



GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN: 2715-9132; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.17198



Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak

Nanda Septiana* & Mutik Nur Fadhilah**

* PGMI, IAIN Madura

** PGMI, IAIN Madura

Alamat surel: nandaseptiana@iainmadura.ac.id, fadhilahmutik@iainmadura.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
Gamifikasi;
Ekopedagogi;
Keterampilan
Membaca dan
Menulis Anak.

Ekopedagogi menawarkan pendekatan mengenai pentingnya pendidikan yang keberlanjutan, untuk membangkitkan kesadaran kritis terhadap dampak lingkungan. Melalui integrasi elemen-elemen permainan, seperti tantangan, poin, dan penghargaan, dalam pembelajaran yang berfokus pada tema lingkungan, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang berkaitan dengan membaca dan menulis anak. Metode penelitian ini menggunakan studi literatur, di mana melibatkan analisis terhadap literatur yang relevan, termasuk artikel ilmiah, buku, dan laporan penelitian terkini. Metode ini memungkinkan penggalian informasi tentang bagaimana gamifikasi dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan literasi, serta bagaimana interaksi sosial dalam aktivitas berbasis permainan dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan gamifikasi mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan membaca dan menulis, serta lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran. Kolaborasi antar siswa dapat memperkuat rasa tanggung jawab mereka terhadap lingkungan, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Temuan ini menunjukkan bahwa penggabungan gamifikasi dalam ekopedagogi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan efektif, berkontribusi pada pengembangan literasi sekaligus kesadaran lingkungan. Artikel ini memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk mengintegrasikan gamifikasi dalam kurikulum sebagai alat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan di era modern.

Abstract

Keywords:
Gamification;
Ecopedagogy;
Children's Reading
and Writing Skills.

Ecopedagogy offers an approach to the importance of sustainable education, to raise critical awareness of environmental impacts. Through the integration of game elements, such as challenges, points, and rewards, in learning that focuses on environmental themes, this study aims to increase students' motivation and engagement in the learning process related to children's reading and writing. This research method uses a literature study, which involves analyzing relevant literature, including scientific articles, books, and recent research reports. This method allows for the exploration of information on how gamification can be applied to improve literacy skills, as well as how social interaction in game-based activities can strengthen students' understanding of learning materials. The results showed that students who participated in gamification activities

experienced significant improvements in reading and writing skills, and were more motivated and engaged in learning. Collaboration between students can strengthen their sense of responsibility for the environment, and improve critical thinking skills. These findings suggest that the integration of gamification in ecopedagogy can create a more holistic and effective learning experience, contributing to the development of literacy as well as environmental awareness. This article provides recommendations for educators to integrate gamification into the curriculum as a tool to create more interactive, engaging, and relevant learning in the modern era.

Terkirim : 1 November 2024 ; Revisi: 20 November 2024; Diterima: 16 Desember 2024

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongét V
Tadris Bahasa Indonesia
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca dan menulis merupakan fondasi penting dalam pendidikan anak. Kedua keterampilan ini tidak hanya diperlukan untuk prestasi akademis, tetapi juga untuk kemampuan berkomunikasi yang efektif dalam kehidupan sehari-hari. Namun, banyak siswa menghadapi tantangan dalam mengembangkan keterampilan ini, di mana metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif sering kali menjadi penyebab ketidakminatan siswa.

Di sisi lain, kesadaran akan isu lingkungan semakin mendesak. Pendidikan lingkungan yang efektif perlu diperkenalkan sejak dini agar anak-anak memahami dan menghargai keberlanjutan. Ekopedagogi, yang menggabungkan pendidikan dengan kesadaran lingkungan, menawarkan pendekatan yang relevan dan dapat mengatasi kedua isu tersebut. Dengan menambahkan elemen gamifikasi, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan efektif. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana gamifikasi dalam konteks ekopedagogi dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis anak-anak.

