



# Seminar Nasional MOBILITAS AKADEMIK

<https://mbkmunesa.id/>

## PENGGUNAAN METODE GAME BASED LEARNING UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA DENGAN CARD GAME “SEKATA”

**Neysa Putri Agatha<sup>a)</sup> dan Arieviana Ayu Laksmi<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup> Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia.

<sup>2)</sup> Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia.

<sup>a)</sup>Corresponding author: neysaputri.22005@mhs.unesa.ac.id

### ABSTRAK

Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) telah menjadi pendekatan yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan interaktif. Metode ini memanfaatkan elemen-elemen permainan yang didukung oleh teknologi seperti komputer, ponsel genggam, dan aplikasi *online*, serta permainan tradisional seperti *board game* dan *card game*. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *board game* dapat meningkatkan motivasi, prestasi, retensi belajar, dan interaksi sosial siswa. Seiring perkembangan dunia permainan, *card game* juga muncul sebagai alternatif yang efektif dalam pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). *Card game* memiliki elemen, aturan, dan teknik dasar yang mirip dengan *board game*, sehingga dapat menjadi pelengkap dalam metode pembelajaran. Sejarah mencatat *card game* ada sejak abad ke-10 di Tiongkok, dengan perkembangan lebih lanjut di Eropa pada abad ke-14. Dalam konteks pendidikan modern, *card game* seperti “SEKATA” dari Ennoia Games dapat digunakan untuk meningkatkan literasi membaca. Penggunaan *card game* sebagai media pembelajaran sejalan dengan tren pendidikan abad ke-21 yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*), kolaboratif, dan berbasis pengalaman. Dengan menggabungkan elemen permainan yang menarik dan tujuan pembelajaran yang jelas, *game-based learning* melalui *card game* tidak hanya relevan untuk meningkatkan literasi, tetapi juga mendukung transformasi pendidikan yang lebih holistik dan inklusif.

Kata Kunci: Literasi, Permainan Kartu, *Game-Based Learning*, Membaca, Pembelajaran, Permainan

### Pendahuluan

Pada era digital yang terus berkembang, literasi menjadi salah satu kemampuan dasar yang penting untuk dikuasai oleh setiap individu (Harahap, Nasution, Nst, & Sormin, 2022). Literasi sendiri tidak hanya sekadar kemampuan membaca dan menulis. Kegiatan baca-tulis hanya salah satu dari kelima jenis literasi. Numerasi, sains, finansial digital juga termasuk dalam kegiatan literasi. Penggalakan kegiatan literasi ini sedang sangat merak dilakukan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya pelajar untuk dapat menguasai literasi yang lebih baik (Pratiwi, 2021). Namun, tantangan untuk meningkatkan literasi, terutama di kalangan pelajar, sering kali terkait dengan metode pembelajaran yang kurang menarik dan monoton (Winata & Setiawan, 2020). Hal ini dapat menyebabkan kurangnya motivasi dan minat belajar, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat literasi. Perkembangan teknologi pada suatu peradaban juga membawa perubahan pada nilai-nilai untuk memperoleh pengetahuan, ragam profesi, serta metode

pelatihan/pembelajaran yang diterapkan. Konsep *lifelong learning* semakin diperkenalkan, mengingat proses memperoleh pengetahuan tidak pernah berhenti, sehingga pendidikan mandiri dan pengembangan diri secara terus-menerus menjadi tuntutan yang wajib dipenuhi (Liu, Shaikh, & Gazizofa, 2020). Seiring dengan itu, standar pembelajaran di sekolah juga mengalami transformasi. Kini, yang diperlukan bukan hanya kemampuan dasar seperti membaca, menulis, atau berhitung, melainkan seperangkat kompetensi inti yang oleh para pakar disebut sebagai “keterampilan abad ke-21” (Liu, Shaikh, & Gazizofa, 2020).

Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memanfaatkan elemen-elemen permainan yang interaktif sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan dan efektif. Namun, studi mengenai *game-based learning* saat ini tidak menyediakan metodologi konkret untuk menerapkan teknik-teknik berbasis permainan (*game-based techniques*). Sebagian besar teknik pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mengandalkan teknologi seperti komputer, ponsel genggam, dan aplikasi *online* (Hartt, Hosseini, & Mostafapour, 2020). Selain itu, bermain adalah unsur yang ada di mana-mana pada perilaku sosial manusia. Dengan demikian, hal ini dapat digunakan untuk memotivasi siswa dengan memberikan pengalaman yang menyenangkan sekaligus mendorong kompetensi dan keterlibatan emosional dan kognitif (Hartt, Hosseini, & Mostafapour, 2020). Oleh peneliti pada bidang arkeologi dan antropologi, hubungan antara permainan papan (*board game*) dan aktivitas manusia telah banyak dicatat. Penelitian di bidang-bidang ini telah menunjukkan bahwa permainan papan (*board game*) berkontribusi dalam membentuk, mempengaruhi, menjelaskan pola pikir manusia, dan interaksi antar manusia (Bayeck, 2020). Menurut penelitian sebelumnya, *board games* merupakan salah satu alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung guru saat melakukan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) untuk melibatkan siswa dalam belajar dan menelaah konsep mata pelajaran. Penggunaan *board game* tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa, tetapi juga meningkatkan retensi belajar dan interaksi sosial siswa (Lin & Cheng, 2022).

