

Implementasi Gamifikasi Penjelajahan Sekolah terhadap Peningkatan Kompetensi Membaca Teks Informasi pada Siswa Kelas 5B SDN 2 Cimerang

Siti Jamilah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Bisnis, Hukum dan Pendidikan, Universitas Nusa Putra

*Email: siti.jamilah_sd22@nusaputra.ac.id

Abstrak

Kemampuan membaca teks informasi merupakan salah satu kompetensi literasi dasar yang masih menjadi tantangan bagi siswa sekolah dasar, sebagaimana terlihat dari rendahnya pemahaman dan motivasi membaca siswa kelas 5B SDN 2 Cimerang. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi membaca teks informasi melalui implementasi *gamifikasi* penjelajahan sekolah berbasis pendekatan *deep learning*. Program dilaksanakan selama satu minggu, melibatkan aktivitas observasi awal, wawancara dengan guru, kepala sekolah, dan siswa, serta penerapan *gamifikasi* melalui penggunaan peta penjelajahan, kartu misi, tantangan berbasis teks, sistem poin, lencana, dan *leaderboard*. Pendekatan partisipatif dan praktik langsung digunakan untuk membangun pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Hasil program menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan signifikan dalam motivasi membaca, keterlibatan dalam diskusi, kemampuan memahami isi bacaan, serta kompetensi berpikir kritis melalui pemecahan masalah berbasis kasus di setiap pos permainan. Guru dan pihak sekolah memberikan respons positif terhadap inovasi pembelajaran ini, terutama karena *gamifikasi* membuat proses membaca lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan nyata siswa. Evaluasi akhir menunjukkan adanya perubahan perilaku membaca dan peningkatan kualitas interaksi siswa selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Literasi, Pembelajaran Mendalam, Sekolah Dasar, Teks Informasi*

Pendahuluan

Kemampuan literasi, khususnya dalam membaca dan memahami teks informasi, merupakan salah satu kompetensi fundamental yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar untuk menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 (Yuda & Rosmilawati, 2024). Dalam Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya SDG 4 yang menekankan pendidikan berkualitas dan kesempatan belajar sepanjang hayat, peningkatan literasi siswa menjadi bagian integral dalam menciptakan masyarakat yang lebih berpengetahuan (Stevani & Nugraheni, 2024). Literasi yang baik memungkinkan individu untuk mengakses informasi, memahami konteks sosial, dan mengambil keputusan yang lebih matang berdasarkan data dan fakta. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar membaca, salah satunya melalui gamifikasi, yaitu penerapan mekanisme

permainan dalam lingkungan pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan (Ariani, 2020).

Literasi yang kuat tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan tetapi juga memiliki dampak luas pada pembangunan sosial dan ekonomi. Programme for International Student Assessment (PISA) 2023 menunjukkan bahwa Indonesia masih menghadapi tantangan serius dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, dengan skor membaca mengalami penurunan sebesar 12 poin dibandingkan PISA 2018 dengan skor 371 (PISA 2022 Results (Volume I), 2023). Meskipun peringkat Indonesia mengalami peningkatan, hasil ini tetap menyoroti pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran guna mengoptimalkan keterampilan membaca dan pemahaman teks informasi.

Gamifikasi telah banyak digunakan sebagai metode pembelajaran inovatif karena mampu mengubah lingkungan belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, gamifikasi juga berperan dalam meningkatkan retensi informasi dan memperkuat keterampilan berpikir kritis, sehingga siswa lebih mampu menganalisis dan memahami teks secara mendalam. Dalam konteks pembelajaran membaca teks informasi, gamifikasi berpotensi besar untuk meningkatkan kompetensi literasi siswa dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan (Jusuf, 2016).

