



## **Pengenalan Literasi Membaca Melalui Game Interaktif Anak Imigran Di Malaysia**

**Nailis<sup>1</sup>, Nurul Ismaiyah<sup>2</sup>, Eka Maulida<sup>3</sup>**

Universitas Islam Madura<sup>1,2,3</sup>

[nailissc@gmail.com](mailto:nailissc@gmail.com)<sup>1</sup>, [nurulismaiyah@gmail.com](mailto:nurulismaiyah@gmail.com)<sup>2</sup>

[ekamaulia53@gmail.com](mailto:ekamaulia53@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstract**

*The introduction of reading literacy from an early age is important to support the development of children's reading skills, especially for immigrant children who often face educational challenges. This study aims to explore the effectiveness of the use of interactive games in improving the reading literacy of immigrant children in Malaysia. This research uses a qualitative method with a descriptive approach and is carried out at the Ampang Guidance Center. The research informants included 15 students and three teachers, with data collected through interviews, observation of classroom activities, and analysis of student learning outcomes. The results of the study show that the use of interactive games significantly improves students' reading literacy skills. Initial tests showed only seven students were able to recognize most of the letters, while the other eight students needed more attention. The intervention through the provision of simple books and interactive games succeeded in improving the reading ability of all students in the more proficient group (Group A) and most of the students in the weak group (Group B). Interactive games not only create a fun learning atmosphere, but also increase students' motivation and confidence in reading. These findings confirm that interactive game-based learning methods can be an effective approach to improve reading literacy, especially in communities with limited access to reading materials.*

**Keywords:** reading literacy, interactive games, immigrant children, Malaysia.

### **Abstrak**

Pengenalan literasi membaca sejak dini merupakan hal yang penting untuk mendukung perkembangan keterampilan membaca anak, terutama bagi anak-anak imigran yang sering menghadapi tantangan pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan game interaktif dalam meningkatkan literasi membaca anak-anak imigran di Malaysia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Ampang. Informan penelitian meliputi 15 siswa dan tiga guru, dengan data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi kegiatan kelas, serta analisis hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Tes awal menunjukkan hanya tujuh siswa yang mampu mengenali sebagian besar huruf, sedangkan delapan siswa lainnya membutuhkan perhatian lebih. Intervensi melalui pemberian buku sederhana dan game interaktif berhasil meningkatkan kemampuan membaca seluruh siswa di kelompok yang lebih mahir (Kelompok A) dan sebagian besar siswa di kelompok yang masih lemah (Kelompok B). Game interaktif tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam membaca. Temuan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran berbasis game interaktif dapat menjadi pendekatan efektif untuk meningkatkan literasi membaca, terutama di komunitas dengan keterbatasan akses terhadap bahan bacaan.

**Kata Kunci :** literasi membaca, game interaktif, anak imigran, Malaysia.

## **Pendahuluan**

Malaysia adalah negara dengan keberagaman etnis dan budaya yang signifikan. Sebagai salah satu pusat migrasi di Asia Tenggara, Malaysia menjadi tujuan utama bagi pekerja migran dari negara-negara tetangga, terutama Indonesia, Filipina, dan Bangladesh. Pekerja migran ini umumnya bekerja di sektor-sektor padat karya seperti konstruksi, perkebunan kelapa sawit, dan sektor jasa lainnya.

Pendidikan di Malaysia merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan sosial dan ekonomi negara. Malaysia memegang prinsip pengembangan pendidikan dengan sistem Pendidikan tersendiri (Aslan & Hifza, 2019). Sesuatu yang unik di negara Malaysia adalah bahwa ketika anak telah berusia 6 tahun, orang tua diwajibkan untuk mendaftarkan anak mereka ke sekolah rendah. Pendaftaran ini harus dilakukan sebelum tahun ajaran baru dimulai. Jika orang tua melakukan keteledoran dengan tidak mendaftarkan anaknya untuk mengikuti pendidikan, maka orang tua akan dikenakan sanksi atau hukuman, yaitu denda maksimal sebesar 5000 RM atau hukuman penjara selama maksimal 6 bulan. Selain itu, biaya pendidikan juga memiliki ketentuan-ketentuan tersendiri (Wahab Syakhrani et al., 2022).

