AL-DYAS
Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat

p-ISSN : 2964-4992
e-ISSN : 2964-4984

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/aldyas.v4i3.7422

PKM PENINGKATAN LITERASI BACA-TULIS SISWA MI AL-ISLAMIYAH MELALUI *STUDENT CENTERED LEARNING* DAN *LEARNING BY PLAYING*

Community Service Program to Improve Reading–Writing Literacy of MI Al-Islamiyah Students through Student-Centered Learning and Learning by Playing

Feriska Listrianti, Rofita Aprilia Putri Mardiana Al Sidiq, Syahadatinah Firdaus, Nimas Naila Maratus
Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo
feriska.list28@gmail.com; rofitaaprilia07@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Aug 7, 2025	Aug 31, 2025	Sep 12, 2025	Sep 17, 2025

Abstract

Students' reading and writing literacy skills at MI Al-Islamiyah Karanganyar, Paiton, Probolinggo remain relatively low, with more than 60% of third- and fourth-grade students experiencing difficulties in fluent reading and composing simple sentences. This condition is influenced by the dominance of conventional, less interactive teaching methods and the limited use of engaging learning media. This study aims to improve literacy skills through a Student-Centered Learning approach combined with Learning by Playing in a community service program. The implementation stages included literacy needs assessment, development of modules and learning media, reading–writing training using Shared Reading and Creative Writing methods, implementation of interactive literacy games, and evaluation through pre-tests, post-tests, classroom observation, and teacher interviews. Data were analyzed descriptively, both

Al-DYAS is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

quantitatively and qualitatively, by comparing literacy test scores before and after the program and interpreting observation results of student participation. The findings indicate significant improvement: fluent reading ability increased from 35% to 72%, the ability to write complete sentences rose from 28% to 65%, and active student participation grew from 50% to 85%. In addition, learning motivation improved, as reflected in students' enthusiasm during literacy games. The study concludes that integrating student-centered methods with educational games is effective in enhancing basic literacy and can be replicated in other madrasahs or elementary schools with similar conditions.

Keywords: Literacy; Student-Centered Learning; Learning by Playing; *Madrasah Ibtidaiyah*; Interactive Learning

Abstrak: Kemampuan literasi baca-tulis siswa di MI Al-Islamiyah Karanganyar, Paiton, Probolinggo masih tergolong rendah, dengan lebih dari 60% siswa kelas III dan IV mengalami kesulitan membaca lancar maupun menulis kalimat sederhana. Kondisi ini dipengaruhi dominasi metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif serta terbatasnya media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan literasi melalui pendekatan *Student-Centered Learning* dan *Learning by Playing* dalam program pengabdian masyarakat. Tahapan pelaksanaan mencakup identifikasi kebutuhan literasi, penyusunan modul dan media pembelajaran, pelatihan membaca-menulis dengan metode *Shared Reading* dan *Creative Writing*, implementasi permainan literasi interaktif, serta evaluasi menggunakan pre-test, post-test, observasi, dan wawancara guru. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan membandingkan skor tes literasi sebelum dan sesudah program serta menafsirkan hasil observasi partisipasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan: kemampuan membaca lancar naik dari 35% menjadi 72%, kemampuan menulis kalimat utuh meningkat dari 28% menjadi 65%, dan partisipasi aktif siswa bertambah dari 50% menjadi 85%. Selain itu, motivasi belajar meningkat, ditandai dengan antusiasme siswa dalam mengikuti permainan literasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi metode pembelajaran berbasis siswa dan permainan edukatif efektif dalam meningkatkan literasi dasar, serta dapat direplikasi pada madrasah atau sekolah dasar lain dengan kondisi serupa.