Deep learning dalam konteks pendidikan merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan penguasaan materi secara mendalam dan bermakna, yang memungkinkan siswa tidak hanya memahami tetapi juga menghubungkan dan menerapkan pengetahuan secara kreatif dan kritis. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep dan membangun hubungan antar ide, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis (Ismail dkk., 2025). Integrasi deep learning dengan literasi digital memungkinkan penggunaan teknologi untuk memperdalam pemahaman materi dan meningkatkan kolaborasi antar siswa. Selain itu, deep learning berperan penting dalam pengembangan platform pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi mengaplikasikan elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, kompetisi, dan penghargaan dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa dalam belajar literasi digital (Turmuzi SMP Negeri & Author, 2025). Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran literasi digital terbukti mampu meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik melalui pembelajaran mandiri, kolaborasi, serta umpan balik langsung yang memotivasi siswa (Novita Sari dkk., 2023).

Penerapan deep learning dalam pendidikan di Indonesia berfokus pada pengalaman belajar yang lebih mendalam, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Pendekatan ini mengedepankan tiga pilar utama, yaitu Mindful Learning, Meaningful Learning, dan Joyful Learning, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi secara lebih holistik. Meskipun memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan, penelitian ini juga menyoroti tantangan dalam penerapannya, seperti kesiapan guru dan adaptasi kurikulum yang lebih fleksibel. Oleh karena itu, integrasi deep learning dengan gamifikasi dalam pembelajaran membaca teks informasi di SDN 2 Cimerang dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kompetensi literasi siswa secara lebih efektif dan berkelanjutan (Putri dkk., 2022).

Penelitian ini akan mengeksplorasi implementasi gamifikasi dalam pembelajaran membaca teks informasi bagi siswa SDN 2 Cimerang, dengan fokus pada efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca, keterlibatan siswa, serta

motivasi belajar. Melalui pendekatan berbasis gamifikasi, diharapkan siswa dapat mengalami proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang pada akhirnya akan membantu mereka dalam memahami dan menganalisis teks informasi secara lebih efektif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memahami dampak gamifikasi dalam peningkatan keterampilan membaca, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran inovatif yang sejalan dengan target peningkatan literasi nasional dan internasional. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dan pemangku kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

Metode

Kegiatan ini termasuk jenis pengabdian masyarakat edukatif dengan pendekatan praktik langsung berbasis partisipatif. Untuk mengeksplorasi metode gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran membaca teks informasi menggunakan pendekatan deep learning. Menekan pada Pendekatan praktik langsung berbasis partisipatif seperti Participatory Rural Appraisal (PRA) memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berkontribusi dalam menganalisis, memahami, dan mengevaluasi materi pelajaran, seperti membaca teks informasi. Peran guru dalam metode ini bergeser menjadi fasilitator yang mendorong kolaborasi, eksplorasi, dan refleksi selaras dengan prinsip gamifikasi yang melibatkan pengalaman belajar melalui tantangan dan penghargaan. PRA menempatkan masyarakat (dalam hal ini siswa) sebagai pelaku utama dalam proses belajar, bukan hanya sebagai objek. Teknik-teknik partisipatif seperti diskusi kelompok, visualisasi, serta pemetaan ide, mendukung prinsip pembelajaran aktif yang diterapkan melalui gamifikasi. Pendekatan ini bukan hanya membangun pemahaman siswa terhadap isi bacaan, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, empati, dan keterampilan berpikir kritis melalui interaksi langsung dan pengalaman nyata di kelas (Veriasa, 2020).

Sebelum pelaksanaan pun dilakukan observasi terlebih dahulu. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang lebih spesifik dibandingkan metode lainnya karena memungkinkan peneliti memperoleh informasi langsung dari sumber utama tanpa perantara. Observasi juga dianggap sebagai alat evaluasi yang relevan dalam pendidikan karena dapat mengakses aspek afektif dan psikomotor siswa yang sulit diukur dengan metode lain. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk memahami sejauh mana kompetensi membaca teks informasi siswa sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi dan deep learning. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola belajar, kesulitan yang dihadapi siswa, serta efektivitas metode yang diterapkan. Dengan observasi yang sistematis, pendidik dapat menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, serta mengevaluasi dampak gamifikasi terhadap keterlibatan dan pemahaman mereka dalam membaca teks informasi (Wardhana, 2024).

