Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)
Volume 7 No 2, Oktober 2026
E-ISSN: 2722-0044 https://doi.org/10.52060/jppm.v7.i2.4381

Pendampingan Literasi Baca Tulis Berbantuan Kartu Permainan Bahasa untuk Penguatan Literasi Dasar SD Islam Paropo

[1]Syarifah Nur Fajrin, [2]Sukmawati, [3]Andriyanti, [4]Dhini Nur Azizah Mardiana, [5]Syifa Ainun Rafika
Universitas Islam Makassar, Indonesia
email: [1]syarifahnurfajrin@uim-makassar.ac.id, [2]sukmas2108@gmail.com,
[3]andriyantiranti@gmail.com [4]dininurasizah@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya keahlian literasi baca tulis masih jadi kasus yang banyak ditemui pada siswa sekolah bawah, tercantum di kelas II SD Islam Paropo. Keadaan ini diisyarati dengan masih rendahnya keahlian membaca serta menulis siswa dan minimnya atensi belajar yang dipengaruhi oleh pemakaian tata cara pendidikan yang kurang bermacam- macam serta sedikitnya media pendidikan yang menarik. Aktivitas pendampingan ini bertujuan buat menguatkan literasi bawah siswa lewat pemanfaatan kartu game bahasa selaku media pendidikan yang interaktif serta mengasyikkan. Tata cara yang digunakan merupakan pendampingan belajar secara langsung yang dilaksanakan lewat 3 tahapan, ialah persiapan, penerapan, serta penilaian. Aktivitas dilaksanakan pada bulan Mei–Juni 2026 dengan mengaitkan 15 siswa kelas II SD Islam Paropo. Metode pengumpulan informasi dicoba lewat observasi serta wawancara dengan guru wali kelas dan kepala sekolah. Hasil aktivitas menampilkan kalau pemakaian kartu game bahasa sanggup tingkatkan antusiasme, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pendidikan. Siswa yang lebih dahulu hadapi kesusahan memahami huruf, membaca suku kata, serta menulis kata simpel menampilkan pertumbuhan keahlian secara bertahap. Game edukatif semacam susun kata serta tebak kata menolong siswa memperkaya kosakata, mengidentifikasi huruf, mencampurkan suku kata jadi kata, dan menyusun kalimat simpel. Tidak hanya itu, aktivitas ice breaking yang dipadukan dengan pendidikan menghasilkan atmosfer belajar yang lebih mengasyikkan. Walaupun masih ditemui perbandingan keahlian literasi antar siswa, secara universal program pendampingan membagikan akibat positif terhadap kenaikan keahlian membaca serta menulis siswa. Dengan demikian, pendampingan literasi baca tulis berbantuan kartu game bahasa bisa jadi alternatif strategi pendidikan yang efisien dalam menguatkan literasi bawah siswa sekolah bawah, spesialnya pada kelas rendah.

Kata Kunci : Literasi baca tulis, kartu permainan bahasa, sekolah dasar, pendampingan belajar, literasi dasar

ABSTRACT

Low literacy skills remain a common problem among elementary school students, including second-grade students at Paropo Islamic Elementary School. This situation is characterized by students' low reading and writing skills and minimal learning attention, influenced by the use of a less diverse educational method and a lack of engaging educational media. This mentoring activity aims to strengthen students' literacy skills through the use of language game cards as an interactive and engaging educational medium. The method used is direct learning mentoring implemented in three stages: preparation, implementation, and assessment. The activity was conducted in May–June 2026, involving 15 second-grade students at Paropo Islamic Elementary School. Data collection methods were conducted through observations and interviews with homeroom teachers and the principal. The results of the activity showed that the use of language game cards can increase student enthusiasm, motivation, and engagement in the educational process. Students who initially struggled with recognizing letters, reading syllables, and writing simple words showed gradual skill growth. Educational games such as word search and word guessing helped students expand their vocabulary, identify letters, combine syllables into words, and construct simple sentences. Furthermore, ice-breaking activities combined with educational activities create a more engaging learning atmosphere. Although differences in literacy skills remain among students, the mentoring program has generally had a positive impact on improving students' reading and writing skills. Therefore, literacy mentoring using language game cards can be an effective alternative educational strategy for strengthening literacy in elementary school students, especially in the lower grades.