Kata Kunci: Literasi; *Student-Centered Learning*; *Learning by Playing*; Madrasah Ibtidaiyah; Pembelajaran Interaktif

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi dasar siswa, khususnya membaca dan menulis, masih menjadi permasalahan serius di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Data nasional menunjukkan masih banyak siswa sekolah dasar yang kesulitan memahami bacaan maupun menyusun kalimat sederhana, sehingga berdampak pada capaian akademik dan kualitas pembelajaran (Ananda et al., 2025). Kondisi serupa juga terlihat di MI Al-Islamiyah Karanganyar, Kecamatan Paiton, Kabupaten Probolinggo, di mana lebih dari 60% siswa kelas III dan IV mengalami hambatan

dalam literasi baca-tulis. Minimnya inovasi pembelajaran dan dominasi metode konvensional memperparah rendahnya motivasi belajar siswa.

Melihat fenomena tersebut, peneliti berupaya menghadirkan solusi strategis melalui pengabdian berbasis pendekatan *Student-Centered Learning* (SCL) dan *Learning by Playing* (LbP). Kedua pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang lebih mudah belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, partisipatif, dan interaktif.

Kemampuan literasi dasar, khususnya membaca dan menulis, merupakan fondasi utama bagi keberhasilan siswa dalam menempuh pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari (Ananda et al., 2025). Literasi tidak hanya terbatas pada pengenalan huruf dan kata, tetapi juga mencakup kemampuan memahami makna serta menyampaikan gagasan secara tertulis (Aswita et al., 2022). Di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), kemampuan literasi yang rendah dapat berdampak serius pada pencapaian akademik, pemahaman materi pelajaran, hingga pembentukan karakter siswa (Syajida & Ahyadi., 2024). Kondisi ini tampak jelas di MIS Al-Islamiyah Karanganyar, Kecamatan Paiton, Kabupaten Probolinggo, di mana berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan pihak madrasah ditemukan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis sehingga berimplikasi pada rendahnya prestasi belajar secara keseluruhan.

Melihat fenomena tersebut, peneliti menilai bahwa persoalan literasi di MI tidak dapat dibiarkan berlarut-larut. Diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi dalam mengembangkan keterampilan literasi mereka. Program pengabdian masyarakat dinilai sebagai salah satu solusi strategis yang dapat dirancang untuk menjawab kesenjangan tersebut, dengan menghadirkan pendekatan yang sesuai dengan dunia anak-anak sehingga mereka terdorong untuk lebih aktif dan percaya diri dalam belajar membaca serta menulis.

Berbagai penelitian sebelumnya menegaskan pentingnya pembelajaran literasi yang interaktif. Penelitian oleh Fazza, dan Attalina (2024) menunjukkan bahwa rendahnya literasi membaca siswa MI dipengaruhi oleh minimnya penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan (Fazza & Attalina., 2024). Nisak dan Trifauzi (2024) menemukan bahwa penerapan *Student-Centered Learning* (SCL) terbukti mampu meningkatkan daya pikir kritis dan kemandirian siswa, yang secara tidak langsung berkontribusi pada penguatan literasi (Nisak & Trifauzi., 2024). Pratiwi & Masitoh (2025) menekankan bahwa permainan edukatif berperan penting dalam meningkatkan antusiasme siswa terhadap membaca dan menulis

(Pratiwi & Masitoh ., 2025). Pratama et al (2025) menyebutkan bahwa kegiatan literasi dalam kelompok kecil dengan pendampingan intensif memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan kemampuan baca-tulis (Pratama et al., 2025). Meski demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berdiri sendiri pada satu pendekatan tertentu dan belum mengombinasikan metode SCL dengan *Learning by Playing* dalam satu model terpadu.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan dua pendekatan, yakni *Student-Centered Learning* yang menekankan peran aktif siswa dalam pembelajaran dan *Learning by Playing* yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar. Sinergi kedua pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Landasan teoretis yang digunakan berangkat dari teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman langsung, serta teori motivasi belajar yang menegaskan bahwa suasana positif dapat meningkatkan hasil belajar siswa(et al., 2024). Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan kemampuan literasi siswa di MIS Al-Islamiyah Karanganyar melalui program pengabdian berbasis SCL dan *Learning by Playing*. Tujuan utama dari penelitian ini adalah merancang, menerapkan, dan mengevaluasi efektivitas pendekatan tersebut dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa MI. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam memperbaiki kualitas pembelajaran literasi di lembaga pendidikan dasar berbasis keislaman sekaligus menjadi acuan bagi pengembangan strategi pembelajaran literasi yang lebih inovatif dan kontekstual.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam program pengabdian masyarakat ini adalah penelitian tindakan (action research) dengan pendekatan partisipatif. Desain penelitian disusun secara siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Utomo & Prayogi., 2024). Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan kemampuan literasi baca-tulis siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Islamiyah Karanganyar melalui penerapan pendekatan *Student-Centered Learning* dan *Learning by Playing*. Pemilihan desain ini didasarkan pada kebutuhan untuk menghasilkan perubahan nyata pada kemampuan literasi siswa sekaligus mengevaluasi efektivitas program secara langsung di lapangan.