Selain melakukan observasi secara langsung untuk melihat keberlangsungan pembelajaran dilakukan juga wawancara dengan pihak guru dan kepala sekolah mengenai kompetensi Literasi membaca isi teks ini. Metode wawancara kepada guru, kepala sekolah, serta siswa digunakan untuk menggali informasi secara mendalam mengenai kompetensi literasi membaca teks informasi siswa, dengan cara melakukan interaksi langsung yang memungkinkan peneliti memperoleh perspektif, pengalaman, dan pandangan dari masing-masing pihak terkait proses pembelajaran dan kemampuan

literasi siswa. Melalui wawancara, dapat menyesuaikan pertanyaan secara fleksibel, sehingga memperoleh data yang lebih rinci, personal, dan kontekstual mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan membaca teks informasi, baik dari sisi kebijakan sekolah, strategi pembelajaran guru, maupun pengalaman belajar siswa (Romdona dkk., 2025).

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan selama 1 minggu, yaitu tanggal 22-27 mei 2025 tepatnya di SDN 2 Cimerang. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan peningkatan kompetensi literasi siswa serta kesiapan sekolah dalam mengadopsi metode pembelajaran berbasis gamifikasi dengan deep learning. Subjek dalam kegiatan ini adalah siswa kelas 5B SDN 2 Cimerang, yang berjumlah 38 siswa, terdiri dari 17 perempuan dan 21 laki-laki. Pemilihan kelas ini didasarkan pada tingkat perkembangan kognitif mereka yang sudah mulai mampu memahami dan menganalisis teks informasi secara lebih mendalam. Selain itu, kelas ini dianggap representatif dalam mengevaluasi efektivitas gamifikasi dan deep learning dalam meningkatkan kompetensi literasi membaca. Dengan komposisi gender yang seimbang, penelitian ini juga dapat melihat bagaimana metode pembelajaran berbasis gamifikasi memengaruhi keterlibatan dan motivasi belajar siswa dari perspektif yang lebih luas. Keberagaman karakteristik siswa dalam kelas ini memberikan peluang bagi peneliti untuk mengeksplorasi dampak metode pembelajaran yang diterapkan dalam konteks yang lebih dinamis.

Hasil dan Pembahasan

Buka Program kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di SDN 2 Cimerang, yang beralamat di Jl. Raya Batujajar, Desa Laksanamekar Kec. Padalarang Kab. Bandung Barat. Program ini diselenggarakan pada 22-27 mei 2025 pukul 10.00 s/d 12.00 WIB dengan peserta warga sekolah SDN 2 Cimerang. Program pengabdian masyarakat di SDN 2 Cimerang yang berfokus pada penerapan metode gamifikasi dengan pendekatan deep learning dalam meningkatkan kompetensi membaca teks informasi siswa SD menghasilkan sejumlah temuan yang berharga. Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah dan guru kelas untuk mengidentifikasi kebutuhan serta kesiapan infrastruktur pembelajaran berbasis gamifikasi dengan deep learning. Selain itu, dilakukan observasi awal serta wawancara dengan berbagai pihak terkait, termasuk guru, siswa, dan kepala sekolah. Observasi ini bertujuan untuk memahami kondisi awal literasi siswa, kesiapan infrastruktur, serta ekspektasi terhadap metode yang akan diterapkan.

