan karya tulis berupa cerita pendek yang logis dan berkesinambungan. Sebagai bentuk penegasan emosi agar suasana kelas tetap inklusif dan ceria, diterapkan pula sistem penguatan positif

dengan tantangan lucu bagi kelompok yang mendapat nilai terendah, seperti membuat pantun secara spontan atau menyanyikan lagu anak-anak. Dokumentasi aktivitas kerja kelompok ini tertera pada Gambar 4.



Gambar 4.

Penerapan Aktivitas Kreatif Kelompok Berbasis Estafet Visual-Tekstual

Tahap terakhir dari rangkaian kegiatan ini adalah evaluasi akhir untuk menilai efektivitas serta dampak dari solusi permainan edukatif yang telah diterapkan. Proses evaluasi dilakukan secara kualitatif dengan meninjau lembar observasi perilaku guna mengukur peningkatan pemahaman, tingkat partisipasi aktif, dan kualitas karya sastra akhir yang dihasilkan oleh siswa. Berdasarkan hasil rekapitulasi data observasi tindakan, terdapat konversi capaian indikator perilaku siswa yang signifikan sebelum dan sesudah intervensi permainan berantai diberikan. Data kuantitatif mengenai tingkat keberhasilan pencapaian target tersebut dirangkum dalam Tabel 2.

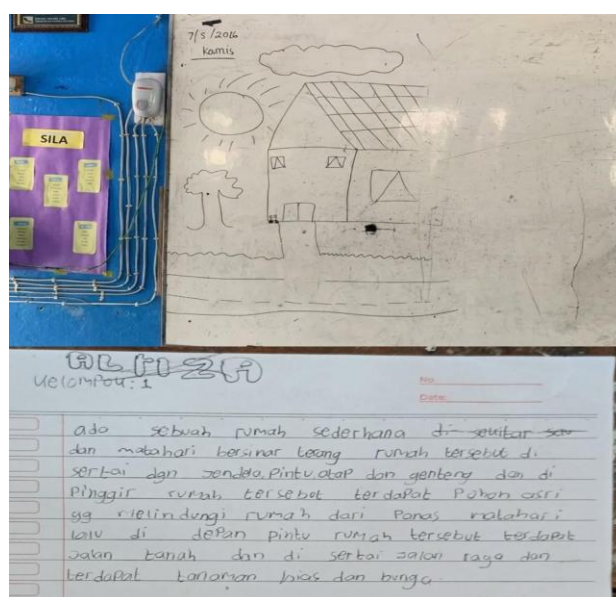
Tabel 2.

Persentase Capaian Indikator Keberhasilan Literasi Sastra Siswa

No	Indikator Evaluasi Perilaku	Sebelum Kegiatan (%)	Sesudah Kegiatan (%)	Peningkatan (%)	Kategori Capaian
1	Keterlibatan Aktif & Respons Siswa	35%	88%	53%	Sangat Tinggi

2	Keberanian Tampil & Reduksi <i>Language Anxiety</i>	25%	83%	58%	Sangat Tinggi
3	Koherensi Produk Sastra Kolektif (Cerpen)	40%	85%	45%	Tinggi

Data pada Tabel 2 membuktikan adanya interaksi positif yang kuat antara siswa dan tim pengabdian melalui sesi diskusi dan penceritaan ulang di dalam kelas. Semua siswa juga ikut berkontribusi dalam sesi penutup berupa deklarasi "Sahabat Sastra" dengan suara tegas, gerakan yang harmonis, dan ekspresi kebahagiaan yang jelas. Program ini secara keseluruhan terbukti efektif dalam mengurangi kecemasan berbahasa anak dan meningkatkan kualitas layanan literasi di sekolah. Bukti konkret berupa naskah cerita pendek kolektif yang berhasil diciptakan oleh siswa kelas 5 SD Majasari dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5.
Produk Karya Cerita Pendek Kelompok

Implikasi dari temuan pengabdian ini menegaskan bahwa hambatan psikologis seperti kecemasan berbahasa (*language anxiety*) dan sikap pasif siswa sekolah dasar pada materi sastra bukanlah disebabkan oleh rendahnya kapasitas kognitif mereka, melainkan akibat dari penggunaan metode ajar yang kaku dan minim stimulasi motorik. Melalui integrasi taktik *game-based learning* yang rekreatif, implikasi praktisnya membuktikan bahwa ruang kelas dasar dapat diubah menjadi lingkungan yang inklusif untuk memicu produksi karya sastra secara instan. Secara teoretis, hasil

ini memberikan implikasi penting bagi para pendidik di sekolah dasar untuk mulai menggeser paradigma pengajaran sastra dari yang semula berbasis hafalan teoretis (*teacher centered*) menuju pemanfaatan media apresiasi sastra yang adaptif dan berbasis tindakan nyata kelompok (*student centered*).