Tahap persiapan dimulai dengan koordinasi bersama pihak madrasah untuk memperoleh izin pelaksanaan, menyusun jadwal kegiatan, serta mengidentifikasi kebutuhan

literasi siswa melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru. Berdasarkan data awal tersebut, tim menyusun modul literasi yang memuat aktivitas membaca dan menulis dengan pendekatan *Student-Centered Learning*, serta menyiapkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti *word puzzle*, *story cards*, dan papan permainan kosakata. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, di mana subjek penelitian adalah siswa MI Al-Islamiyah yang ditetapkan sebagai peserta program dengan pertimbangan kebutuhan peningkatan kemampuan literasi dasar.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data mencakup lembar observasi, pedoman wawancara guru, catatan lapangan, serta tes literasi berupa *pre-test* dan *post-test* (Berlianawati et al., 2025). Data kuantitatif diperoleh melalui hasil tes membaca dan menulis untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui observasi partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, dokumentasi proses, serta umpan balik dari guru pendamping. Proses pengumpulan data dilakukan secara bertahap, mulai dari tahap identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan literasi, implementasi permainan interaktif, hingga evaluasi akhir program.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan membandingkan skor awal dan akhir untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan literasi siswa (Nuryadi et al., 2024). Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan dari hasil observasi, wawancara, serta refleksi guru dan mahasiswa (Febriani et al., 2023). Dengan analisis terpadu ini, diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penerapan pendekatan *Student-Centered Learning* dan *Learning by Playing* dalam meningkatkan kemampuan literasi baca-tulis siswa MI.

Proses penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juni 2025 dengan total waktu sekitar dua minggu intensif kegiatan di kelas. Tahapan penelitian dirancang secara siklus, dimulai dari persiapan dan koordinasi, pelaksanaan pembelajaran literasi berbasis SCL dan Learning by Playing, observasi serta pengumpulan data, hingga evaluasi dan refleksi. Setiap sesi kegiatan berlangsung selama ±60 menit, dengan frekuensi 4–5 kali per minggu menyesuaikan jadwal madrasah.

HASIL

Proses Pelaksanaan Kegiatan

Tahap awal berupa koordinasi dan identifikasi kebutuhan literasi berjalan dengan lancar. Kepala madrasah menyambut baik kegiatan ini, dan para guru memberikan data awal terkait kemampuan siswa, termasuk hasil tugas harian dan pengamatan kelas. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa lebih dari 60% siswa kelas III dan IV memiliki tingkat literasi di bawah standar minimum, khususnya dalam aspek kelancaran membaca dan struktur penulisan kalimat sederhana.

Dari hasil tersebut, tim menyusun modul pelatihan yang berfokus pada peningkatan kemampuan membaca melalui metode Shared Reading dan Guided Reading, serta peningkatan keterampilan menulis menggunakan pendekatan Storytelling dan Creative Writing. Modul ini dilengkapi dengan permainan edukatif seperti Word Puzzle, Story Sequencing Cards, dan Tebak Kata Bergambar, yang kemudian diproduksi dalam bentuk cetak dan digital sederhana.