Dalam observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami teks informasi secara mendalam. Ketika diberikan teks bacaan, banyak siswa hanya mampu menangkap informasi permukaan tanpa mampu menghubungkan konsep dalam teks dengan pengalaman nyata mereka. Selain itu, motivasi dalam kegiatan membaca juga tergolong rendah, di mana siswa cenderung hanya membaca sekadar memenuhi tugas tanpa menunjukkan antusiasme dalam memahami isi bacaan. Guru pun mengonfirmasi bahwa metode konvensional yang digunakan selama ini masih kurang menarik bagi siswa, sehingga minat terhadap aktivitas membaca tidak berkembang secara optimal. Wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa sebagian besar mereka belum terbiasa dengan penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran. Beberapa guru menyatakan bahwa mereka masih mengandalkan pendekatan tradisional seperti membaca bersama dan tanya jawab sederhana, tanpa adanya elemen interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, guru juga menunjukkan antusiasme terhadap inovasi pembelajaran yang lebih interaktif agar dapat diterapkan secara efektif.

Sementara itu, wawancara dengan siswa memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai bagaimana mereka memandang kegiatan membaca. Beberapa siswa menyebutkan bahwa membaca teks informasi sering kali terasa membosankan dan sulit dipahami, terutama jika tidak ada aktivitas yang mendorong mereka untuk mendiskusikan atau mempraktikkan isi bacaan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, ketika dijelaskan bahwa mereka akan melakukan eksplorasi sekolah melalui permainan membaca, sebagian besar siswa menunjukkan minat dan rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Mereka menyatakan bahwa jika pembelajaran dilakukan dalam bentuk permainan yang melibatkan tantangan dan hadiah, mereka akan lebih bersemangat dalam memahami isi teks.

Dari wawancara dengan kepala sekolah, diperoleh informasi bahwa pihak sekolah mendukung inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi siswa. Kepala sekolah menekankan pentingnya metode yang tidak hanya berfokus pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Ia berharap program ini dapat menjadi model pembelajaran yang dapat diadaptasi dalam berbagai konteks lain di sekolah, sehingga memberikan dampak jangka panjang bagi peningkatan kualitas pendidikan di SDN 2 Cimerang.

Secara keseluruhan, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa terdapat tantangan dalam kompetensi membaca siswa, baik dari segi pemahaman isi teks maupun motivasi dalam membaca. Namun, terdapat peluang besar untuk meningkatkan literasi mereka melalui pendekatan gamifikasi yang lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya implementasi metode ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.



Gambar 1. Kegiatan Wawancara

Sebelum Pelaksanaan dilakukan tahapan persiapan terlebih dahulu Persiapan juga mencakup penyusunan soal berbasis kasus, penggunaan leaderboard, pemberian lencana, serta perancangan misi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam tahap pelaksanaan, siswa belajar membaca teks informasi melalui metode gamifikasi yang terintegrasi dengan pendekatan deep learning. Pembelajaran berbasis kasus, simulasi interaktif, serta pemberian umpan balik instan menjadi bagian penting dalam proses ini. Setiap sesi dirancang agar siswa tetap termotivasi dengan elemen permainan seperti level, poin, badge, dan leaderboard, yang mendorong keterlibatan aktif mereka dalam memahami isi teks. Guru memainkan peran sebagai fasilitator dalam mendorong diskusi, refleksi, dan kolaborasi di antara siswa, sehingga selain memahami teks, mereka juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah nyata.

Pelaksanaan metode gamifikasi dengan pendekatan deep learning dalam meningkatkan kompetensi membaca teks informasi siswa SDN 2 Cimerang dimulai dengan tahap pembagian kelompok dan persiapan alat. Siswa dikelompokkan ke dalam tim kecil yang terdiri dari anggota dengan tingkat kemampuan membaca yang beragam dalam satu kelompok terdiri dari 5-6 orang, bertujuan untuk mendorong kolaborasi dan

interaksi yang lebih efektif. Setiap kelompok diberikan peta sekolah yang menunjukkan titik-titik eksplorasi yang harus mereka kunjungi, serta petunjuk tertulis yang berisi informasi yang perlu dipahami dan dianalisis. Selain itu, mereka juga mendapatkan kartu misi yang berisi tantangan yang harus diselesaikan di setiap pos, yang dirancang untuk mengasah kemampuan membaca sekaligus membangun pemecahan masalah secara mandiri.