Dengan sistem pendidikan yang beragam, Malaysia berusaha untuk menyediakan akses pendidikan yang inklusif bagi semua lapisan masyarakat, termasuk anak-anak dari berbagai latar belakang etnis dan budaya. Sistem pendidikan di Malaysia terdiri dari pendidikan formal dan non-formal, mencakup sekolah rendah, menengah, dan pendidikan tinggi. Pemerintah Malaysia telah mengimplementasikan berbagai kebijakan untuk memastikan bahwa pendidikan dapat diakses oleh semua anak, termasuk mereka yang berasal dari kelompok minoritas dan imigran. Meskipun ada upaya tersebut, tantangan tetap ada, terutama bagi anak-anak imigran yang sering kali menghadapi kesulitan dalam beradaptasi dengan sistem pendidikan yang ada (Kurniawan & Dompok, 2024).

Dampak migrasi ini tidak hanya dirasakan oleh para pekerja tetapi juga anak-anak yang tinggal di Malaysia. sering kali anak imigran tersebut menghadapi kesulitan dalam mengakses pendidikan formal karena status kewarganegaraan yang tidak jelas. Banyak diantara mereka tidak memiliki dokumen resmi seperti akta kelahiran atau izin tinggal, yang menjadi syarat untuk mendaftar di sekolah-sekolah nasional Malaysia. Akibatnya, anak ini bergantung pada pendidikan alternatif yang disediakan oleh Community Learning Centers (CLC), yang didirikan melalui kerja sama pemerintah Indonesia, perusahaan tempat orang tua mereka bekerja, dan otoritas Malaysia.

Namun, fasilitas di CLC sering kali tidak memadai, baik dari segi jumlah tenaga pendidik maupun sumber belajar. Kurangnya pengawasan ketat terhadap kurikulum dan keterbatasan dalam penyediaan bahan ajar yang sesuai membuat kualitas pendidikan yang diterima anak jauh dari standar nasional. Tantangan ini semakin diperburuk oleh lokasi CLC yang sering kali berada di daerah terpencil, sehingga sulit dijangkau oleh anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak anak imigran di Malaysia tidak mendapatkan akses pendidikan yang memadai. Penelitian oleh (Indresvari & Budiono,

2022) mengungkapkan bahwa anak-anak imigran sering kali terhambat oleh masalah legalitas dan kurangnya dokumen resmi, sehingga mereka tidak dapat mendaftar di sekolah formal. Selain itu, penelitian tersebut juga menyoroti upaya KBRI dalam menyediakan pendidikan alternatif melalui CLC, meskipun tetap menghadapi tantangan dalam hal kualitas dan aksesibilitas pendidikan (Indresvari & Budiono, 2022).

Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi oleh anak imigran adalah kesulitan dalam memahami dan menggunakan bahasa Melayu. Banyak dari mereka yang datang dari latar belakang bahasa ibu yang berbeda dengan bahasa pengantar di sekolah (Manisah Mohd Ali et al., 2020). Hal ini tidak hanya menghambat kemampuan untuk memahami materi pelajaran, tetapi juga mempengaruhi kemampuan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Ketidakmampuan untuk memahami bahasa pengantar dapat menyebabkan rasa frustrasi dan rendahnya motivasi belajar yang dapat berdampak negatif pada perkembangan akademik dan sosialnya (Mohd Khairul dan Syamsul Sosisq). Dalam Hal ini, pengembangan literasi membaca menjadi sangat penting, karena kemampuan membaca yang baik adalah fondasi untuk memahami materi pelajaran lainnya. Sebagai contoh, penelitian oleh (Khairul et al., 2020). mengungkapkan bahwa anak-anak pekerja migran Indonesia yang melanjutkan pendidikan di Indonesia harus beradaptasi dengan bahasa Indonesia, yang berbeda dari bahasa Melayu yang mereka kuasai. Kesulitan dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa baru ini dapat memengaruhi motivasi belajar mereka dan menyebabkan frustrasi, sehingga berdampak pada prestasi akademik mereka.