Gambar 1. Proses pembelajaran di kelas

Kegiatan utama dilaksanakan selama dua minggu intensif. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang masing-masing difasilitasi oleh satu mahasiswa pendamping. Setiap sesi kegiatan berdurasi 60 menit yang terdiri dari 3 bagian: (1) membaca bersama, (2) latihan menulis, dan (3) permainan literasi.

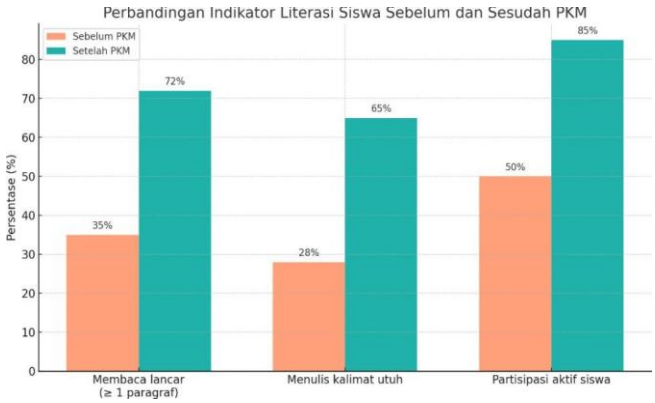
(1)Peningkatan Kemampuan Membaca, Sebelum pelaksanaan, dilakukan pre-test membaca. Hasilnya menunjukkan bahwa hanya 35% siswa mampu membaca lancar satu paragraf tanpa kesalahan pengucapan. Setelah pelaksanaan Shared Reading yang dibimbing mahasiswa dan latihan harian, terjadi peningkatan signifikan. Pada post-test, sebanyak 72% siswa mampu membaca dengan intonasi dan artikulasi yang baik. Kemajuan ini juga tercermin dalam peningkatan kepercayaan diri siswa saat diminta membaca di depan kelas.

(2) Peningkatan Kemampuan Menulis Dalam hal menulis, kemampuan siswa awalnya masih terbatas pada menyalin kalimat. Setelah dilakukan pelatihan Creative Writing dengan stimulus gambar dan permainan "Lanjutkan Cerita", siswa mulai dapat merangkai kalimat dan membuat paragraf sederhana. Hasil pre-test menunjukkan bahwa hanya 28% siswa yang dapat membuat kalimat utuh dan bermakna. Setelah pelatihan, angka ini meningkat menjadi 65%. Tulisan siswa menunjukkan peningkatan struktur kalimat, penggunaan kosakata, dan alur cerita yang lebih runtut. (3) Permainan edukatif memberikan kontribusi signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Selama kegiatan permainan, siswa tampak antusias, aktif, dan menunjukkan pemahaman terhadap materi literasi yang sedang dipelajari. Misalnya, dalam permainan "Kartu Kata Bergambar", siswa diminta mencocokkan gambar dengan kata, lalu membuat kalimat dari kata tersebut. Selain menambah keterampilan bahasa, aktivitas ini juga meningkatkan kerja sama dan keaktifan kelompok. Evaluasi berbasis observasi menunjukkan bahwa 85% siswa menunjukkan peningkatan keaktifan selama sesi permainan dibandingkan sesi belajar konvensional. Guru madrasah mengonfirmasi bahwa siswa yang sebelumnya pasif kini menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. (4) Hasil Evaluasi dan Refleksi, Hasil evaluasi didasarkan pada perbandingan pre-test dan post-test literasi, lembar observasi keaktifan, serta wawancara dengan guru. Secara umum, program berhasil meningkatkan kemampuan literasi siswa dan mengubah suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Tabel 1. Hasil Evaluasi dan Refleksi

Indikator	Sebelum PKM	Setelah PKM	Peningkatan
Membaca lancar (≥ 1 paragraf)	35%	72%	37%
Menulis kalimat utuh	28%	65%	37%
Partisipasi aktif siswa	50%	85%	35%
Motivasi belajar menurut guru	Rendah	Tinggi	N/A

Berikut adalah diagram batang (bar chart) yang menunjukkan perbandingan tiga indikator utama literasi siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan PKM.