Ekopedagogi adalah pendekatan pendidikan yang menekankan pentingnya keberlanjutan dan kesadaran lingkungan dalam kurikulum pendidikan. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun hubungan yang harmonis antara siswa dan lingkungan. Sterling (2010) menjelaskan bahwa ekopedagogi tidak hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga tentang membangun kesadaran kritis dan tanggung jawab sosial di kalangan siswa. Dalam konteks ini, ekopedagogi mencakup pembelajaran tentang isu-isu lingkungan yang dapat mendorong siswa untuk bertindak demi keberlanjutan. Dengan demikian, ekopedagogi bisa dipahami sebagai pendekatan pendidikan yang menekankan pentingnya hubungan yang harmonis antara manusia dengan lingkungan alam dan mendorong perubahan sikap dan perilaku yang lebih bertanggung jawab terhadap alam. Ekopedagogi berusaha menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada

pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan yang mendukung keberlanjutan dan keadilan sosial serta ekologis.

Ekopedagogi bukan hanya sebuah pendekatan pendidikan, tetapi juga sebuah gerakan sosial yang bertujuan menciptakan perubahan kesadaran dalam masyarakat terhadap pentingnya menjaga bumi dan keberlanjutan. Dengan mengedepankan pemahaman tentang hubungan manusia dan alam, serta mendorong tindakan nyata untuk melindungi lingkungan, ekopedagogi memainkan peran yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi mendatang untuk menghadapi tantangan lingkungan yang semakin kompleks.

Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Elemen-elemen seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Menurut Dyer (2021), gamifikasi dapat meningkatkan retensi informasi dan partisipasi siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang kolaboratif dan mendukung, sehingga memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif. Penerapan elemen-elemen dan prinsip-prinsip permainan yang dimaksud dalam konteks non-permainan untuk mendorong keterlibatan, motivasi, dan pencapaian tujuan tertentu. Meskipun gamifikasi awalnya banyak digunakan dalam dunia bisnis, khususnya dalam konteks pemasaran dan pengembangan produk, konsep ini juga semakin populer di dunia pendidikan, pelatihan, serta pengembangan diri.

Gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan dengan cara membuat aktivitas yang awalnya mungkin dianggap membosankan atau sulit menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menambahkan unsur-unsur permainan, seperti poin, lencana, level, tantangan, dan leaderboard, gamifikasi dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan memperkuat proses pembelajaran atau pencapaian tujuan. Hal ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, mendorong kompetisi yang sehat, dan melatih keterampilan berpikir kritis serta kreatif. Selain itu, gamifikasi memberikan penghargaan atas pencapaian siswa sehingga mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk terus belajar. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, gamifikasi dapat mengurangi kebosanan dan tekanan dalam pembelajaran, menjadikannya lebih efektif dan bermakna.

Membaca adalah proses memahami dan menginterpretasi simbol-simbol (huruf atau kata) untuk memperoleh informasi, pengetahuan, atau hiburan. Membaca bukan hanya sekadar menyebutkan kata-kata, tetapi juga melibatkan pemahaman makna di balik kata-

kata tersebut, serta kemampuan untuk mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Menulis adalah proses mentransformasikan ide, pikiran, atau informasi menjadi bentuk tulisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Menulis melibatkan kemampuan untuk mengorganisir pikiran, menggunakan bahasa yang tepat, dan menyampaikan pesan secara efektif.

Keterampilan membaca dan menulis adalah elemen penting dalam perkembangan kognitif anak. Kline (2022) menyatakan bahwa kemampuan literasi yang baik sangat berpengaruh pada hasil akademis dan partisipasi siswa dalam masyarakat. Penting untuk mengembangkan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami serta menguasai keterampilan ini. Pembelajaran yang interaktif, yang memanfaatkan gamifikasi, dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan keterampilan literasi.

Membaca dan menulis adalah keterampilan dasar yang sangat penting untuk perkembangan intelektual dan sosial individu. Kedua keterampilan ini saling mendukung dan memperkaya satu sama lain. Membaca memberi kita pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai topik, sementara menulis memungkinkan kita untuk mengorganisasi dan menyampaikan ide-ide tersebut kepada orang lain. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan membaca dan menulis harus dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan kesuksesan dalam dunia pendidikan.