Keywords: *Reading and writing literacy, language game cards, elementary school, learning assistance, basic literacy.*

PENDAHULUAN

Literasi merupakan kemampuan individu dalam memanfaatkan keterampilan dan potensinya untuk memperoleh, memahami, serta mengolah informasi melalui aktivitas membaca, menulis, berhitung, dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan literasi memiliki peran yang sangat penting karena menjadi salah satu indikator kemajuan dan kualitas suatu bangsa. Namun,

How to cite: Sukmawati, S., Nur Fajrin, S., Andriyanti, A., & Mardiana, D. N. A. (2026). Pendampingan Literasi Baca Tulis Berbantuan Kartu Permainan Bahasa untuk Penguatan Literasi Dasar SD Islam Paropo. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat*, *7*(2), 398-406.https://doi.org/10.52060/jppm.v7.i1.4381

This work is licensed under a Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional license

berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA), kemampuan literasi peserta didik di Indonesia masih menunjukkan capaian yang perlu ditingkatkan secara signifikan(Wa'e et al., 2024)

Kecakapan literasi, khususnya pada area membaca dan menulis, berfungsi sebagai fondasi krusial yang menunjang pertumbuhan kognitif, pencapaian akademis, dan kompetensi sosial individu pada usia dini. Konsep literasi saat ini telah melampaui pengertian mengenai kemampuan fundamental membaca dan menulis; kini ia juga meliputi kapabilitas dalam mencerna, menganalisis, serta memproses informasi secara kritis untuk diaplikasikan dalam beragam konteks kehidupan (Dhari et al., 2025). Implikasinya, superioritas tingkat literasi menjadi prioritas sentral dalam sektor pendidikan di Indonesia. Melalui inisiatif Gerakan Literasi Nasional (GLN), pemerintah mendorong partisipasi komprehensif dari seluruh lapisan masyarakat guna memupuk tradisi membaca dan menulis sejak tahap awal kehidupan, sebagai strategi membentuk generasi yang melek literasi dan memiliki daya saing tinggi.

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) mulai diperkenalkan pada bulan Maret 2016 oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Program yang diinisiasi oleh Kemendikbud ini menitikberatkan pada penguatan kegiatan literasi di lingkungan sekolah dengan melibatkan peserta didik, guru, tenaga kependidikan, dan orang tua. GLS bertujuan meningkatkan kemampuan literasi serta menumbuhkan budaya membaca di sekolah, sehingga aktivitas literasi dapat terintegrasi dalam proses pembelajaran dan menjadi bagian penting dari interaksi antara guru dan siswa, baik di dalam maupun di luar kelas. Penguatan literasi pada jenjang Sekolah Dasar memiliki peranan yang sangat penting karena menjadi dasar bagi keberlanjutan gerakan literasi pada tingkat pendidikan selanjutnya, yaitu SMP dan SMA. GLS diarahkan untuk mewujudkan sekolah sebagai organisasi pembelajar yang memiliki budaya literasi serta menghasilkan warga sekolah yang menguasai literasi dasar, khususnya keterampilan membaca dan menulis, yang tercermin dalam penerapannya pada kehidupan sehari-hari. Selain itu, kemampuan literasi peserta didik juga dipengaruhi oleh kebiasaan belajar di kelas dan ketersediaan bahan bacaan di perpustakaan sekolah (Sesrita et al., 2023).

