

## **Penerapan *Cheerful Literacy Games* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak-anak yang terdampak Erupsi Sinabung**

### **Application of Cheerful Literacy Games to Increase Learning Motivation of Children Affected by the Sinabung Eruption**

**Lailan Syafira Putri Lubis<sup>1</sup>, Diah Kusyani<sup>1</sup>, Yenni Novita Harahap<sup>1</sup>,  
Rabiatul Adawiyah Siregar<sup>1</sup>, Nurhayati<sup>1</sup>, Arianto<sup>1</sup>, Hartati Putri<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> FKIP Universitas Alwashliyah, Medan, Indonesia

Email: [lailan.syafiralubis1993@gmail.com](mailto:lailan.syafiralubis1993@gmail.com), [diahkusyani13@gmail.com](mailto:diahkusyani13@gmail.com),  
[yenninovita17@gmail.com](mailto:yenninovita17@gmail.com), [adawiyahsiregar73@gmail.com](mailto:adawiyahsiregar73@gmail.com), [nurhayatirajab67@gmail.com](mailto:nurhayatirajab67@gmail.com),  
[lukiarianto91@gmail.com](mailto:lukiarianto91@gmail.com), [putrihartati25@gmail.com](mailto:putrihartati25@gmail.com)

---

Submitted 14 Juni 2022	Accepted 01 Januari 2023	Published 31 Mei 2023
	Revision 14 April 2023	

---

#### **ABSTRACT**

*The natural phenomenon of the continuous eruption of Mount Merapi has made the children of the relocation area of Theosal in the Desa Simacem, Kabupaten Karo, see psychological problems from having to evacuate for a long time, experiencing direct eruption disasters, losing their homes and other possessions, and decreasing motivation to learn due to a learning emergency. This Community Service aims to increase motivation to learn Indonesian in elementary school-age children affected by the eruption of Mount Sinabung in the Siosar Relocation Area, Desa Simacem, Kabupaten Karo. The method used is a workshop event through educational games with cheerful literacy games activities to increase the learning motivation of students of elementary school age in grades 4 to 6 in learning Indonesian. This activity was attended by six lecturers as trainers, one student of the Indonesian Language Education Study Program, and 30 students of State Elementary School No. 047175 Simacem Bekerah, Namanteran District, North Sumatra Province. The material presented in this activity is guessing words, delivering chain messages, and guessing pictures, which they are then asked to explain through telling stories from fairy tales that have been read and competing to answer questions quickly to improve listening skills in elementary school-aged children. The community service program implemented by the Indonesian Language Education Study Program, FKIP Alwashliyah University Medan, has been carried out very well and received a positive impression from all participants. The existence of a cheerful literacy games workshop program has an impact on increasing children's interest and learning motivation, as can be seen from their enthusiasm for participating in each activity and asking questions to understand better the material presented.*

**Keywords:** *cheerful literacy games, learning motivation, Sinabung, eruption*

## ABSTRAK

Fenomena alam erupsi gunung merapi yang terjadi terus menerus membuat anak-anak di Kawasan Relokasi Siosar, Desa Simacem, Kabupaten Karo mengalami masalah psikologis didasarkan harus mengungsi dalam waktu yang lama, mengalami langsung bencana erupsi, kehilangan rumah dan harta benda lainnya, serta penurunan motivasi belajar karena keadaan belajar yang darurat. Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar ber-Bahasa Indonesia pada anak-anak usia sekolah dasar yang terdampak erupsi Gunung Sinabung di Kawasan Relokasi Siosar, Desa Simacem, Kabupaten Karo. Metode yang digunakan yaitu acara workshop melalui permainan edukatif dengan kegiatan cheerful literacy games untuk meningkatkan motivasi belajar siswa/i usia sekolah dasar kelas 4 s/d 6 pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan ini diikuti oleh 6 orang dosen sebagai pelatih dan 1 mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia dan 30 orang siswa/I Sekolah Dasar Negeri No. 047175 Simacem Bekerah, Kecamatan Namanteran, Provinsi Sumatera Utara. Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini adalah tebak kata, penyampaian pesan berantai, tebak gambar yang selanjutnya mereka diminta untuk menjelaskan melalui bercerita dari dongeng yang telah di bacakan, dan adu cepat menjawab pertanyaan untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia sekolah dasar. Program pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP Universitas Alwashliyah Medan telah terlaksana dengan sangat baik dan mendapatkan kesan positif dari semua peserta yang mengikuti program tersebut. Adanya program workshop cheerful literacy games memberikan dampak ketertarikan dan motivasi belajar anak meningkat, terlihat dari semangat mereka mengikuti setiap kegiatan dan bertanya untuk lebih memahami materi yang disampaikan