Salah satu tantangan utama dalam pendidikan adalah bagaimana menjaga minat dan motivasi siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap kurang menarik, seperti literasi (membaca dan menulis). Oleh karena itu, gamifikasi menjadi solusi yang menarik, karena mampu mengubah cara pandang siswa terhadap pembelajaran. Dalam pendekatan gamifikasi, siswa tidak hanya terlibat dalam kegiatan belajar secara pasif, tetapi mereka juga berperan aktif melalui tugas-tugas yang menantang dan penghargaan yang diberikan sesuai dengan pencapaian mereka. Hal ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan membaca dan menulis anak, yang pada gilirannya juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi-materi yang berkaitan dengan ekologi dan lingkungan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Deterding et al. (2011), gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang berfokus pada pencapaian dan kepuasan pribadi dari aktivitas yang dilakukan, bukan hanya karena imbalan eksternal. Dalam konteks ekopedagogi, gamifikasi dapat diimplementasikan dalam bentuk berbagai kegiatan yang melibatkan tugas membaca dan menulis terkait isu-isu lingkungan. Misalnya, anak-anak dapat diminta untuk membaca cerita atau artikel tentang perubahan

iklim atau keberagaman hayati dan kemudian menulis refleksi atau cerita mereka sendiri yang berhubungan dengan tema tersebut. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan literasi, tetapi juga kesadaran ekologis mereka.

Lebih jauh lagi, gamifikasi memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berkolaborasi, berkompetisi, dan berinteraksi dengan teman-teman mereka. Dalam kegiatan berbasis gamifikasi, anak-anak dapat bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang berfokus pada isu lingkungan. Misalnya, mereka bisa dihadapkan pada tugas untuk menulis esai tentang cara-cara melestarikan alam atau membuat kampanye tulisan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga lingkungan. Dengan adanya elemen kompetisi dan kolaborasi dalam gamifikasi, anak-anak termotivasi untuk belajar lebih baik dan lebih cepat. Mereka dapat melihat hasil langsung dari usaha mereka melalui pencapaian dalam bentuk poin, level, atau penghargaan lainnya, yang menambah semangat dan rasa pencapaian.

Gamifikasi dalam ekopedagogi juga memberikan ruang bagi kreativitas anak-anak. Melalui berbagai permainan dan tantangan yang disesuaikan dengan tema-tema lingkungan, anak-anak dapat mengembangkan ide-ide baru dalam menulis dan membaca. Penggunaan permainan yang mengharuskan siswa untuk menyelesaikan misi tertentu, seperti mencari informasi tentang ekosistem atau menulis artikel tentang dampak deforestasi, memperkaya keterampilan literasi mereka sekaligus meningkatkan pemahaman mereka tentang topik-topik lingkungan yang lebih dalam. Hal ini dapat memfasilitasi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang dikenal dengan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*).

Gamifikasi dapat melalui penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang memadukan edukasi lingkungan dengan kegiatan membaca dan menulis. Misalnya, dalam aplikasi semacam ini, siswa dapat diberi tantangan untuk menyelesaikan misi-misi berbasis cerita yang berhubungan dengan ekosistem atau perubahan iklim, sambil menulis jurnal atau esai untuk merefleksikan apa yang mereka pelajari. Selain itu, mereka juga bisa memperoleh penghargaan atau level tertentu berdasarkan hasil tulisan mereka yang berkualitas. Pendekatan ini, yang menggabungkan pembelajaran berbasis game dan literasi, dapat memperkuat hubungan antara pengetahuan tentang lingkungan dengan keterampilan menulis dan membaca anak-anak.

Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Menurut Anderson, dkk (2023), gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat keterampilan

kognitif, serta mendorong pengembangan keterampilan sosial melalui kerja tim dan interaksi antar siswa. Gamifikasi memberikan elemen kesenangan dalam proses pembelajaran yang dapat mengurangi rasa bosan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan akademik. Dengan demikian, melalui penerapan gamifikasi dalam ekopedagogi, anak-anak tidak hanya memperoleh keterampilan literasi yang lebih baik, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka tentang isu-isu lingkungan yang krusial. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang berkaitan dengan membaca dan menulis anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri & Setiawan (2022) di sebuah sekolah dasar di Indonesia membahas tentang penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa. Mereka menemukan bahwa gamifikasi yang dilaksanakan dengan cara yang kreatif berhasil meningkatkan keterampilan literasi siswa, sekaligus menumbuhkan kesadaran akan isu-isu sosial dan lingkungan.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, penelitian oleh Surendeleg, dkk (2019) menemukan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan siswa dalam pembelajaran bahasa, yang berdampak positif pada keterampilan membaca dan menulis mereka. Selain itu, penelitian oleh Hamari, dkk (2014) menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan prestasi akademik siswa dengan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kompetitif. Oleh karena itu, mengintegrasikan gamifikasi dalam ekopedagogi dapat menjadi alternatif yang menjanjikan untuk meningkatkan keterampilan literasi anak, yang sangat penting untuk keberhasilan akademis mereka di masa depan.