Secara tradisional, literasi dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis. Seseorang dianggap literatur jika ia mampu membaca dan menulis, serta bebas dari buta huruf. Namun, pengertian literasi telah berkembang untuk mencakup kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak (Mawaddah, 2024). Literasi membaca yang baik tidak hanya berkontribusi pada prestasi akademik, tetapi juga memainkan peran penting dalam kehidupan sosial anak-anak. Kemampuan membaca yang kuat memungkinkan anak-anak mengakses informasi, berkomunikasi secara efektif, dan mengembangkan pemikiran kritis. Keberhasilan kegiatan literasi dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, termasuk peran siswa dan guru sebagai pelaku pendidikan (Yuliyati, 2014). Namun, anak-anak imigran sering kali tidak memiliki akses yang memadai terhadap sumber daya pendidikan yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan literasi. Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan metode pengajaran yang inovatif dan efektif guna membantu anak-anak ini mengatasi tantangan yang mereka hadapi.

Dalam era Sekarang ini, permainan interaktif telah muncul sebagai alat yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran, terutama dalam pengembangan literasi membaca. Permainan ini menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, yang dapat membantu anak-anak imigran belajar bahasa Melayu dengan cara yang lebih kontekstual dan relevan. Melalui elemen permainan, anak-anak dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga meningkatkan motivasi dan minat mereka

terhadap membaca. Permainan interaktif dapat dirancang untuk berbagai tingkat kemampuan, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak. Misalnya, permainan yang menggabungkan elemen cerita dengan latihan membaca dapat membantu anak-anak memahami konteks penggunaan bahasa sekaligus meningkatkan keterampilan membaca mereka.

Selain itu, game interaktif juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung, di mana anak-anak merasa bebas untuk bereksperimen dengan bahasa tanpa takut akan penilaian. Game adalah sebuah karya seni di mana peserta disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan. Interaktif merupakan interaksi dua arah atau lebih antara pengguna media dengan media itu sendiri seperti audio, video, grafik, teks, animasi (Mardhotillah & Rakimahwati, 2022). Dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan yang inovatif, game interaktif dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca anak-anak imigran. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk beradaptasi dan sukses dalam lingkungan yang multikultural dan multibahasa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak-anak imigran di Malaysia melalui pendekatan yang inovatif dan interaktif. Selain fokus pada pengembangan keterampilan membaca, penelitian ini juga berupaya membantu anak-anak imigran merasa lebih terintegrasi dalam masyarakat Malaysia. Dengan menggunakan game interaktif sebagai alat pembelajaran, diharapkan anak-anak tidak hanya dapat memperbaiki kemampuan literasi mereka, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dalam pendidikan dan kehidupan sosial. Proses pembelajaran yang menyenangkan ini diharapkan dapat membangun kepercayaan diri anak-anak, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di masa depan. Manfaat dari penelitian ini sangat signifikan, karena peningkatan literasi akan memberikan akses yang lebih luas bagi anak-anak imigran terhadap informasi dan kesempatan belajar. Dengan merasa terhubung dengan lingkungan sekitarnya, mereka akan lebih mudah beradaptasi dan berintegrasi dalam masyarakat. Selain itu, metode pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, menjadikan proses pendidikan lebih menarik dan efektif. Penelitian ini juga mendorong kerjasama antara keluarga, guru, dan komunitas lokal untuk memberikan dukungan yang lebih kuat dalam proses belajar anak-anak imigran.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena literasi membaca di kalangan anak-anak imigran di Malaysia melalui penggunaan game interaktif (Karmila et al., 2023). Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengeksplorasi pengalaman, persepsi, dan interaksi anak-anak dengan game yang dirancang untuk meningkatkan literasi mereka. Subjek penelitian terdiri dari anak-anak imigran di Malaysia yang berusia antara 6 hingga 12

tahun, orang tua atau pengasuh yang terlibat dalam proses pembelajaran anak, serta guru atau pendidik yang menggunakan game interaktif dalam pengajaran literasi.