Program literasi di sekolah mesti terus diperkuat, mengingat keahlian literasi anak Indonesia masih terkategori rendah apabila dibanding dengan negeri lain. Bagi Musfiroh serta Listyorini(2016), bermacam riset internasional menampilkan kalau tingkatan literasi anak Indonesia masih terletak pada keadaan yang mengkhawatirkan.(Sueca et al., 2022). Keahlian literasi, spesialnya membaca serta menulis, ialah landasan utama untuk pertumbuhan kognitif, akademik, serta sosial anak. Literasi tidak semata- mata keahlian bawah baca- tulis; dia meluas jadi keahlian buat menguasai data secara kritis serta menerapkannya dalam kehidupan tiap hari.(Dhari et al., 2025) Upaya kenaikan literasi di Indonesia terus menemukan penekanan lewat Gerakan Literasi Nasional(GLN), yang mendesak partisipasi segala susunan warga buat membangun budaya literasi semenjak umur dini.

Literasi baca- tulis dibesarkan serta diimplementasikan secara merata serta terintegrasi, dengan mencermati keterkaitannya dengan bermacam aspek lain sehingga jadi bagian integral dari faktor internal ataupun eksternal.(MoEC, 2017). Dengan menanamkan Kerutinan berliterasi semenjak tingkatan Sekolah Bawah, diharapkan siswa jadi terbiasa melaksanakan kegiatan literasi sehingga sanggup memperluas pengetahuan serta menaikkan pengetahuan selaku bekal masa depan. Tetapi dalam aplikasi pembelajaran serta pendidikan nampak terdapatnya rendahnya atensi membaca di golongan pelajar Indonesia, yang diiringi oleh rendahnya atensi menulis.(Intan & Sueca, 2025)

Game bahasa bisa digunakan selaku fasilitas pendidikan yang menolong partisipan didik dalam meningkatkan keahlian literasi bawah. Game ini mempunyai 2 guna utama, ialah memperkenalkan faktor kesenangan lewat kegiatan bermain dan melatih keahlian berbahasa tertentu yang jadi bagian dari proses pendidikan. Komentar tersebut sejalan dengan Sugiarsih (2010) yang menarangkan kalau game bahasa bertujuan tidak cuma membagikan pengalaman belajar yang mengasyikkan, namun pula tingkatkan keahlian berbahasa, meliputi keahlian menyimak, berdialog, membaca, serta menulis (Sueca & Suwarni, 2023).

Mutu sumber energi manusia di Indonesia dikala ini dinilai kurang kompetitif, salah satunya diakibatkan oleh rendahnya kemampuan ilmu pengetahuan. Keadaan ini berkaitan langsung dengan rendahnya atensi membaca di golongan siswa. Maharani, Laksono, serta Sukartiningsih(2017) melaporkan kalau atensi baca merupakan dorongan internal yang meningkatkan ketertarikan, atensi, serta kesenangan terhadap aktivitas membaca, sehingga mendesak orang buat membaca secara sukarela serta sadar.(Evi & Riska, 2021)

Perihal tersebut bisa ditunjukkan lewat timbulnya rasa mau ketahui pada anak, berkembangnya keahlian berpikir kritis, keahlian berbicara secara lisan dengan baik, dan meningkatnya keahlian membaca serta menulis. Bermacam keahlian tersebut hendak terus hadapi pertumbuhan bersamaan dengan perkembangan anak serta jadi modal berarti dalam mengalami sesi pertumbuhan selanjutnya dan menunjang proses pendidikan selama hayat. Oleh sebab itu, literasi pada anak umur dini ialah sesuatu proses yang berlangsung secara bertahap, berkepanjangan, serta memerlukan waktu yang panjang buat tumbuh secara maksimal.(Setia Gunawan & Arif, 2025)