Setelah pembagian kelompok dan alat selesai, tahap berikutnya adalah pemberian tugas dan instruksi oleh guru. Dalam tahap ini, guru menjelaskan skenario permainan dengan detail agar setiap kelompok memahami mekanisme yang harus dijalankan selama proses pembelajaran. Tugas utama siswa adalah menjelajahi beberapa titik di lingkungan sekolah dan membaca serta menganalisis teks informasi yang tersedia di setiap pos. Setiap kelompok harus menyelesaikan tantangan membaca sebelum dapat melanjutkan ke titik berikutnya, yang mana setiap tantangan memiliki poin yang akan dikumpulkan dan nantinya diakumulasikan untuk menentukan kelompok dengan skor tertinggi. Selain sekadar menjawab pertanyaan terkait teks yang mereka baca, siswa juga didorong untuk berdiskusi dan menyusun kesimpulan berdasarkan informasi yang ditemukan dalam setiap tantangan. Di setiap pos, terdapat elemen *deep learning* yang diterapkan, seperti pemecahan masalah berbasis kasus serta refleksi terhadap informasi yang telah dipelajari, yang semakin mengasah kemampuan berpikir kritis mereka.



Gambar 2. Kegiatan Pembagian Kelompok dan Tugas

Tahap terakhir adalah pelaksanaan game menjelajah sekolah, di mana siswa secara aktif melakukan eksplorasi sesuai dengan rute yang telah ditentukan. Mereka memulai perjalanan dengan mengunjungi beberapa pos pembelajaran yang telah disiapkan. Misalnya, di Pos 1, siswa membaca teks informasi mengenai manfaat pohon untuk kehidupan dan ditugaskan untuk mengidentifikasi fakta utama serta menjawab pertanyaan berbasis pemahaman mendalam. Kemudian, di Pos 2, mereka membaca teks mengenai manfaat pohon dan berdiskusi mengenai relevansinya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Selanjutnya, di Pos 3, siswa diberikan petunjuk dalam bentuk teka-teki dan harus mencari informasi dari papan pengumuman atau sumber lain yang tersedia di lingkungan sekolah. Akhirnya, di Pos 4, mereka melakukan refleksi terhadap semua informasi yang telah dikumpulkan dan menyusun kesimpulan dalam bentuk gambar yang akan dipresentasikan kepada seluruh kelas. Setelah semua kelompok menyelesaikan permainan, guru memfasilitasi sesi diskusi dan refleksi untuk memperdalam pemahaman siswa, dengan menekankan bagaimana setiap tantangan yang mereka lalui tidak hanya menguji keterampilan membaca mereka tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta pemecahan masalah dalam situasi nyata. Pendekatan ini tidak hanya menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif bagi siswa dalam meningkatkan literasi mereka.



Gambar 3. Kegiatan Berjelajah dan Mengerjakan Tugas

Setelah seluruh tahapan pelaksanaan metode gamifikasi dengan pendekatan deep learning selesai, proses berlanjut ke tahap pemberian hadiah dan evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk memberikan penghargaan kepada siswa atas partisipasi mereka sekaligus mengukur efektivitas metode yang diterapkan dalam meningkatkan kompetensi membaca teks informasi. Tahap pertama dalam pemberian hadiah dilakukan dengan menghitung poin yang telah dikumpulkan oleh masing-masing kelompok sepanjang permainan. Poin diperoleh dari keberhasilan menyelesaikan tantangan di setiap pos, keaktifan dalam berdiskusi, serta kualitas pemecahan masalah yang mereka lakukan. Setelah semua skor dikalkulasi, guru mengumumkan kelompok dengan perolehan nilai tertinggi dan memberikan penghargaan dalam bentuk hadiah. Hadiah tidak hanya diberikan kepada pemenang utama, tetapi juga kepada siswa yang menunjukkan partisipasi aktif, kerja sama yang baik, serta pemikiran kritis yang menonjol selama proses pembelajaran. Dengan demikian, sistem hadiah tidak hanya berorientasi pada kemenangan, tetapi juga pada apresiasi terhadap usaha dan keterlibatan semua peserta.