Data akan dikumpulkan melalui beberapa metode, termasuk observasi, wawancara, dan dokumentasi (Prasetia & Vebri Valentina, 2024). Observasi dilakukan dengan mengamati langsung interaksi anak-anak dengan game interaktif selama sesi pembelajaran untuk memahami bagaimana mereka berinteraksi dengan konten dan fitur game. Wawancara semi-terstruktur akan dilakukan dengan anak-anak, orang tua, dan guru untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai pengalaman mereka, tantangan yang dihadapi, dan manfaat yang dirasakan dari penggunaan game dalam pembelajaran literasi. Selain itu, dokumentasi materi terkait seperti catatan lapangan, rekaman video sesi pembelajaran, dan hasil karya anak-anak juga akan dikumpulkan.

Analisis data dilakukan secara induktif dengan mengorganisir data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi ke dalam tema-tema utama yang muncul. Peneliti akan menggunakan analisis deskriptif untuk menggambarkan pola-pola interaksi dan pengalaman anak-anak selama proses pembelajaran serta menyusun narasi yang menjelaskan bagaimana game interaktif mempengaruhi literasi membaca mereka. Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, peneliti akan melakukan triangulasi data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber, serta menggunakan catatan lapangan yang detail selama observasi untuk mendukung temuan dari wawancara..

## **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada masa kanak-kanak, anak-anak cenderung lebih menikmati aktivitas bermain dibandingkan belajar atau melakukan kegiatan lainnya. Namun, orang tua atau wali tidak seharusnya membiarkan anak-anak hanya menghabiskan waktu untuk bermain. Meskipun bermain adalah kegiatan yang sangat disukai oleh anak-anak, penting bagi mereka untuk juga diajarkan mengenai pentingnya literasi. Orang tua atau wali perlu berperan aktif dalam membimbing dan meningkatkan kemampuan membaca anak. Dalam konteks ini, kegiatan literasi yang dapat diperkenalkan kepada anak sejak dini meliputi membaca dan menulis, yang dapat dilakukan melalui metode yang menyenangkan seperti game interaktif (Faisol Nograho MS, 2024).

Penelitian ini dilakukan untuk memahami bagaimana proses pembelajaran melalui tes membaca abjad, pemberian buku, dan game interaktif dapat meningkatkan literasi membaca siswa anak imigran di Malaysia. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan siswa dan guru, observasi kegiatan kelas, serta analisis hasil belajar. Informan dalam penelitian ini meliputi siswa dan guru. Siswa yang terlibat adalah Rachel, Laily, Zidan, Dafa, Rafa, Rifqi, dan Akmal. Adapun para guru yang mendampingi adalah Ustadzah Halimah, Ustadzah Ely, dan Ustadzah Azizah.

### **1. Tes Membaca Abjad**

Tahap pertama penelitian dimulai dengan tes membaca abjad untuk mengukur kemampuan dasar siswa dalam mengenali huruf. Tes ini sangat penting karena kemampuan mengenali huruf adalah fondasi utama dalam proses pembelajaran

membaca(Sri Dwi Handayani, 2020). Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, ditemukan bahwa dari 15 siswa yang terlibat dalam penelitian, hanya 7 siswa yang dapat mengenali sebagian besar huruf. Siswa-siswa tersebut adalah Rachel, Laily, Zidan, Dafa, Rafa, Rifqi, dan Akmal. Penemuan ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan awal siswa, yang menjadi indikator penting untuk merancang intervensi pembelajaran yang sesuai.

Menurut Ustadzah Ely, guru yang mengawasi proses tes ini, siswa yang belum mengenal huruf menunjukkan kesulitan belajar yang cukup signifikan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya paparan terhadap bahan bacaan di lingkungan mereka. Ketidakmampuan mengenali huruf dapat menghambat proses belajar membaca dan menulis di kemudian hari. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk memahami latar belakang dan kebutuhan masing-masing siswa agar dapat memberikan dukungan yang tepat.

## 2. Pemberian Buku dan Aktivitas Membaca

Setelah tes awal, siswa diberikan buku sederhana untuk membaca dan mengeja kata. Pemberian buku ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa dengan cara yang lebih terstruktur dan menyenangkan. Buku yang dipilih adalah buku yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, sehingga siswa dapat merasa termotivasi untuk membaca tanpa merasa terbebani. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ustadzah Halimah, siswa dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan kemampuan awal mereka:

- Kelompok A (Rachel, Laily, Zidan, Dafa, Rafa, Rifqi, Akmal): Siswa yang mampu mengenali sebagian besar huruf.
- Kelompok B (8 siswa lain): Siswa yang masih kesulitan mengenali huruf.