Atensi membaca serta menulis yang masih rendah ialah kasus yang sering ditemukan, tercantum pada aktivitas pendampingan di SD Islam Paropo, suatu sekolah negara yang terletak di Kecamatan Panakkukang, Kota Makassar. Bersumber pada hasil observasi di kelas II, rendahnya atensi partisipan didik dalam aktivitas membaca serta menulis diakibatkan oleh sebagian aspek, antara lain tata cara pendidikan yang kurang bermacam- macam, keterbatasan pemakaian media pendidikan yang menarik, dan penerapan pendidikan yang belum berlangsung secara maksimal walaupun jumlah siswa cuma 15 orang. Tidak hanya itu, guru pula hadapi hambatan dalam membimbing keahlian membaca partisipan didik. Hasil wawancara menampilkan kalau dekat 80% dari siswa kelas II belum sanggup membaca dengan mudah. Keadaan tersebut menampilkan perlunya pelaksanaan strategi pendidikan yang inovatif guna tingkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan partisipan didik sehingga mereka bisa berfungsi lebih aktif sepanjang proses pendidikan berlangsung. Penemuan ini diperkuat oleh hasil observasi terhadap suasana pendidikan di kelas II yang ditampilkan pada foto berikut:



Gambar 1. Situasi kelas II saat proses pembelajaran.

Pendekatan pendidikan yang memadukan faktor game dikenal sanggup tingkatkan motivasi serta keterlibatan partisipan didik dalam aktivitas belajar. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan merupakan kartu game bahasa, ialah media pendidikan yang mencampurkan proses belajar dengan kegiatan bermain yang bertabiat edukatif. Pemakaian kartu game bahasa bisa menolong partisipan didik memperkaya kosakata, menyusun kalimat dengan baik, dan menguasai konsep kebahasaan secara lebih menarik serta interaktif. Media ini pula dinilai efisien dalam menunjang pendidikan membaca serta menulis, spesialnya untuk partisipan didik pada jenjang kelas rendah. Bersumber pada kasus tersebut, periset berencana melakukan aktivitas pendampingan dengan judul pendampingan literasi baca tulis berbantuan kartu game bahasa buat penguatan literasi bawah di SD Islam Paropo.

METODE

Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan di SD Islam Paropo, sebuah sekolah swasta yang terletak di Kecamatan Panakkukang, Kota Makassar. Peserta yang menjadi sasaran kegiatan adalah empat orang siswa kelas II SD Islam Paropo. Pendampingan dilaksanakan selama periode Mei hingga Juni 2026 dan dilakukan secara rutin satu kali dalam seminggu, yaitu setiap hari Rabu, dengan alokasi waktu 120 menit pada setiap pertemuan. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini berupa pendampingan belajar secara langsung di lingkungan sekolah. Pelaksanaan kegiatan pendampingan dilakukan melalui tiga tahapan utama yang akan dijelaskan pada bagian berikutnya.

Tata cara penerapan yang diterapkan buat menanggulangi kasus di SD Islam Paropo terdiri atas 3 tahapan, ialah sesi persiapan, sesi penerapan, serta sesi penilaian.**Tahap awal** ialah sesi persiapan yang dicoba saat sebelum aktivitas pendampingan diawali. Pada sesi ini, regu pasangan terlebih dulu melaksanakan wawancara dengan wali kelas II buat mendapatkan data menimpa keadaan, ciri, dan kebutuhan belajar partisipan didik. Berikutnya, regu mengajukan permohonan izin kepada pihak sekolah terpaut penerapan program pendampingan di kelas II. Tidak hanya itu, mahasiswa

mempersiapkan strategi pendidikan dengan membagikan atensi lebih kepada partisipan didik yang hadapi kesusahan membaca serta menulis, dan mendesak partisipan didik yang sudah menguasai modul dengan baik buat menolong sahabatnya sehingga terjalin kerja sama antarpeserta didik. Sesi persiapan pula meliputi penetapan posisi serta agenda aktivitas, ialah di kelas II pada jam pelajaran awal. Aktivitas pendampingan berlangsung sepanjang 2 jam, mulai jam 08. 30 sampai 10. 30, serta dilaksanakan secara teratur satu kali tiap pekan, ialah tiap hari Rabu.