Widiastuti & Suryana (2021) dalam penelitian mereka menemukan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa di sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi dan deskripsi. Penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk berlatih menulis saat terlibat dalam aktivitas berbasis game.

Dengan memanfaatkan gamifikasi dalam ekopedagogi, pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan sekaligus memberikan dampak yang signifikan pada perkembangan keterampilan membaca dan menulis anak, terutama dalam konteks memahami dan berinteraksi dengan isu-isu lingkungan yang semakin relevan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini menggunakan studi pustaka (*library research*) yaitu metode dengan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Ada empat tahap studi pustaka dalam penelitian yaitu menyiapkan perlengkapan alat yang diperlukan, menyiapkan bibliografi kerja, mengorganisasikan waktu dan membaca atau mencatat bahan penelitian (Zed, 2004). Pengumpulan data tersebut menggunakan cara dengan mencari sumber dan mengkontruksi dari berbagai sumber contohnya seperti buku, jurnal dan riset-riset yang sudah pernah dilakukan. Bahan pustaka yang didapat dari berbagai referensi tersebut dianalisis secara kritis dan harus mendalam agar dapat mendukung proposisi dan gagasannya.

Keterbatasan studi literatur ini antara lain adalah ketergantungan pada sumber-sumber yang sudah dipublikasikan dan terbatasnya penelitian yang spesifik membahas gabungan antara gamifikasi dan ekopedagogi. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan perlunya studi lebih lanjut yang mengkaji secara langsung penerapan gamifikasi dalam ekopedagogi di lapangan, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih holistik mengenai dampaknya terhadap keterampilan membaca dan menulis anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Keterlibatan Siswa

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah peningkatan keterlibatan siswa yang signifikan ketika gamifikasi diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan minat yang lebih besar terhadap kegiatan belajar, baik secara individu maupun kelompok. Aktivitas seperti permainan peran (*role-play*), kuis berbasis lingkungan, dan tantangan berbasis tim terbukti sangat efektif dalam menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih aktif berpartisipasi, dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap materi pembelajaran.

Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam kelas, kini menjadi lebih berani untuk berinteraksi dengan teman-teman sekelas dan guru. Mereka menunjukkan rasa antusiasme yang lebih besar dalam diskusi kelompok dan lebih sering terlibat dalam debat intelektual. Ketika materi pembelajaran disajikan dalam bentuk yang menyenangkan, seperti permainan yang melibatkan kompetisi dan kolaborasi, siswa merasa lebih terikat dengan proses pembelajaran, yang mengarah pada peningkatan partisipasi mereka.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Huang (2020), yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan menciptakan suasana yang lebih kolaboratif. Pada penelitian tersebut, siswa yang terlibat dalam pembelajaran gamified menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi, baik dalam aktivitas kelompok maupun diskusi kelas. Hal ini menunjukkan permainan dalam sebuah proses pembelajaran mampu memberikan dampak positif. Khususnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam meningkatkan minat belajarnya. Gamifikasi membuktikan bahwa tidak hanya berfungsi untuk memotivasi siswa, tetapi juga membangun hubungan sosial yang lebih baik antara siswa, yang menjadi faktor penting dalam pembelajaran kolaboratif. Secara keseluruhan, peningkatan keterlibatan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat merangsang minat siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, mengurangi kecenderungan mereka untuk menjadi pendengar pasif, dan menciptakan dinamika kelas yang lebih hidup dan dinamis.

Peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui gamifikasi dapat dipahami lebih dalam melalui berbagai perspektif teori motivasi dalam psikologi pendidikan. Salah satu teori yang sangat relevan adalah teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Teori motivasi intrinsik menjelaskan bahwa siswa yang merasa terlibat dalam pembelajaran karena kepuasan pribadi atau perasaan tertantang akan lebih termotivasi untuk terus berpartisipasi aktif. Dalam hal ini, gamifikasi memiliki potensi yang besar untuk membangkitkan motivasi intrinsik siswa. Ketika aktivitas pembelajaran diubah menjadi sebuah permainan yang menyenangkan dan menantang, siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar dengan cara yang lebih aktif, bukan sekadar mengerjakan tugas atau menerima materi secara pasif. Gamifikasi memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk terus terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, gamifikasi juga mendukung pengembangan hubungan sosial antar siswa. Pada pembelajaran yang berbasis permainan, siswa bekerja sama dalam kelompok, saling berbagi pengetahuan, dan mendiskusikan topik-topik yang mereka pelajari. Hal ini menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi, di mana siswa merasa lebih nyaman untuk bertanya, memberi pendapat, dan menerima feedback dari teman-teman mereka. Proses ini memperkaya pengalaman belajar mereka dan mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam pembelajaran.