Pembagian kelompok ini sangat penting karena memungkinkan guru untuk memberikan perhatian yang lebih sesuai dengan kebutuhan masing-masing kelompok. Kelompok A, yang memiliki kemampuan lebih baik dalam mengenali huruf, dapat diberikan materi yang lebih menantang dan kompleks. Sementara itu, Kelompok B memerlukan pendekatan yang lebih mendasar dan perhatian ekstra untuk membantu mereka mengenal huruf-huruf dasar.

Selama aktivitas membaca, siswa dari Kelompok A menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam kemampuan membaca. Ustadzah Azizah mengungkapkan bahwa siswa-siswa dalam kelompok ini lebih mudah memahami dan mengeja kata-kata. Kemajuan ini tidak hanya terlihat dari kemampuan teknis membaca mereka tetapi juga dari peningkatan kepercayaan diri saat mereka berinteraksi dengan teks. Ketika anak-anak merasa berhasil dalam membaca, hal ini mendorong mereka untuk terus berlatih dan belajar lebih banyak.

Di sisi lain, siswa di Kelompok B membutuhkan lebih banyak perhatian, terutama dalam mengenal huruf dasar. Mereka mungkin mengalami frustrasi atau kebingungan saat berhadapan dengan teks, sehingga penting bagi guru untuk memberikan dukungan tambahan melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Misalnya, penggunaan permainan edukatif atau kegiatan berbasis cerita dapat membantu mereka memahami huruf dan kata dengan cara yang lebih menarik.

Kegiatan membaca ini bukan hanya sekadar tugas akademik; ia juga berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar secara keseluruhan. Dengan memberikan buku yang menarik dan sesuai dengan minat anak-anak, diharapkan mereka akan lebih antusias dalam mengikuti aktivitas literasi. Selain itu, kegiatan membaca bersama juga menciptakan kesempatan bagi siswa untuk saling belajar satu sama lain, berbagi pengalaman, dan membangun keterampilan sosial (Halidjah, 2011)

### 3. Intervensi Game Interaktif

Langkah selanjutnya adalah penggunaan game interaktif sebagai media pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, game interaktif telah terbukti menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi proses belajar yang lebih menyenangkan. Selama satu bulan, siswa berpartisipasi dalam kegiatan ini untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Kegiatan ini dirancang untuk tidak hanya mengajarkan keterampilan membaca, tetapi juga untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan menarik bagi anak-anak.

Observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias, terutama saat bermain game yang melibatkan menyusun kata dan mengenal kalimat sederhana. Antusiasme ini penting karena motivasi intrinsik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Ketika anak-anak merasa senang dan terlibat dalam aktivitas belajar, mereka cenderung lebih mudah menyerap informasi dan keterampilan baru. Game interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang sering kali lebih efektif dibandingkan metode pengajaran tradisional.

Rachel dan Laily, menurut Ustadzah Halimah, tampak memimpin kelompok dalam menyelesaikan tugas-tugas berbasis game. Kepemimpinan ini menunjukkan bahwa game interaktif tidak hanya mendorong individu untuk berpartisipasi, tetapi juga menciptakan peluang bagi siswa untuk berkolaborasi dan saling membantu satu sama lain. Ketika satu atau dua siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam permainan, mereka dapat menjadi contoh bagi teman-teman mereka, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang saling mendukung.