Gambar 2. Hasil perbandingan sebelum dan sesudah pelaksanaan

Hasil pelaksanaan program pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi baca-tulis siswa MI Al-Islamiyah. Analisis pre-test dan post-test memperlihatkan bahwa keterampilan membaca lancar meningkat dari 35% menjadi 72%, keterampilan menulis kalimat utuh dari 28% menjadi 65%, serta partisipasi aktif siswa naik dari 50% menjadi 85%. Perubahan ini juga tercermin dari peningkatan motivasi belajar menurut penilaian guru, yang semula rendah menjadi tinggi. Selain capaian kuantitatif, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih percaya diri ketika diminta membaca di depan kelas, mampu menulis kalimat yang lebih runtut, serta lebih aktif dalam bekerja sama melalui permainan literasi. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis literasi, tetapi juga membangun aspek afektif seperti motivasi dan kepercayaan diri.

Jika dibandingkan dengan literatur sebelumnya, hasil ini selaras dengan temuan Shufairo', Fazza, dan Attalina (2024) yang menegaskan pentingnya pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi siswa MI. Penerapan *Student-Centered Learning* terbukti sejalan dengan penelitian Nisak dan Trifauzi (2024), yang menekankan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa meningkatkan daya kritis, kemandirian, dan literasi. Lebih lanjut, keberhasilan penggunaan media permainan literasi mendukung hasil studi Masitoh et al. (2023) bahwa *Learning by Playing* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam membaca-menulis. Selain itu, penerapan kelompok kecil dengan pendampingan mahasiswa menguatkan temuan Sueca dan Suwarni (2022) yang menyebutkan bahwa pendekatan intensif dalam kelompok kecil efektif untuk mengatasi keterlambatan literasi. Kebaruan program ini terletak pada integrasi dua pendekatan — *Student-Centered Learning* dan *Learning by Playing* — yang dipadukan secara terpadu, sehingga menghasilkan pembelajaran yang

interaktif sekaligus menyenangkan, berbeda dari penelitian sebelumnya yang cenderung fokus pada satu pendekatan saja.

Implikasi dari hasil ini cukup luas. Pertama, program dapat dijadikan model pembelajaran literasi alternatif di MI, khususnya pada sekolah dengan keterbatasan fasilitas. Media permainan sederhana terbukti mampu menciptakan suasana belajar aktif tanpa memerlukan sarana mahal. Kedua, kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan dosen dalam program ini memperlihatkan potensi *community engagement* yang kuat untuk mendukung kualitas pendidikan dasar. Ketiga, keberhasilan program menunjukkan bahwa peningkatan literasi dapat dicapai tidak hanya melalui strategi pembelajaran formal, tetapi juga dengan mengintegrasikan metode berbasis pengalaman yang sesuai dengan karakteristik usia siswa. Implikasi jangka panjangnya, pendekatan ini dapat diadaptasi ke dalam pembelajaran tematik, dikembangkan dalam bentuk media digital interaktif, serta dijadikan dasar untuk program pelatihan guru secara berkelanjutan.