Gambar 2. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pendampingan

Tahap kedua ialah sesi penerapan aktivitas pendampingan yang mengaitkan siswa kelas II SD Islam Paropo. Pada sesi ini, regu pasangan membimbing partisipan didik dalam memahami huruf serta menggabungkannya jadi suku kata sehingga mereka bisa menyusun kata secara mandiri. Tidak hanya itu, partisipan didik pula dilatih buat membaca mudah tanpa mengeja dan meningkatkan keahlian menulis. Buat menghasilkan atmosfer belajar yang mengasyikkan, proses pendidikan diselingi dengan game edukatif serta aktivitas ice breaking. Lewat pendekatan tersebut, partisipan didik diajarkan metode membaca yang baik serta benar dengan menggunakan media foto ataupun benda- benda yang terdapat di area dekat selaku fasilitas pengenalan kata. Berikutnya, partisipan didik diperkenalkan dengan bermacam kosakata baru serta dilatih mencampurkan suku kata sampai membentuk kalimat simpel. Pendekatan ini diseleksi sebab uraian partisipan didik cenderung tumbuh lebih maksimal apabila pendidikan diawali dari pengalaman serta pengetahuan yang dekat dengan kehidupan tiap hari mereka. Dengan demikian, partisipan didik bisa mendapatkan pengalaman belajar yang nyata, kontekstual, serta bermakna. Aktivitas pendampingan ini mengaitkan sebagian mahasiswa serta dilaksanakan cocok dengan agenda yang sudah diresmikan sepanjang periode Mei sampai Juni 2026.

Tahap ketiga ialah sesi penilaian yang bertujuan buat memperhitungkan tingkatan keberhasilan serta ketercapaian tujuan aktivitas pendampingan yang sudah dilaksanakan. Bersumber pada hasil penilaian, dikenal kalau sebagian besar siswa sudah menampilkan keahlian membaca, walaupun masih terletak pada tingkatan lagi serta membutuhkan kenaikan lebih lanjut. Oleh sebab itu, regu pendampingan meningkatkan aktivitas pendidikan menulis selaku tindak lanjut dari program yang sudah berjalan. Pada sesi ini, siswa mulai diberikan latihan menulis secara bertahap, mulai dari menuliskan perkata simpel sampai menyusun kata cocok dengan kaidah ejaan yang benar. Aktivitas tersebut dicoba buat menunjang pertumbuhan keahlian literasi siswa secara merata, baik dalam aspek membaca ataupun menulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pendampingan literasi baca-tulis yang dilaksanakan pada periode Mei hingga Juni 2026 di kelas II SD Islam Paropo diawali dengan kegiatan observasi dan wawancara yang melibatkan kepala sekolah serta wali kelas II. Kegiatan observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi tersebut, tim pendamping kemudian melaksanakan wawancara guna mendapatkan informasi yang lebih mendalam terkait situasi pembelajaran di kelas, terutama mengenai kemampuan membaca dan menulis peserta didik.

Hasil wawancara menampilkan kalau keahlian literasi baca tulis siswa kelas II masih terkategori rendah. Sebagian siswa hadapi kesusahan dalam membaca serta menulis. Oleh sebab itu, pada dini Mei 2026, sebanyak 15 siswa memperoleh pendampingan spesial dalam membaca. Aktivitas pendampingan dicoba secara bertahap, diawali dari pengenalan huruf sampai latihan mengeja buat menolong tingkatkan keahlian membaca siswa.