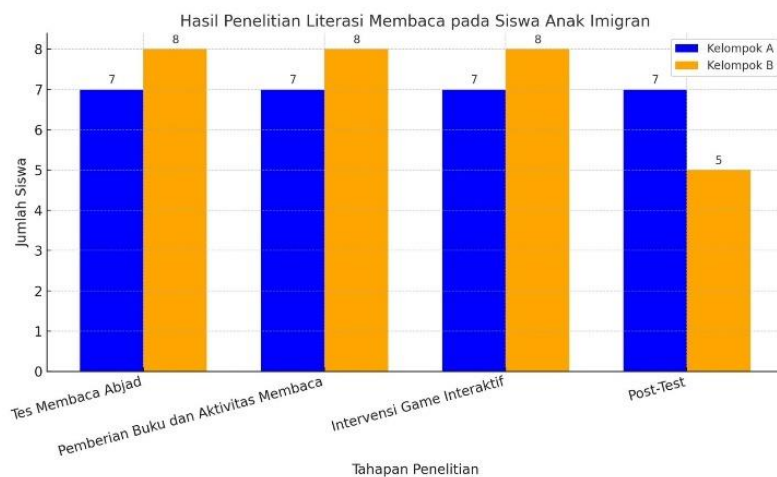
### 4. Hasil Observasi Post-Test

Setelah program intervensi selesai, dilakukan post-test untuk mengukur hasil belajar siswa. Post-test ini merupakan langkah penting dalam evaluasi efektivitas program literasi yang telah dilaksanakan, karena memberikan gambaran tentang sejauh mana kemampuan membaca siswa telah meningkat setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dirancang. Data observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca siswa, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Dari Kelompok B, 5 siswa menunjukkan kemampuan membaca dasar, sedangkan 3 siswa masih memerlukan bimbingan tambahan. Meskipun ada kemajuan di antara siswa di Kelompok B, hasil ini menyoroti perlunya perhatian lebih lanjut untuk

membantu mereka mencapai tingkat literasi yang setara dengan teman-teman mereka di Kelompok A. Siswa-siswa di kelompok ini mungkin mengalami tantangan tambahan dalam proses belajar membaca, sehingga dukungan yang berkelanjutan dan metode pengajaran yang lebih intensif diperlukan untuk membantu mereka.

Menurut Ustadzah Ely, game interaktif memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dapat berpengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar. Ketika siswa merasa terlibat dan menikmati aktivitas belajar mereka, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan berlatih membaca. Game interaktif tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik tetapi juga menciptakan suasana kompetitif yang sehat di antara siswa, mendorong mereka untuk saling mendukung dan belajar satu sama lain (Suryana et al., 2023).



Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahawa Penelitian ini mengungkapkan bahawa pada tahap awal tes membaca abjad, siswa dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan kemampuan dasar mereka. Kelompok A (warna biru) terdiri dari 7 siswa yang mampu mengenali sebagian besar huruf, sedangkan Kelompok B (warna oranye) mencakup 8 siswa yang masih kesulitan mengenali huruf. Temuan ini menunjukkan pentingnya memahami kebutuhan siswa secara individual untuk merancang intervensi yang sesuai (Karimah et al., 2024).

Pada tahap pemberian buku dan aktivitas membaca, Kelompok A menunjukkan kemajuan signifikan dalam mengeja dan membaca kata-kata sederhana. Siswa-siswa dalam kelompok ini terlihat lebih percaya diri dan antusias. Sementara itu, Kelompok B membutuhkan dukungan tambahan melalui metode interaktif seperti cerita dan aktivitas membaca yang menyenangkan. Pendekatan ini membantu siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Aqilah et al., 2024).

Selanjutnya, intervensi game interaktif diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Aktivitas ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kelompok A tetap menunjukkan kemajuan konsisten, sedangkan

Kelompok B mulai memahami dasar membaca meskipun masih membutuhkan perhatian lebih dari guru. Penggunaan game interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama di kelompok dengan kemampuan awal yang rendah (Hafizin et al., 2024).

Hasil post-test menunjukkan bahwa Kelompok A mempertahankan kemajuan signifikan, sementara dari Kelompok B, lima siswa mulai mampu membaca dasar, meskipun tiga siswa lainnya masih memerlukan bimbingan tambahan. Hal ini menekankan pentingnya dukungan berkelanjutan untuk membantu siswa mencapai tingkat literasi yang lebih baik (Yana & Nasution, 2024).