Penelitian ini juga memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, waktu pelaksanaan yang relatif singkat (sekitar dua minggu intensif) membuat evaluasi lebih menekankan pada hasil jangka pendek, sehingga keberlanjutan capaian belum sepenuhnya dapat diukur. Kedua, cakupan sampel terbatas pada siswa kelas III dan IV, sehingga generalisasi hasil untuk seluruh tingkatan MI masih terbatas. Ketiga, instrumen evaluasi lebih menekankan aspek teknis membaca dan menulis, sementara dimensi literasi yang lebih kompleks seperti kemampuan berpikir kritis, pemahaman bacaan mendalam, dan keterampilan menulis kreatif yang lebih tinggi belum dieksplorasi secara komprehensif. Keempat, keterlibatan guru dalam mengadopsi metode baru masih dalam tahap awal, sehingga diperlukan pendampingan lebih lanjut untuk memastikan kesinambungan program setelah kegiatan berakhir.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada tiga indikator utama literasi siswa di MI Al-Islamiyah Karanganyar, yaitu keterampilan membaca lancar (naik dari 35% menjadi 72%), keterampilan menulis kalimat utuh (28% menjadi 65%), dan partisipasi aktif siswa (50% menjadi 85%). Selain itu, motivasi belajar juga meningkat, sebagaimana diakui oleh guru yang menilai siswa menjadi lebih antusias dan percaya diri dalam pembelajaran. Data ini membuktikan bahwa penerapan *Student-Centered Learning* (SCL) dan *Learning by Playing* (LbP) mampu mengatasi hambatan literasi yang sebelumnya dialami

siswa. Peningkatan tersebut tidak hanya mencakup aspek kognitif (membaca dan menulis), tetapi juga aspek afektif (motivasi dan rasa percaya diri).

Temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu. Fazza & Attalina (2024) menegaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan berkontribusi pada peningkatan literasi membaca. Nisak & Trifauzi (2024) membuktikan efektivitas SCL dalam meningkatkan daya pikir kritis dan kemandirian siswa, yang juga berimplikasi pada literasi. Sementara itu, Pratiwi & Masitoh (2025) menyoroti bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam membaca dan menulis. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya sekaligus menghadirkan kebaruan melalui kombinasi SCL dan LbP yang belum banyak diteliti dalam konteks literasi di MI.

Temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi praktis. Pertama, model pembelajaran integratif berbasis SCL dan LbP dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar di sekolah dengan keterbatasan sarana, karena media permainan sederhana pun efektif menciptakan pembelajaran yang interaktif. Kedua, keterlibatan mahasiswa dalam mendampingi siswa menunjukkan pentingnya sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam upaya penguatan literasi dasar. Ketiga, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum literasi berbasis aktivitas menyenangkan dan partisipatif, serta dapat diperluas ke bentuk media digital agar sesuai dengan perkembangan zaman.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan capaian positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, durasi penelitian yang hanya berlangsung dua minggu membuat hasil yang diperoleh lebih menekankan pada efek jangka pendek, sehingga keberlanjutan peningkatan literasi belum dapat dipastikan. Kedua, subjek penelitian terbatas pada siswa kelas III dan IV, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke seluruh jenjang MI. Ketiga, instrumen evaluasi hanya fokus pada aspek teknis literasi (membaca dan menulis), sementara dimensi literasi yang lebih kompleks seperti berpikir kritis, pemahaman bacaan mendalam, dan menulis kreatif belum dieksplorasi secara menyeluruh. Keempat, adopsi metode baru oleh guru masih terbatas sehingga membutuhkan pendampingan lebih lanjut agar keberlanjutan program dapat terjamin setelah penelitian selesai.

KESIMPULAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di MI Al-Islamiyah Karanganyar terbukti berhasil meningkatkan kemampuan literasi baca-tulis siswa melalui penerapan pendekatan *Student-Centered Learning* dan *Learning by Playing*. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan, di mana kemampuan membaca siswa meningkat dari 35% menjadi 72%, keterampilan menulis dari 28% menjadi 65%, serta partisipasi aktif siswa dari 50% menjadi 85%. Selain aspek teknis, kegiatan ini juga berdampak positif pada motivasi belajar, dengan siswa yang semula pasif menjadi lebih antusias dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan dengan menghadirkan model integratif yang memadukan pembelajaran berpusat pada siswa dengan permainan edukatif, yang dapat direplikasi di madrasah atau sekolah dasar lain dengan kondisi serupa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan kajian jangka panjang guna mengamati keberlanjutan peningkatan literasi, mengembangkan media berbasis literasi digital yang lebih interaktif, serta mengeksplorasi pengaruh program ini terhadap keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pembentukan karakter siswa agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar dan literasi, dengan menghadirkan model integratif yang memadukan pembelajaran berbasis siswa (SCL) dan permainan edukatif (LbP). Pendekatan ini tidak hanya memperkuat teori konstruktivisme dan motivasi belajar, tetapi juga menambah khazanah kajian literasi dasar dengan bukti empiris bahwa strategi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kemampuan membaca, menulis, serta motivasi belajar siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Untuk memperluas manfaat penelitian ini, direkomendasikan agar penelitian lanjutan dilakukan dengan: 1) Mengkaji keberlanjutan hasil dalam jangka panjang, misalnya dengan evaluasi beberapa bulan setelah program selesai. 2) Memperluas subjek penelitian ke kelas lain dan sekolah yang berbeda untuk meningkatkan validitas dan generalisasi temuan. 3) Mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran berbasis SCL dan LbP guna menyesuaikan dengan perkembangan era digital. 4) Mengeksplorasi aspek literasi yang lebih kompleks, seperti kemampuan berpikir kritis, pemahaman mendalam, serta keterampilan menulis kreatif dan kolaboratif. 5) Melibatkan guru secara lebih intensif dalam desain dan implementasi agar terjadi transfer pengetahuan berkelanjutan setelah program penelitian

selesai. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan secara praktis bagi sekolah dasar berbasis keislaman, tetapi juga memberikan dasar teoritis dan empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran literasi yang lebih inovatif, interaktif, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, R., Aprilia, P. R., Maiyolanda, A., & Rahmadani, S. (2025). Literasi Pendidikan Dasar (Sekolah Dasar) Dan Permasalahannya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 565-577. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24674

Aswita, D., Nurmawati, M. P., Salamia, M. S., Sarah, S., Si, S. P., Saputra, S., ... & Ismail, N. M. (2022). *Pendidikan literasi: Memenuhi kecakapan abad 21*. Penerbit K-Media.

Berlianawati, A. W., Prasetya, S. P., Prasetyo, K., & Marzuqi, M. I. (2025). Efektivitas dan Kelayakan LKPD Kebencanaan Untuk Meningkatkan Literasi Kebencanaan Siswa SMPN 4 Sidoarjo. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, *5*(1), 285-292. https://doi.org/10.17977/um017v22i22017p135

Fazza, M., & Attalina, S. N. C. (2024). Implementasi model pembelajaran PjBL untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 3 MI I'anatush Shibyan. *Jurnal pendidikan sosial dan Humaniora*, *3*(3), 1926-1937.

Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, *1*(2), 140-153.

Nisak, S. Z., & Trifauzi, F. (2024). Penerapan Metode Student Centered Learning (Scl) Dalam Meningkatkan Daya Pikir Kritis Siswa Mi Sunan Giri Boro Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, *6*(2).

Nuryadi, N., Fariha, N. F., & Rumasoreng, M. I. (2024). Analisis komik matematika (Koma) interaktif ditinjau dari motivasi belajar untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, *10*(2), 144-157. https://doi.org/10.37729/jpse.v10i2.5743

Pratama, M. P., Pakiding, Y., & Palangan, S. (2025). Edukasi dan pendampingan literasi baca bagi daerah dengan akses terbatas terhadap perpustakaan. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *8*(1), 208-218. DOI: https://doi.org/10.35914/tomaega.v8i1.3006

Pratiwi, K. N., & Masitoh, S. (2025). The Effect of Using Wordwall Educational Game in Vocabulary Family Member Improvement in Deaf Disability. *Jurnal Pendidikan Khusus*, *20*(02).

Sanulita, H., Syamsurijal, S., Ardiansyah, W., Wiliyanti, V., & Megawati, R. (2024). *Strategi Pembelajaran: Teori & Metode Pembelajaran Efektif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Syajida, N., & Ahyadi, N. (2024). Strategi Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD/MI. *Passikola: Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, *1*(1), 50-62.

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(4), 19-19. DOI: https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821