Seiring dengan perkembangan dunia permainan yang semakin maju, permainan papan (*board game*) kini bersanding dengan permainan kartu/kartu main (*card game*) yang tak kalah menarik. Memiliki elemen, aturan dan teknik dasar yang sama, kartu main (*card game*) dapat menjadi pelengkap dalam alat pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Catatan tertulis paling awal tentang permainan kartu/kartu main (*card game*), ditemukan dalam naskah Tiongkok abad ke-10. Meskipun catatan sejarah mencatat keberadaan kartu di Tiongkok sejak abad ke-10, tidak ada informasi detail tentang bagaimana kartu tersebut digunakan. Kartu remi kemudian muncul di Eropa pada akhir abad ke-14, sekitar tahun 1370-an, kemungkinan di Italia

atau Spanyol dan diduga berasal dari impor pedagang dari wilayah Mesir. Kartu remi pada masa itu adalah barang mewah karena proses pembuatannya yang rumit (Parlett, 2024). Kartu secara perlahan tersebar di sepanjang jalur perdagangan pedalaman Eropa selama abad ke-15 sebagai permainan yang digemari oleh kalangan atas. Permainan kartu sering dicirikan sebagai permainan peluang (*imperfect information*) berbeda dengan permainan strategi atau (*perfect information*) di mana posisi saat permainan berlangsung sepenuhnya terlihat oleh semua pemain (Parlett, 2024). Sebaliknya, elemen peluang dari permainan kartu adalah hasil dari pengocokan kartu sebelum bermain untuk mengacak distribusi awalnya. Setelah itu, permainan yang terampil sebagian besar terdiri dari menentukan distribusi kartu melalui analisis, yang mana bergantung pada jenis permainannya, dapat mencakup pengamatan terhadap nilai kartu pemain, membuang kartu, dan permainan trik.

Dengan menggabungkan elemen-elemen permainan yang menarik dan tujuan pembelajaran yang jelas, *game-based learning* dengan *card game* dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan literasi. Pemilihan jenis dan ragam permainan kartu juga sangat berpengaruh pada suksesnya penerapan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Seperti pada konteks pembelajaran konsep literasi membaca, penggunaan permainan kartu yang dapat diterapkan salah satunya adalah permainan kartu "SEKATA" hasil publikasi dari Ennoia Games. Kartu permainan "SEKATA" adalah kartu buatan Indonesia yang memiliki *gameplay* yang serupa dengan permainan papan (*board game*) "SCRABBLE". LetsPlay Indo adalah salah satu perusahaan konsultan utamanya dibidang *game* yang memfasilitasi program *game-based learning*. Berdiri di tahun 2019 dan diresmikan secara legal dengan nama PT. Mari Bermain Indonesia. LetsPlay sendiri sudah berhasil memfasilitasi banyak instansi pendidikan untuk melakukan pelatihan-pelatihan berhubungan tentang *game-based learning*. Yayasan Insan Amanah, sekolah dasar dan menengah adalah mitra yang rutin melakukan pelatihan program *game-based learning*.

Penelitian dan penerapan metode ini layak untuk dieksplorasi lebih lanjut guna meningkatkan kualitas pendidikan literasi di berbagai tingkatan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Dalam konteks yang lebih luas, penggunaan *card game* sebagai media pembelajaran juga sejalan dengan tren pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), kolaboratif, dan berbasis pengalaman. Dengan demikian, metode ini tidak hanya relevan untuk meningkatkan literasi, tetapi juga dapat menjadi bagian dari transformasi pendidikan yang lebih holistik dan inklusif.