Pada diagram, warna biru menggambarkan Kelompok A sebagai siswa dengan kemampuan awal yang baik, sementara warna oranye menunjukkan Kelompok B yang mengalami peningkatan setelah intervensi. Diagram tersebut secara keseluruhan menggambarkan dampak positif dari pendekatan pembelajaran berbasis game interaktif dan metode yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan game interaktif memiliki dampak positif terhadap kemampuan literasi membaca siswa. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam meningkatkan keterampilan literasi, terutama di kalangan anak-anak. Beberapa poin penting dari temuan ini adalah:

### **1. Peningkatan Kemampuan Membaca**

Data dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, terutama bagi mereka yang berada di Kelompok A. Game interaktif tidak hanya membantu siswa dalam mengenali huruf dan kata, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap kalimat dan konteks bacaan. Dengan cara yang menyenangkan, siswa lebih mudah terlibat dalam proses belajar, yang berdampak langsung pada peningkatan keterampilan membaca mereka. Penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil akademik siswa secara signifikan.

### **2. Motivasi Belajar Siswa**

Menurut Ustadzah Azizah, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar membaca karena pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Game interaktif menciptakan suasana belajar yang dinamis, di mana siswa merasa lebih bebas untuk bereksplorasi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ketika siswa terlibat dalam permainan yang menantang, mereka tidak hanya belajar tetapi juga merasa terhibur, sehingga meningkatkan minat mereka terhadap membaca. Hal ini sejalan dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang positif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pendidikan.

### 3. Dukungan Guru

Keterlibatan aktif para guru, terutama dalam memberikan panduan saat bermain game, menjadi faktor kunci keberhasilan program ini. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami aturan permainan sekaligus memberikan umpan balik yang diperlukan untuk memperbaiki kesalahan. Melalui bimbingan ini, siswa merasa didukung dan termotivasi untuk terus berusaha. Selain itu, interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan game dapat memperkuat hubungan sosial di kelas, menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan kolaboratif.

### 4. Rekomendasi untuk Pembelajaran Masa Depan

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti game interaktif, direkomendasikan untuk diterapkan lebih luas guna meningkatkan literasi membaca, terutama di lingkungan dengan keterbatasan akses terhadap bahan bacaan. Dengan adanya kemajuan teknologi digital, pendidikan dapat memanfaatkan berbagai platform game edukatif untuk menjangkau lebih banyak siswa. Rekomendasi ini sejalan dengan tren global dalam pendidikan yang semakin mengarah pada penggunaan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan game edukatif tidak hanya dapat menarik perhatian siswa tetapi juga menyediakan cara baru untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan inovatif dalam pengajaran literasi membaca. Dengan memanfaatkan game interaktif sebagai alat bantu pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi anak-anak imigran di Malaysia serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif..

## **Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran melalui game interaktif, pemberian buku sederhana, dan tes membaca abjad efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca anak-anak imigran di Malaysia. Siswa yang mengikuti program ini mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenali huruf, membaca kata, dan memahami kalimat. Kelompok A, yang memiliki dasar kemampuan lebih kuat, menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan Kelompok B. Meskipun demikian, siswa di Kelompok B juga mengalami kemajuan, meskipun sebagian dari mereka masih memerlukan bimbingan tambahan.

Game interaktif terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa. Pendekatan ini membuat siswa belajar secara aktif dan terlibat, sehingga mereka dapat meningkatkan keterampilan membaca dengan cara yang tidak membebani. Aktivitas membaca dan bermain game interaktif tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa tetapi juga mendorong rasa percaya diri dan motivasi mereka dalam proses belajar. Antusiasme siswa terlihat selama kegiatan, disertai keberanian mereka untuk berinteraksi dengan

teks. Keberhasilan program ini juga tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan yang tepat kepada siswa. Guru membantu siswa memahami materi, memperbaiki kesalahan, dan memberikan motivasi sehingga siswa merasa didukung untuk terus belajar. Dengan adanya keterlibatan aktif dari guru, proses belajar menjadi lebih efektif dan inklusif.

Pendekatan berbasis teknologi seperti game interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi tantangan literasi, terutama di komunitas yang memiliki keterbatasan akses terhadap bahan bacaan. Metode ini selaras dengan kebutuhan pendidikan modern, yang menuntut pembelajaran yang menarik dan inovatif. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif seperti penggunaan game interaktif dan kegiatan membaca berbasis minat memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi siswa dan dapat diadaptasi dalam berbagai konteks pendidikan.