Gambar 3. Pelaksanaan kegiatan pendampingan literasi baca tulis

Pada **tahap pertama** aktivitas pendampingan, regu terlebih dulu melakukan tahap pembukaan, perkenalan, dan ice breaking guna membangun atmosfer belajar yang aman serta mengasyikkan. Sehabis aktivitas tersebut, partisipan didik mendapatkan modul bawah tentang pengenalan huruf. Aktivitas ini diiringi oleh 15 siswa yang menampilkan atensi serta antusiasme yang besar sepanjang proses pendidikan berlangsung. Perihal tersebut nampak dari keterlibatan mereka dalam menyimak uraian dan berpartisipasi aktif pada tiap kegiatan yang dipimpin oleh regu pasangan. Antusiasme partisipan didik tidak terlepas dari pendekatan pendidikan yang digunakan. Sepanjang ini, aktivitas literasi baca tulis di bermacam satuan pembelajaran biasanya masih mengandalkan papan tulis serta novel selaku media pendidikan utama. Berbeda dengan keadaan tersebut, program pendampingan ini mempraktikkan konsep belajar sembari bermain yang lebih cocok dengan ciri partisipan didik umur sekolah bawah. Salah satu media yang dimanfaatkan merupakan kartu game bahasa yang muat bermacam- macam kosakata. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai diyakini mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.(amani atika zata et al., 2025).Lewat game Susun Kata, partisipan didik dikenalkan pada kosakata baru secara bertahap sehingga keahlian berbahasa mereka bisa tumbuh dengan lebih baik. Kenaikan kemampuan kosakata tersebut ikut menunjang keahlian membaca serta menguasai bacaan simpel yang ditemukan dalam kehidupan tiap hari. Sepanjang aktivitas pendampingan berlangsung, ditemui terdapatnya perbandingan keahlian literasi yang lumayan signifikan di antara partisipan didik. Sebagian siswa sanggup menguasai modul literasi dengan kilat, sebaliknya sebagian yang lain masih hadapi kesusahan dalam mengidentifikasi huruf. Perbandingan keahlian tersebut menimbulkan penerapan game edukatif belum seluruhnya efisien untuk partisipan didik yang membutuhkan pendampingan lebih intensif.

Tidak hanya hambatan dalam mengidentifikasi huruf, sebagian partisipan didik pula hadapi hambatan pada keahlian motorik halus yang berfungsi berarti dalam aktivitas menulis. Koordinasi gerakan tangan serta jari yang belum tumbuh secara maksimal menyebabkan mereka kesusahan memegang pensil dengan benar, mengendalikan tekanan dikala menulis, dan menggerakkan pensil secara mudah di atas kertas. Keadaan ini membuat partisipan didik lebih kilat merasa letih kala menulis, sehingga tulisan yang dihasilkan masih kurang apik serta belum gampang dibaca. Kesusahan yang lain ditemui pada sesi pengenalan huruf alfabet. Sebagian partisipan didik masih merasa bimbang membedakan huruf- huruf yang mempunyai wujud nyaris sama, semacam huruf b serta d ataupun p

serta q. Oleh karena itu, dibutuhkan latihan yang dicoba secara kesekian serta berkesinambungan supaya partisipan didik terus menjadi terbiasa mengidentifikasi dan menuliskan huruf dengan benar. Tidak hanya menekuni pengenalan huruf, partisipan didik pula butuh dibimbing buat mencampurkan huruf jadi suku kata serta kata yang mempunyai arti. Proses tersebut membutuhkan uraian tentang bunyi bahasa serta struktur suku kata yang masih dikira lumayan susah oleh sebagian partisipan didik. Dampaknya, mereka kerap hadapi hambatan dikala menulis perkata yang lebih panjang serta cenderung lebih aman memakai perkata simpel yang sudah diketahui lebih dahulu.