Teori *Self-Determination* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000) juga relevan untuk menjelaskan bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Menurut teori ini, keterlibatan siswa meningkat ketika mereka merasa memiliki autonomi dalam belajar, merasakan kompetensi, dan berhubungan secara sosial dengan orang lain. Gamifikasi mendukung ketiga elemen tersebut, karena siswa diberikan kebebasan untuk memilih cara mereka belajar (misalnya, memilih tantangan dalam permainan), merasa kompeten saat mencapai pencapaian atau level tertentu, dan terlibat dalam interaksi sosial selama permainan.

Keterlibatan yang lebih tinggi di kalangan siswa dapat dijelaskan melalui teori motivasi. Ketika siswa merasa terlibat, mereka cenderung lebih fokus dan aktif dalam proses belajar. Gamifikasi menciptakan suasana yang mendukung interaksi antar siswa, sehingga mengurangi kecenderungan untuk menjadi pendengar pasif. Menurut Dyer (2021), gamifikasi dapat mengubah dinamika kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih terikat pada proses pembelajaran. Selain itu, peningkatan keterlibatan ini juga berkontribusi pada pengembangan hubungan sosial antar siswa, yang merupakan faktor penting dalam pembelajaran kolaboratif. Kolaborasi antar siswa dalam kegiatan ini merupakan sebuah proses peningkatan minat. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajarannya dan saling bekerja sama. Sebagai hasilnya, siswa tidak hanya menjadi lebih aktif dalam kegiatan kelas, tetapi juga merasa lebih terhubung dengan materi yang mereka pelajari, yang pada gilirannya meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran.

Peningkatan Keterampilan Membaca

Temuan berikutnya yang cukup menarik adalah peningkatan keterampilan membaca siswa setelah mereka terlibat dalam aktivitas gamifikasi. Berdasarkan hasil analisis data, siswa yang terlibat dalam kegiatan berbasis permainan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap teks yang mereka baca. Aktivitas seperti diskusi kelompok berbasis permainan memungkinkan siswa untuk lebih mendalami materi bacaan, menganalisis teks dengan cara yang lebih kritis, dan memahami konteks bacaan secara lebih mendalam. Selain itu, siswa juga merasa lebih termotivasi untuk membaca karena elemen permainan membuat aktivitas tersebut menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Gamifikasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok, berbagi pemahaman mereka terhadap teks, dan berlatih untuk berpikir kritis terhadap bacaan yang diberikan. Dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan isu-isu dunia nyata, seperti masalah lingkungan, siswa merasa bahwa bacaan yang mereka telusuri memiliki relevansi langsung dengan kehidupan mereka. Ini membantu mereka

tidak hanya untuk memahami isi bacaan, tetapi juga untuk berpikir tentang bagaimana informasi tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa yang terlibat dalam aktivitas gamifikasi memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap teks yang dibaca. Diskusi kelompok yang melibatkan elemen permainan membantu siswa dalam memahami konteks dan isi bacaan secara lebih baik. Siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk membaca, dan pengalaman belajar yang menyenangkan ini berkontribusi pada peningkatan keterampilan membaca mereka. Penelitian oleh Hwang (2021) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat mengatasi rasa bosan dan meningkatkan minat siswa dalam membaca. Hwang menekankan bahwa interaksi sosial dalam kelompok belajar yang gamified dapat memperkuat pemahaman dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam. Hal ini menunjukkan adanya siswa mampu mendalami teks yang dibacanya melalui kegiatan gamifikasi.