### **Daftar Pustaka**

- Aqilah, A. R., Karumpa, A., & Razak, N. K. (2024). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Strategi Reading Guide pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *JOSSE: Journal of Social and Scientific Education*, 1(2), 58–68.
- Aslan & Hifza. (2019). Kurikulum Pendidikan Masa Penjajahan Jepang Di Sambas. *Edukasia Islamika*, 4(2), 171–188.
- Faisol Nograho MS, I. K. Z. (2024). *AKSELERASI: MENUMBUHKAN MINAT BACA DAN KREATIVITAS MENULIS PADA ANAK IMIGRAN DI SANGGAR BIMBINGAN SENTUL KUALA LUMPUR MALAYSIA* (Vol. 5, Issue 2).
- Hafizin, M., Hasanah, N., & Agustina, S. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP LITERASI MEMBACA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III DI SDN 03 MAMBEN LAUK. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3140>
- Halidjah, S. (2011). *PEMBERIAN MOTIVASI UNTUK MENINGKATKAN KEGIATAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Indresvari, M., & Budiono, A. (2022). *KEBIJAKAN KBRI DALAM PEMENUHAN HAK PENDIDIKAN ANAK IMIGRAN DI MALAYSIA*.
- Karimah, U., Khosiah, N., Ahmad, I., & Probolinggo, D. (2024). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PERMAINAN KARTU HURUF DI MI DARUS SHOLIHIN*.
- Karmila, Winda, Ayuni, & Rimasi. (2023). Peningkatan Literasi Dan Numerasi Siswa Kelas IV Melalui Program Pojok Baca di SDN Aimitat, Desa Urungpigang, Kecamatan Wailiti. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 1(4), 318–325. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v1i4.271>
- Khairul, M., Bahasa, P., Indonesia, S., Bahasa, F., & Seni, D. (2020). *KOSAKATA BAHASA MELAYU-INDONESIA OLEH SISWA REPATRIASI SABAH MALAYSIA (KAJIAN SEMANTIK)* Syamsul Sodiq.

- Kurniawan, J. T., & Dompok, T. (2024). *Perbandingan Sistem Pendidikan: Sistem Pendidikan Indonesia Dan Malaysia*.
- Manisah Mohd Ali, Anizam Mohamed Yusof, & Norhayati Mohd Noor. (2020). Penerapan Kemahiran Kebolehgajian Terhadap Murid Berkeperluan Pendidikan Khas [Instilment of Employability Skills for Special Needs Students]. *ONLINE JOURNAL FOR TVET PRACTITIONERS*, 5(1), 36–42. <https://doi.org/10.30880/ojtp.2020.05.01.006>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati. (2022). *Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini*. 6(1), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1361>
- Mawaddah. (2024). *LITERASI MEMBACA DAN MENULIS SERTA PEMBELAJARANNYA PADA ANAK USIA DINI*. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2210>
- Prasetya, B., & Vebri Valentina, M. (2024). *PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI GAME PENGETAHUAN UMUM DENGAN SCRATCH UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR*. 5(2), 42–51.
- Sri Dwi Handayani. (2020). *KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK DI KELOMPOK B TK ABA KALIBULUS BIMOMARTANI KECAMATAN NGEMPLAK ABILITY TO KNOW LETTERS IN CHILDREN IN GROUP ABA ABA KALIBULUS BIMOMARTANI KECAMATAN NGEMPLAK*.
- Suryana, D., Karmila, D., & Mahyuddin, N. (2023). Pengembangan Game Interaktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3084–3096. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3934>
- Wahab Syakhrani, A., Tinggi Agama Islam Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai, S., Sekolah Tinggi Agama Islam Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai, F., Fathul Janah Sekolah Tinggi Agama Islam Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai, I., & Fauziyyah Sekolah Tinggi Agama Islam Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai, I. (2022). *SISTEM PENDIDIKAN DI NEGARA MALAYSIA*. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 2(2), 320–327.
- Yana, N. E., & Nasution, S. (2024). Pengaruh media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa madrasah ibtidaiyah swasta (MIS). *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 534. <https://doi.org/10.29210/1202424519>
- Yuliyati. (2014). Model budaya baca-tulis berbasis balance literacy dan gerakan informasi literasi di SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 117–126.