## **Metode**

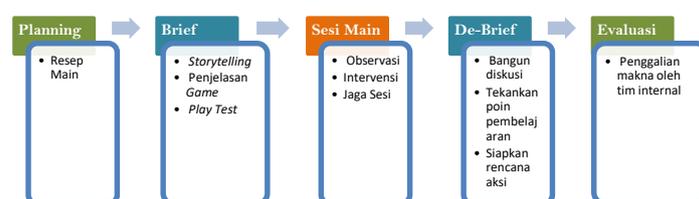
Pada penulisan penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah metode yang digunakan untuk menemukan

pengetahuan atau teori terhadap penelitian terdahulu melalui buku, jurnal nasional maupun internasional (Waruwu, 2024). Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif karena fokus penelitian adalah bukan pada angka, melainkan pada penggunaan kata-kata untuk menggambarkan fenomena. Data dalam penelitian ini diobservasi dengan menguraikan gambaran peristiwa yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Selain itu, penelitian kualitatif mencakup proses berkelanjutan yang melibatkan refleksi terus-menerus terhadap data, pertanyaan analitis penelitian, serta catatan-catatan yang diperoleh dari lapangan. Dalam proses observasi, penulis mengidentifikasi persamaan, menemukan perbedaan, menyampaikan sudut pandang, merangkum, dan menyatukan berbagai informasi untuk menciptakan suatu pemikiran baru.

### Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran berbasis game adalah penggunaan elemen-elemen *game*, pemikiran *game*, dan mekanik *game* dalam konteks *non-game* untuk melibatkan pengguna dalam suatu aktivitas (Hartt, Hosseini, & Mostafapour, 2020). *Game* memungkinkan integrasi antara elemen motivasi intrinsik dan ekstrinsik untuk menciptakan lingkungan yang membuat pemain merasa lebih termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas yang ditargetkan. Dua fitur utama dalam permainan, yaitu fleksibilitas dan keterkaitan, menjadi fondasi motivasi intrinsik yang menarik minat pemain. Secara tidak langsung, pembelajaran berbasis permainan dapat memanfaatkan komponen motivasi intrinsik ini untuk mendorong siswa dalam proses belajar atau mengasah keterampilan yang dibutuhkan.

Pada sesi pelaksanaannya, program GBL (*game-based learning*) yang dilakukan oleh LetsPlay Indonesia menggunakan acuan protokol yang dikembangkan oleh Ludenara. Protokol ini digunakan untuk mengetahui batasan-batasan dan peraturan yang diterapkan guna menjamin kelancaran dan efektifitas program (Ludenara, 2021).



Gambar 1. Bagan Alur Protokol *Game-Based Learning*

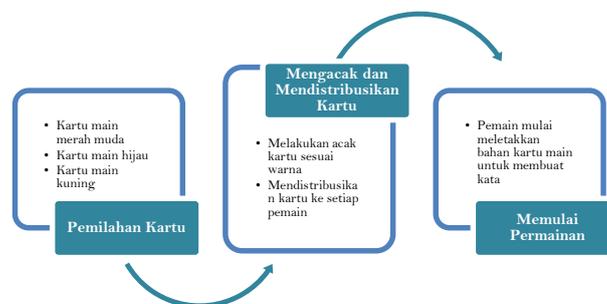
Jika diperhatikan, alur protokol sesi *game-based learning* terbagi menjadi lima bagian. Semua bagian ini memiliki porsi masing-masing dengan waktu yang berbeda. Bagian dengan warna hijau dilakukan diluar sesi, artinya bagian *planning* dilakukan sebelum sesi berlangsung. *Planning* atau

perencanaan berisi tentang “resep main” dengan kata lain, sebagai fasilitator sesi, wajib bisa memilah dan memilih program permainan apa yang cocok untuk dibawakan disetiap sesi yang berbeda. Hal ini berhubungan dengan karena sebagian besar permainan sekarang, tidak mengajarkan konten pendidikan secara *explicit*. Sehingga, sebagai fasilitator harus jeli untuk menelaah *game* atau permainan apa yang cocok untuk sesi pembelajaran. Lalu untuk evaluasi, dilakukan oleh tim internal fasilitator untuk mengevaluasi hasil sesi.



Gambar 2. Kartu Sekata

Saat menggunakan “resep main”, atau memilih pertanyaan pertama sesi pembuka ini dilakukan untuk mengenalkan permainan, bercerita untuk menarik perhatian audiens, menjelaskan cara bermain, dan mulai menyinggung sedikit hal-hal yang akan dipelajari (Ludenara, 2021). Selanjutnya sehubungan dengan penelitian ini, mengenai literasi membaca, penggunaan *card game* “SEKATA” merupakan “resep main” yang dipilih untuk sesi. Pengenalan pendekatan permainan ini salah satunya dengan bercerita (*storytelling*) pemain adalah seorang pemilik pabrik kata, dengan masing-masing bahan (kartu main) digunakan untuk memproduksi kata. Pabrik dengan produksi kata tercepat habis maka dia adalah pemenangnya. Pendekatan ini efektif karena audiens memiliki peran dan terasa seperti ikut andil dalam dunia permainan. Dengan pendekatan bercerita, tentunya pasti ada aturan asli yang dituliskan. Berikut adalah alur peraturan permainan *card game* “SEKATA”