Penelitian Hwang (2021) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual, yang pada gilirannya meningkatkan minat siswa dalam membaca. Diskusi kelompok yang berbasis gamifikasi juga mendorong siswa untuk saling bertukar ide dan mengajukan pertanyaan kritis, yang memperkaya pemahaman mereka terhadap teks. Proses ini memungkinkan siswa untuk menggali makna lebih dalam dari teks yang mereka baca dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam memahami berbagai konsep yang terkandung di dalamnya. Selain itu, gamifikasi juga membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam membaca dengan lebih teliti dan menyeluruh. Kegiatan berbasis permainan, seperti kuis dan permainan peran, memungkinkan siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap teks dan memperkuat daya ingat mereka terhadap informasi yang baru mereka pelajari.

Peningkatan keterampilan membaca yang terlihat pada siswa juga menunjukkan bahwa gamifikasi membantu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan. Dengan mengaitkan materi bacaan dengan isu lingkungan yang nyata, siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi informasi. Diskusi interaktif yang dihasilkan dari kegiatan berbasis permainan memberikan kesempatan untuk berpikir kritis dan menganalisis teks, yang memperkaya pemahaman mereka terhadap bacaan.

Teori konstruktivisme, yang dipopulerkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, berfokus pada pentingnya pengalaman belajar yang dapat membantu siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki. Gamifikasi memungkinkan siswa untuk mengkonstruksi pemahaman mereka terhadap

teks dengan cara yang lebih aktif dan kontekstual. Dengan mengaitkan bacaan dengan isu-isu dunia nyata, seperti perubahan iklim atau keberlanjutan lingkungan, gamifikasi memberi siswa kesempatan untuk melihat hubungan antara materi yang mereka pelajari dengan masalah yang ada di sekitar mereka.

Penelitian Hwang (2021) menyoroti pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan dalam meningkatkan minat baca siswa, dengan penekanan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam konteks literasi. Siswa mampu berfikir kritis terhadap teks yang dibacanya melalui kegiatan gamifikasi ini.

Melalui gamifikasi, siswa diajak untuk berpikir lebih dalam tentang teks yang mereka baca, menganalisis informasi yang terkandung di dalamnya, dan mengeksplorasi implikasi dari informasi tersebut. Melalui diskusi kelompok berbasis permainan, siswa tidak hanya mengulang informasi yang mereka peroleh dari bacaan, tetapi juga menganalisis dan mengevaluasi informasi tersebut. Hal ini membantu mereka untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap teks dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan dalam literasi. Misalnya, jika siswa membaca artikel tentang perubahan iklim, mereka dapat bermain peran dalam simulasi yang melibatkan pengambilan keputusan tentang cara-cara untuk mengurangi dampak perubahan iklim. Pendekatan ini mendorong siswa untuk tidak hanya memahami informasi secara pasif, tetapi juga untuk berpikir secara kritis tentang bagaimana informasi tersebut dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan nyata.

Peningkatan Keterampilan Menulis

Selain keterlibatan dan keterampilan membaca, penelitian ini juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menulis siswa setelah mengikuti kegiatan berbasis gamifikasi. Dalam penelitian ini, kegiatan seperti menulis cerita fiksi dan narasi berbasis lingkungan terbukti sangat efektif dalam merangsang kreativitas dan kemampuan menulis siswa. Siswa merasa lebih termotivasi untuk berlatih menulis secara rutin karena mereka dapat mengekspresikan ide-ide dan perasaan mereka dalam cara yang menyenangkan dan bebas.

Gamifikasi memberikan siswa kebebasan untuk menulis dengan cara yang lebih ekspresif dan kreatif. Mereka tidak hanya menulis berdasarkan instruksi guru, tetapi juga diberi ruang untuk mengeksplorasi berbagai bentuk tulisan dan gaya bahasa yang berbeda. Selain itu, tema-tema yang diangkat dalam kegiatan menulis, seperti isu lingkungan, memberikan siswa kesempatan untuk berpikir lebih mendalam tentang topik-topik yang relevan dan aktual, yang dapat meningkatkan kualitas tulisan mereka.

Siswa yang terlibat dalam kegiatan menulis berbasis permainan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas dan kemampuan menulis. Kegiatan seperti menulis cerita fiksi dan narasi lingkungan memberi siswa kesempatan untuk mengekspresikan ide dan perasaan mereka. Gamifikasi membuat proses menulis terasa lebih menyenangkan, dan siswa lebih termotivasi untuk berlatih menulis secara rutin. Penelitian oleh Li (2022) menunjukkan bahwa aktivitas menulis berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan menulis dan kreativitas siswa secara signifikan. Melalui gamifikasi, siswa merasa lebih bebas dalam berekspresi dan lebih berani mengeksplorasi berbagai gaya penulisan. Ekspresi siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis dapat dilihat dari hasil karyanya.