Setelah pemberian hadiah selesai, tahap evaluasi dilakukan evaluasi kualitatif. Evaluasi kualitatif dilakukan melalui observasi perilaku siswa selama proses pembelajaran serta wawancara dengan guru dan peserta didik. Aspek yang diamati meliputi tingkat antusiasme siswa, keterlibatan dalam diskusi, keberanian menyampaikan pendapat, serta pola interaksi selama permainan. Wawancara dilakukan untuk memahami persepsi siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan, apakah mereka merasa lebih termotivasi dan apakah konsep gamifikasi membantu mereka memahami teks informasi dengan lebih baik.

Dari hasil evaluasi ini, dapat merefleksikan keberhasilan program serta mengidentifikasi area yang masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Jika terdapat tantangan atau hambatan selama pelaksanaan, seperti kesulitan dalam memahami instruksi, maka strategi penyempurnaan dapat dirancang untuk meningkatkan efektivitas metode di implementasi berikutnya. Dengan adanya penghargaan dan evaluasi yang komprehensif, metode gamifikasi tidak hanya menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan literasi mereka secara sistematis dan berkelanjutan. Jika ada aspek tertentu yang ingin disesuaikan, saya bisa membantu merancang variasinya agar lebih sesuai dengan kebutuhan SDN 2 Cimerang.



Gambar 4. Kegiatan Evaluasi dan Pembagian Tugas

Dari keseluruhan pembahasan, implementasi metode gamifikasi dengan pendekatan deep learning terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi membaca teks informasi siswa SDN 2 Cimerang. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran membaca. Dengan demikian, pendekatan ini berpotensi untuk terus dikembangkan dan diterapkan secara lebih luas dalam konteks pendidikan guna mendukung peningkatan literasi siswa secara sistematis dan berkelanjutan. Sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama yang telah terjalin dalam program pengabdian masyarakat di SDN 2 Cimerang, dilakukan pemberian cenderamata kepada pihak sekolah. Cenderamata ini diberikan sebagai simbol penghargaan atas dukungan penuh yang telah diberikan oleh kepala sekolah, para guru, serta seluruh staf pendidikan dalam mendukung pelaksanaan metode gamifikasi dengan pendekatan deep learning dalam pembelajaran membaca teks informasi bagi siswa.

Penyerahan cenderamata dilakukan dalam sebuah sesi khusus di akhir kegiatan sebagai bagian dari refleksi terhadap seluruh proses yang telah berlangsung. Dalam sesi ini, perwakilan tim pengabdian menyampaikan harapan agar metode yang telah diterapkan dapat terus dikembangkan dan memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa dan tenaga pendidik. Perwakilan Guru menerima cenderamata dengan antusiasme dan menyatakan bahwa kolaborasi ini telah memberikan perspektif baru bagi sekolah dalam mengadaptasi pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

Pemberian cenderamata juga menjadi simbol komitmen bersama antara tim pengabdian dan pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan adanya kerja sama ini, diharapkan inovasi dalam pembelajaran berbasis gamifikasi dapat terus dikembangkan dan diterapkan dalam berbagai aspek pendidikan lainnya. Selain sebagai bentuk kenang-kenangan, cenderamata ini juga mencerminkan semangat kolaborasi dan dedikasi dalam mewujudkan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendorong peningkatan kompetensi literasi siswa secara berkelanjutan. Acara Pengabdian ini diakhiri dengan foto bersama siswa-siswi SDN 2 Cimerang. Momen ini menjadi simbol kebersamaan dan keberhasilan dalam menerapkan metode gamifikasi dengan pendekatan deep learning dalam pembelajaran membaca teks informasi.