Gambar 4. Pelaksanaan kegiatan pendampingan literasi baca tulis

Sehabis partisipan didik sanggup mengidentifikasi huruf- huruf alfabet, mereka berikutnya dibimbing buat mencampurkan huruf jadi suku kata serta kata simpel. Selaku contoh, partisipan didik dilatih menuliskan perkata semacam mama, papa, serta bola dengan menyusun huruf- huruf yang sudah dipelajari lebih dahulu. Aktivitas ini bertujuan menolong partisipan didik menguasai proses pembuatan kata dan keterkaitan antara huruf serta arti yang dihasilkan. Pada sesi selanjutnya, partisipan didik ditunjukan buat menyusun perkata tersebut jadi kalimat simpel. Salah satu tata cara yang diterapkan dalam aktivitas pendampingan literasi baca- tulis merupakan game Tebak Kata. Game ini mengajak partisipan didik menduga sesuatu kata bersumber pada petunjuk yang diberikan, baik berbentuk deskripsi pendek, foto, ataupun lapisan huruf tertentu. Dalam penerapannya, pasangan menyajikan petunjuk lewat uraian simpel ataupun media foto, setelah itu partisipan didik dimohon memastikan kata yang cocok. Media pendidikan berfungsi selaku fasilitas komunikasi yang digunakan buat mengantarkan data ataupun pesan dari pengirim kepada penerima(Purbasari& Palupi, 2023). Media yang dimanfaatkan dalam game ini bisa berbentuk kartu kata, foto, ataupun gerakan badan yang menunjang proses pendidikan. Game Tebak Kata ialah aktivitas edukatif yang dirancang buat mengenalkan sekalian menguatkan keahlian literasi partisipan didik, spesialnya siswa kelas II SD Islam Paropo. Lewat pendekatan yang interaktif serta mengasyikkan, game ini sanggup tingkatkan motivasi belajar, meningkatkan keahlian literasi bawah, dan melatih keahlian berpikir kritis partisipan didik. Tidak hanya itu, game ini pula menolong partisipan didik memahami huruf, memperluas kemampuan kosakata, dan tingkatkan keahlian membaca serta menulis. Dengan pelaksanaan strategi yang pas dan alterasi game yang menarik, guru serta orang tua bisa menggunakan game Tebak Kata selaku media pendidikan yang efisien buat meningkatkan atensi literasi semenjak umur dini.

Tahap kedua, Program pendampingan ini memperlihatkan adanya potensi untuk meningkatkan kapabilitas literasi membaca dan menulis pada siswa kelas II Sekolah Dasar Islam Paropo. Perkembangan kapabilitas siswa selama partisipasi dalam program pendampingan mengindikasikan hal ini. Berdasarkan observasi awal, tenaga pengajar dan pimpinan sekolah melaporkan bahwa kurang lebih 80% siswa belum mencapai kelancaran membaca. Akan tetapi, pasca partisipasi dalam kegiatan pendampingan, sebagian siswa yang sebelumnya belum menguasai pengenalan huruf, belum sanggup membaca kata dwisuku kata, serta memiliki motivasi belajar membaca yang rendah, kini menunjukkan kemajuan yang substansial.Kemajuan tersebut tampak dari kemampuan mereka dalam membaca kata-kata bersuku dua meskipun pada awalnya belum mengenal huruf sama sekali.Selain itu, penerapan berbagai permainan edukatif yang dipadukan dengan kegiatan *ice breaking* dalam pembelajaran membaca berhasil meningkatkan antusiasme peserta didik selama proses belajar berlangsung. Kondisi ini turut mendorong tumbuhnya minat dan motivasi mereka untuk belajar membaca. Dengan adanya pendampingan yang dilakukan secara tepat dan berkesinambungan, kemampuan menulis peserta didik

kelas II juga memiliki peluang untuk berkembang secara optimal. Penguasaan keterampilan baca-tulis tersebut diharapkan dapat menjadi dasar yang kuat bagi keberlanjutan pendidikan serta pengembangan kompetensi literasi yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan berikutnya.