Gambar 3. Alur Peraturan Permainan *Card Game* “SEKATA”

Pada sesi main, ditemukan bahwa pembelajaran literasi membaca dalam konteks penciptaan kosakata sangatlah kurang. Hasil observasi saat bermain dengan subjek penelitian guru-guru SD Insan Amanah Malang yang ternyata kurang ada banyak perbendaharaan kata. Sehingga permainan berjalan cukup lama dengan hanya beberapa pemain yang bisa secara cepat melakukan pembentukan kata. Saat permainan berjalan dengan waktu diluar prediksi, sebagai fasilitator harus bisa melakukan intervensi untuk menjaga fase tetap pada alur dan konten pembelajaran berjalan lancar. Begitu pula jika *game-based learning* diterapkan didalam kelas, seorang guru sebagai fasilitator harus bisa melakukan intervensi sebagai batasan waktu pembelajaran.

Setelah sesi main berlangsung, bergeser ke bagian de-brief. De-brief dilakukan untuk membangun diskusi antara fasilitator dengan peserta membicarakan tentang materi pembelajaran apa yang dipelajari dengan *card game* "SEKATA". Data yang diperoleh dari sesi de-brief adalah mayoritas guru mengungkapkan bahwa permainan ini cukup sederhana untuk bisa diterapkan di kelas sebagai materi pembelajaran. *Gameplay* yang singkat dan peraturan yang mudah dipahami sehingga bisa dan cocok untuk diterapkan di sekolah dasar. Pandangan lain adalah guru-guru bisa sulit menerapkan karena terbatasnya waktu pembelajaran ketika di kelas.

Model pembelajaran *game-based learning* mengubah cara belajar dari berpusat pada guru (*teacher centred*) menjadi berpusat pada siswa (*student centred*). Metode inovatif ini mengajak peserta memecahkan masalah dan belajar mandiri, sehingga mereka dapat membangun cara belajar yang bermakna dan menyenangkan. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini akan meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : (1) penerapan metode *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dengan cara yang baru, menarik dan tidak monoton; (2) *Skill* atau kemampuan literasi membaca, perbendaharaan kosakata guru dan pelajar tidak terlalu banyak untuk dapat berkompetisi untuk permainan kata; (3) Presepsi belajar dapat berubah menjadi menyenangkan ketika metode *game-based learning* dapat diterapkan dikelas dengan baik; (4) Protokol alur sesi *game-based learning* sangat berguna untuk menjaga alur permainan dan pembelajaran di kelas. Perbendaharaan kosakata akan lebih tinggi hasilnya jika penerapan pembelajaran membaca, mengenal huruf dibuat menarik dan menyenangkan utamanya di era untuk sekolah dasar. Pemilihan metode yang tepat dan sesuai dapat mendukung pengembangan kemampuan literasi membaca pada tingkat sekolah dasar.

## Daftar Pustaka

- Amalia, L. (2023). *PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN LAGU DAERAH JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR USIA 9-11 TAHUN*. YOGYAKARTA: FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA.
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation and Gaming*, 51, 411-431. doi:10.1177/1046878119901286
- Harahap, D. G., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 2089-2098. doi:10.31004/basicedu.v6i2.2400
- Hartono, Y., & Suprihanto, J. (2022). Can Game Fix Reality? Analisis Serious Game sebagai Produk dalam Pemasaran Sosial. *Tourism Development and Advancement*.
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game On: Exploring the Effectiveness of Game-. *Planning Practice and Research*, 35, 589-604. doi:10.1080/02697459.2020.1778859
- Lin, Y. T., & Cheng, C. T. (2022). Effects of Technology-Enhanced Board Game in Primary Mathematics Education on Students' Learning Performance. *Applied Sciences (Switzerland)*. doi:10.3390/app122211356
- Liu, Z. Y., Shaikh, Z. A., & Gazizofa, F. (2020). Using the Concept of Game-Based Learning in Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 53-64. doi:10.3991/ijet.v15i14.14675
- Ludenara. (2021, May 4). *Ludenara*. Retrieved from Ludenara Educational Approach: <https://ludenara.org/cara-membuat-semua-games-menjadi-edukatif/>
- Parlett, D. (2024, December 27). Retrieved from Britannica: <https://www.britannica.com/topic/playing-card/National-decks>
- Pratiwi, S. H. (2021). UPAYA MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA DI MASA PANDEMI MELALUI KEGIATAN SEMINGGU SEBUKU. *FITRAH*, 3. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/1c04/db1a4af83ea84c2b28efa09da4362d2c6143.pdf>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*.
- Winata, K. R., & Setiawan, I. M. (2020). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*. STMIK STIKOM Indonesia. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved from <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3127/1520>