Foto bersama dilakukan di area sekolah dengan suasana penuh semangat dan kebersamaan. Siswa-siswi tampak antusias, menunjukkan ekspresi gembira setelah menjalani proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain sebagai kenang-kenangan, foto bersama juga menjadi dokumentasi penting yang menandai kolaborasi antara tim pengabdian dan pihak sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas literasi siswa melalui metode pembelajaran berbasis gamifikasi. Dengan berakhirnya sesi ini, diharapkan dampak positif dari kegiatan pengabdian dapat terus berlanjut, memberikan inspirasi bagi penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif di masa depan.



Gambar 5. Kegiatan Penyerahan Cendramata dan Foto Bersama

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian yang mengimplementasikan metode gamifikasi penjelajahan sekolah dengan pendekatan deep learning di SDN 2 Cimerang terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi membaca teks informasi siswa kelas 5B. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebelum program dilaksanakan, siswa cenderung kurang termotivasi dan mengalami kesulitan memahami isi bacaan secara mendalam. Setelah penerapan gamifikasi, terjadi peningkatan yang jelas dalam motivasi, keterlibatan, serta kemampuan berpikir kritis siswa melalui aktivitas eksplorasi, diskusi kelompok, dan penyelesaian tantangan berbasis teks.

Selain peningkatan akademik, program ini juga memperkuat keterampilan sosial siswa, seperti kolaborasi, komunikasi, dan keberanian menyampaikan pendapat. Dukungan guru dan kepala sekolah menjadi faktor penting yang memungkinkan gamifikasi terintegrasi secara efektif dalam pembelajaran. Metode ini terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga layak dikembangkan lebih lanjut sebagai model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan literasi di sekolah dasar. Untuk keberlanjutan program, disarankan adanya pendampingan lanjutan bagi guru dalam merancang gamifikasi berbasis kurikulum serta pengembangan instrumen evaluasi yang lebih sistematis. Metode ini berpotensi diterapkan secara lebih luas di berbagai sekolah dalam rangka mendukung penguatan literasi nasional.

Daftar Pustaka

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Ismail, I., Rahmat, Mahyuddin, M. J., Samad, I. S., & Djafar, S. (2025). Deep learning to optimize literacy intervention with educational games in elementary schools. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 14(1). <https://doi.org/10.25273/pe.v14i1.21665>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, Vol. 5, (1).
- Novita Sari, D., Rifqy Alfiyan, A., & Artikel, G. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v0i0.3157>
- PISA 2022 Results (Volume I). (2023). OECD. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Putri, R., Ardiansyah, S. S., Kurnia, H., Sari, M. I., Fierna, M., & Lusie Putri, J. (2022). Penerapan Deep Learning dalam Pendidikan di Indonesia. (Vol. 2).
- Romdona, S., Senja Junista, S., & Gunawan, A. (t.t.). Teknik pengumpulan data: observasi, wawancara dan kuesioner. Vol. 3(1), 39–47.
- Stevani, A. M., & Nugraheni, N. (2024). Optimalisasi Literasi Digital untuk Mencapai Pendidikan Berkualitas Menuju Sustainable Development Goals (SDGs) 2030. *Optimalisasi Literasi Digital*, 2(4), 216–222. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11158152>

- Turmuzi SMP Negeri, A., & Author, C. (2025). Pendekatan Deep Learning untuk Menciptakan Pengalaman Belajar yang Bermakna. *Journal Scientific of Mandalika (jsm)* e-ISSN. Vol. 6 (7)
- Veriasa, T. O. (t.t.). *Pendekatan Partisipatif dalam Penelitian RRA-PRA Peneliti-P4W IPB*.
- Yuda, E. K., & Rosmilawati, I. (2024). Literasi Numerasi di Sekolah Dasar Berdasarkan Indikator PISA 2023; Systematic Literatur Review. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(3), 172–191. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i3.326>