Secara umum, kesuksesan program pengabdian masyarakat ini dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendorong utama meliputi tingkat keterbukaan serta dukungan penuh dari guru kelas di SD Majasari yang memberikan fleksibilitas waktu dan ruang kelas demi peningkatan kualitas pengajaran. Sifat psikologis peserta yang berada dalam fase operasional konkret juga menjadi pendorong alami, membuat mereka sangat responsif terhadap aktivitas fisik dan tantangan kelompok yang menyenangkan. Di sisi lain, faktor penghambat berupa kecenderungan siswa untuk terburu-buru sehingga mengurangi konsentrasi saat sesi estafet kata, serta keterbatasan imajinasi awal yang sempat memperlambat tempo permainan. Kendala ini dapat diatasi dengan baik melalui pemberian stimulus visual tambahan dan interaksi dialogis yang ramah, sehingga aspek teknis tidak mengurangi keberhasilan sekolah dalam membangun ekosistem literasi yang inklusif.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan kontribusi nyata yang signifikan pada beberapa lini ekosistem pendidikan dasar di SD Majasari. Bagi mitra sasaran—khususnya siswa kelas 5—kontribusi utama program ini mewujudkan pada lahirnya ruang ekspresi yang aman (*safe space*) yang berhasil memitigasi kecemasan berbahasa serta menumbuhkan rasa percaya diri untuk unjuk performa paralinguistik di depan publik. Bagi pihak sekolah dan guru kelas, program ini berkontribusi dalam menyediakan modul acuan praktis pemanfaatan media apresiasi sastra yang inovatif, murah (*zero-budget*), dan mudah direplikasi tanpa ketergantungan pada fasilitas teknologi tinggi. Sementara itu, secara teoretis, kegiatan ini memberikan kontribusi ilmiah berupa bukti empiris lapangan yang memperkuat integrasi teori belajar sosial transaksional dan game-based learning dalam mereduksi ketimpangan literasi akibat keterbatasan sarana prasarana sekolah di wilayah rural (Rahmawati et al., 2026).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan program dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran sastra berbasis permainan edukatif interaktif terbukti efektif dalam mengatasi rendahnya partisipasi serta kecemasan berbahasa (*language anxiety*) siswa di SD Majasari. Implementasi tiga jenis permainan berantai secara tematik—yaitu Estafet Kata Ajaib, Detektif Puisi, dan Tebak Gambar Jadi Cerita—berhasil mentransformasikan atmosfer kelas yang semula kaku konvensional menjadi lingkungan belajar yang dinamis, inklusif, dan berpusat pada siswa (*student centered*).

Intervensi ini memberikan dampak konkret berupa peningkatan kapasitas paralinguistik, keberanian mengekspresikan diri, serta ketajaman kemampuan menyimak komunikatif siswa yang melesat signifikan dibanding kondisi prasiklus. Secara praktis, program ini juga sukses memicu kreativitas kolektif yang menghasilkan produk nyata berupa draf naskah cerita pendek kelompok yang koheren secara sintaksis. Kendati sempat menghadapi tantangan teknis berupa keterbatasan imajinasi awal dan tempo belajar siswa yang terburu-buru, hambatan tersebut dapat dimitigasi secara optimal melalui pemberian stimulus visual adaptif dan pendekatan penguatan positif (*positive reinforcement*). Dukungan manajemen sekolah yang terbuka serta antusiasme psikologis siswa yang tinggi menjadi faktor kunci keberhasilan program dalam meningkatkan kualitas layanan literasi yang berkelanjutan di sekolah mitra.

Daftar Pustaka

- Aliyah, S. D., & Purwati, P. D. (2024). Implementasi gerakan literasi dan KASESI (Kamis Sejuta Aksi) sebagai pendukung pembelajaran sastra anak di SD Negeri Tambakaji 04. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1–15. <https://doi.org/10.31943/didaktik.v10i2.2132>
- Andayani, S., & Idham. (2024). Peningkatan literasi dan minat baca siswa SD melalui intervensi program PKM di SD Perkemas. *JPKM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 140–153.
- Arafik, M., & Rini, T. A. (2021). Pengembangan implementasi gerakan literasi sastra anak mampukah menumbuhkan minat baca siswa sekolah dasar?. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 6(1), 75–84. <https://doi.org/10.17977/um038v6i12021p075>
- Bahari, P. K., & Barera, R. O. (2025). Analisis pemberian reward dan punishment sebagai upaya untuk pendidikan karakter disiplin siswa kelas V SDN 2 Suruh. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 154–161. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i2.3873>
- Khafsoh, N. A., & Riani, N. (2024). Implementation of Participatory Action Research (PAR) in community service program. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 237–253. <https://doi.org/10.32815/jpm.v5i1.2034>
- Mardi, M., Putri, D. E., & Naini, I. (2025). Peningkatan literasi sastra siswa sekolah dasar melalui media digital dan pendekatan kontekstual. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 429–435. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.6408>

- Marzuki, I., Rifai, A., & Agustina, H. (2025). Peran pembelajaran sastra di sekolah dasar: Strategi integratif untuk memperkuat kecerdasan linguistik, karakter, dan emosional. *Journal of Elementary Education Research*, 1(2), 33–43.
- Putri, N. S., Fadlilah, D., & Putriana, R. (2025). Studi literatur: Pembelajaran bahasa Indonesia melalui permainan edukatif di kelas rendah SD. *Paedagogie*, 20(2), 145–152. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v20i2.14752>
- Rahmadani, S., & Kusumawati, T. I. (2025). Pengaruh metode estafet writing terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 81–92. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v10i1.7425>
- Rahmawati, Wahyudin, D., & Dimiyati, E. (2026). Analisis penerapan media interaktif video pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar: Sebuah tinjauan pustaka. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 6(4), 699–702.
- Ramadani, C. A., & Hamzah, R. A. (2025). Mengembangkan pembelajaran sastra di SD. *REDUPLIKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 11–33.
- Sari, D., & Fahira, N. L. (2025). Kajian literatur implementasi game edukasi berbasis cerita anak untuk meningkatkan apresiasi sastra dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Sindoro: Cendekia Pendidikan*, 14(8), 1–15.
- Virliana, A. I., & Fauziah, L. S. N. (2025). Pengaruh pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan cara berpikir kritis. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(1), 48–60. <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i01.625>