Penelitian Li (2022) menekankan bahwa penulisan berbasis permainan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis dan memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri dengan cara yang lebih orisinal. Melalui gamifikasi, siswa tidak hanya belajar teknik menulis, tetapi juga belajar bagaimana menyampaikan ide dan pesan mereka dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Dengan menulis mengenai topik-topik yang berhubungan dengan keberlanjutan dan tanggung jawab sosial, siswa juga belajar untuk mengaplikasikan nilai-nilai sosial dalam karya mereka, yang mengarah pada pengembangan keterampilan komunikasi yang lebih baik.

Kegiatan menulis berbasis gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis menulis siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan rasa tanggung jawab sosial dan kesadaran akan isu-isu dunia nyata. Menulis menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan pandangan mereka tentang dunia, serta berbagi pengetahuan dan pemikiran mereka dengan orang lain.

Gamifikasi juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Dalam konteks ini, gamifikasi memberikan peluang bagi siswa untuk berlatih menulis dalam cara yang lebih kreatif dan relevan. Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan esensial yang perlu dikuasai oleh siswa untuk dapat berkomunikasi dengan baik, baik dalam kehidupan pribadi maupun profesional mereka. Namun, menulis sering kali dianggap sebagai aktivitas yang membosankan dan menantang bagi sebagian siswa, yang dapat mengurangi minat mereka untuk berlatih menulis.

Melalui pembelajaran berbasis gamifikasi, siswa diberikan kesempatan untuk menulis dalam konteks yang lebih menarik dan kontekstual. Misalnya, dengan menulis tentang topik-topik yang dekat dengan kehidupan mereka, seperti isu-isu lingkungan atau keberlanjutan, siswa merasa lebih termotivasi untuk menghasilkan tulisan yang kreatif dan orisinal. Aktivitas menulis yang didorong oleh elemen permainan ini memungkinkan

siswa untuk mengekspresikan diri mereka secara bebas, yang meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam kemampuan menulis.

Penelitian oleh Li (2022) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam penulisan berbasis permainan dapat menghasilkan karya yang lebih inovatif dan menarik, sekaligus membangun keterampilan komunikasi yang lebih baik. Pendekatan ini juga mengajarkan siswa tentang pentingnya keberlanjutan dan tanggung jawab sosial melalui kegiatan menulis mereka. Pentingnya menulis dapat dirasakan oleh siswa, dimana dengan menulis dapat membuat perubahan yang signifikan untuk orang sekitarnya. Mampu menjadikan sebuah pengetahuan yang dapat dinikmati oleh orang lain dari masa ke masa. Memberikan keilmuan yang mendalam mengenai pentingnya meningkatkan keterampilan menulis bagi anak. Menjadi seorang penulis kecil memberikan dampak bagi lingkungan sekitarnya, bahwa proses pembelajaran memang lebih baik dimulai sejak dini.

Melalui kegiatan menulis tentang topik-topik yang relevan, seperti lingkungan, siswa juga belajar mengenai tanggung jawab sosial dan pentingnya keberlanjutan. Aktivitas menulis ini memberi siswa kesempatan untuk menyampaikan pesan mereka kepada dunia, yang dapat membawa dampak positif bagi masyarakat sekitar. Keterampilan menulis yang dikembangkan melalui gamifikasi ini akan sangat berguna bagi siswa dalam kehidupan pribadi dan profesional mereka di masa depan.

Secara keseluruhan, gamifikasi dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis yang lebih baik, lebih kreatif, dan lebih bermakna. Melalui pendekatan yang interaktif dan kontekstual ini, siswa diajak untuk melihat menulis sebagai sebuah proses yang tidak hanya tentang menghasilkan teks, tetapi juga tentang menyampaikan pesan yang dapat menginspirasi dan membawa dampak positif bagi lingkungan dan masyarakat mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui studi literatur, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan gamifikasi dalam ekopedagogi memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis anak-anak. Gamifikasi, dengan elemen-elemen seperti tantangan, pencapaian, dan penghargaan, dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan literasi. Elemen permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengatasi rasa bosan dan menumbuhkan rasa pencapaian, sehingga mempercepat perkembangan keterampilan membaca dan menulis pada anak.