KESIMPULAN

Dukungan dalam pengembangan literasi membaca dan menulis yang menggunakan media kartu permainan bahasa bagi siswa kelas II sekolah dasar merupakan sebuah wujud pembaharuan pengajaran yang dinilai efektif serta mampu menghadirkan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan adanya kegiatan rekreasi yang berorientasi edukasi, para siswa diarahkan untuk mengenali abjad, membentuk suku kata dan kata, lalu merangkainya menjadi frasa yang lugas melalui cara yang menyenangkan. Inisiatif ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kapabilitas membaca dan menulis, tetapi juga berperan dalam memupuk ketertarikan pada literasi dan mengasah kemampuan interaksi sosial siswa sejak usia dini. Jika diimplementasikan secara konsisten dan mendapat dukungan dari partisipasi pengajar serta wali murid, program dukungan ini memiliki kemungkinan untuk fondasi literasi yang kokoh demi mendukung kesuksesan akademis siswa di jenjang pendidikan selanjutnya.

PERSANTUNAN

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia atas terselenggaranya program praktik lapangan ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Kepala SD Islam Paropo, Kecamatan Panakkukang, Kota Makassar, Ibu Ramsina, S.Pd.I., M.Pd., beserta seluruh guru, tenaga kependidikan, dan warga sekolah yang telah memberikan bimbingan, bantuan, serta dukungan selama kegiatan berlangsung. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ketua Program Studi PGSD, Bapak Dr. Erwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan, Ilmu Pendidikan, dan Sastra, Bapak Dr. Mulyadi, M.Pd., Wakil Dekan, Bapak Dr. Supriadi, S.Pd., M.Pd., serta Rektor Universitas Islam Makassar, Bapak Prof. Dr. H. Muammar Bakry, Lc., M.Ag., atas arahan, motivasi, dan dukungan yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

Amani atika zata, Adrias Adrias, & Suciana, F. (2025). Efektivitas Media Flashcard dalam Mengatasi Keterlambatan Membaca pada Siswa Sekolah Dasar. *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, *3*(2), 43–51. https://doi.org/10.61132/sintaksis.v3i2.1563

Dhari, P. W., Rusmiati, R., & Utami, R. (2025). Penguatan Literasi Dasar melalui Pendampingan Membaca dan Menulis pada Anak Panti Asuhan. *Mestaka: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(6), 693–699. https://doi.org/10.58184/mestaka.v4i6.827

Evi, agustinah liyah saraswati, & Riska, oktaviani nur. (2021). Implementasi Program Literasi Melalui Pemberian Bingo Card Untuk Menumbuhkan Minat Baca Pada Siswa Kelas III SDN Selorejo II. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *7*(1), 63–81. https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15656

Intan, K., & Sueca, I. N. (2025). *Permainan Literasi Baca Tulis Berbantuan Kartu Permainan Bahasa dalam Penguatan Litersi Dasar di SD N 6 Yangapi*. *3*(1), 16–21.

MoEC. (2017). Numeracy Literacy Support Material. In *Kemdikbud*.

Setia Gunawan, H., & Arif, A. (2025). Pendampingan literasi membaca anak usia dini melalui pusat ruang inspirasi belajar aktif di Desa Cikalong Kabupaten Bandung Barat Early childhood reading literacy assistance through active learning inspiration center in Cikalong Village, West Bandung Rege. *Jurnal Anugerah*, *7*(1), 1–12. https://ojs.umrah.ac.id/index.php/anugerah

Sueca, I. N., Artajaya, G. S., & Janawati, D. P. A. (2022). Pendampingan Program Literasi Berbasis "Ratu Dongeng" Dalam Penguatan Gerakan Literasi Sekolah. *Madaniya*, *3*(3), 477–484. https://doi.org/10.53696/27214834.234

Wa'e, E., Watu, A. Y., Wea, H. A., & Lawe, Y. U. (2024). Pendampingan Siswa Uptd Sdn Sobo Fase a Dalam Kegiatan Literasi Baca Tulis. *Jurnal Citra Kuliah Kerja Nyata*, *2*(2), 140–149. https://doi.org/10.38048/jckkn.v2i2.3329