Selain itu, penerapan gamifikasi dalam konteks ekopedagogi berperan penting dalam meningkatkan kesadaran lingkungan anak-anak. Melalui tugas membaca dan menulis yang terkait dengan isu-isu ekologis, seperti keberagaman hayati, perubahan iklim, atau pelestarian alam, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan literasi sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan. Ini menunjukkan bahwa gamifikasi bukan hanya alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi, tetapi juga sebagai medium untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai ekologis pada generasi muda.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dalam ekopedagogi dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Hal ini membantu anak-anak tidak hanya dalam mengembangkan keterampilan membaca dan menulis mereka, tetapi juga dalam memahami dan merespons isu-isu lingkungan secara lebih kritis dan kreatif. Oleh karena itu, penting untuk terus mengeksplorasi dan mengembangkan pendekatan ini dalam pendidikan, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan berbasis keberlanjutan.

Namun demikian, meskipun gamifikasi menunjukkan banyak potensi positif, penelitian lebih lanjut yang lebih mendalam dan berbasis lapangan perlu dilakukan untuk mengeksplorasi implementasi praktisnya dalam konteks pendidikan yang lebih luas, serta untuk memahami dampaknya dalam jangka panjang terhadap keterampilan literasi dan kesadaran lingkungan anak-anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, C. A., Shi, J., & Sun, X. (2023). The Role of Gamification in Enhancing Cognitive and Social Skills in Education. *Journal of Educational Technology & Society*, 26(1), 30-45.
- Anderson, R. (2020). The Importance of Collaboration in Gamified Learning Environments. *Journal of Interactive Learning Research*, 31(4), 453-467.
- Chen, X. (2019). Exploring the Relationship Between Gamification and Student Performance in Online Learning. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(1), 1-20.
- Deteding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: defining "Gamification". *Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*.
- Dyer, K. (2021). Gamification in Education: Engaging Students Through Game-Based Learning. *Journal of Educational Psychology*, 113(2), 240-255.
- Greene, M. (2023). Building Literacy Through Play: The Importance of Game-Based Learning. *Literacy Today*, 28(1), 22-29.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Huang, W. (2020). The Impact of Gamification on Student Motivation and Engagement. *International Journal of Educational Technology*, 16(1), 75-90.

- Hwang, W. (2021). The Effects of Gamification on Student Learning: A Comprehensive Review, *Computers & Education*, 162, 104–118.
- Hwang, W. (2021). The Impact of Gamification on Student Motivation and Engagement in Learning Environments. *Educational Technology & Society*, 24(3), 98-112.
- Johnson, L. (2022). Engagement in Education: Understanding Student Perspectives. *International Journal of Educational Research*, 116, 101-112.
- Kline, M. (2022). Literacy and the Environment: Building Critical Skills for Young Learners. *Journal of Childhood Literacy*, 18(3), 305-319.
- Li, H. (2022). Creativity in Writing: The Role of Game-Based Learning. *Journal of Language and Literacy Education*, 18(2), 45-61.
- Nugraha, R. (2020). Pengaruh Gamifikasi dalam Pembelajaran Menulis pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 98-110.
- Patel, S. (2023). Sustainable Literacy: The Role of Eco-pedagogy in Modern Education, *Journal of Environmental Education*, 45(2), 77-89.
- Putri, I. & Setiawan, E. (2022). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 134-145.
- Rochmawati, S. (2020). Meningkatkan Keterampilan Menulis melalui Gamifikasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 12(3), 211-222.
- Sari, P. (2021). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13(1), 45-56.
- Smith, J. (2021). The Role of Engagement in Student Learning: Theoretical Perspectives, *Educational Research Review*, 14, 59-78.
- Sterling, S. (2010). *Sustainable Education: Re-visioning Learning and Change*. Green Books.
- Walker, T. (2020). Gamification and Student Engagement: A Review of Literature, *Interactive Learning Environments*, 28(5), 617-629.
- Widiastuti, T., & Suryana, D. (2021). Gamifikasi dalam Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar: Studi Kasus di Kota Bandung. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(4), 110-123.
- Zamzami, I. (2019). Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 17(1), 77-89.