**Kata Kunci:** *cheerful literacy games*, motivasi belajar, erupsi Sinabung

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hak fundamental sejalan dengan perkembangan ILTEKS dan Era Society 5.0. Pendidikan menjadi subjek sebagai instrumen utama untuk melahirkan generasi emas yang dapat memberi warna di bidang pendidikan. Setiap proses pendidikan tentunya memiliki tujuan, dan tujuan pendidikan nasional itu sendiri adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang cerdas, beriman memiliki spiritualitas yang tinggi, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertanggung jawab, cakap, aktif, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang toleran, demokratis serta berakhlak mulia. Oleh karena itu, setiap warga Negara Indonesia diwajibkan mengikuti program belajar yang diselenggarakan pemerintah pusat maupun pemerintah daerah. Hal ini termaktub dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 34 ayat 3, tentang wajib belajar bagi seluruh rakyat Indonesia (Sujatmoko, 2010).

Bencana erupsi Sinabung yang sudah berlangsung terus-menerus selama 11 tahun membawa dampak yang sangat serius bagi anak-anak di relokasi Siosar. Kondisi anak-anak yang masih trauma pasca erupsi juga menambah beban psikologi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk itulah perlu sebuah skema program yang harus segera dirumuskan dan diimplementasikan oleh pemangku kepentingan dunia pendidikan karena anak-anak terdampak erupsi sinabung ketinggalan arah pembelajaran (Mariyati, 2018). Diharapkan melalui literasi ceria anak-anak dapat belajar dengan gembira, dapat meningkatkan minat, motivasi belajar mereka, serta menyembuhkan luka trauma akibat bencana.

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman sangat dibutuhkan oleh setiap individu. Pembelajaran yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Seluruh peranan dan kemauan diarahkan supaya peserta didik tetap aktif untuk mendapatkan hasil pengajaran yang optimal sekaligus mengikuti proses pengajaran secara aktif. Disamping itu guru harus sedapat mungkin memotivasi peserta didik dengan berbagai cara diantaranya memperkenalkan kepada peserta didik bermain sambil belajar. Belajar Bahasa Indonesia yang cenderung dirasa monoton dengan membaca buku dan tugas latihan ataupun bercerita baiknya dapat dilakukan melalui metode lain, yakni belajar sambil bermain agar dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam upaya meningkatkan keterampilan, penanaman konsep, pemahaman, pemantapan, dan juga meningkatkan kemampuan menemukan, serta memecahkan masalah.

Motivasi belajar yang diberikan kepada peserta didik diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran itu sendiri. Selain itu motivasi belajar dapat berperan sebagai penguatan belajar dalam menyelesaikan tugas apabila peserta didik menyelesaikan tugas dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya. Penguatan belajar dalam menyelesaikan tugas melalui

motivasi belajar dapat membantu peserta didik untuk mampu memiliki hasil belajar sesuai dengan yang ingin dicapai (Desyafmi, et. al., 2016). Sebelum kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dosen FKIP Universitas Alwashliyah melakukan kunjungan observasi lokasi. Berikut foto observasi kawasan relokasi Siosar oleh dosen FKIP Universitas Alwashliyah Medan.



**Gambar 1.** Observasi Kawasan Relokasi Siosar

Pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu mengakomodasi kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar anak. Pendekatan pembelajaran inovatif tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Game-based learning merupakan sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, di mana pengguna (guru) dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar (Vusić, Bernik, & Geček, 2018). Connoly berpendapat (Stiller & Schworm, 2019), *game-based learning* berarti menggunakan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut McGonical (Hidayat, 2018) *games* mengandung empat fitur utama dalam aspek pendidikan, antara lain: (1) tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam *games*; (2) Aturan, merupakan batasan-batasan

mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam *games*; (3) *feedback system*, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan; dan (4) *voluntary participation*, setiap orang terlibat di dalam sebuah games atas dasar pemahaman bahwa mereka secara suka rela menerima adanya goals, rules, dan feedback system yang sudah ditetapkan.

Empat fitur tersebut merupakan alasan utama yang mendasari pemilihan strategi game-based learning dalam pembelajaran, selain kemampuan permainan dalam meningkatkan motivasi (Anjani, Fatchan, & Amirudin, 2016), minat belajar (Aini, 2018), efektivitas belajar (Liu & Chen, 2013) dan hasil belajar (Noviyanti, 2018). Penelitian terbaru juga menyatakan bahwa, integrasi permainan dalam pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam memahami materi (Luhsasi & Permatasari 2020) dan efektif digunakan sebagai media latihan mandiri (Sidarta & Yunianta, 2019).

Pendekatan dan metode bermain/ *games cheerful literacy* diharapkan dapat membantu para peserta didik terutama pada anak sekolah dasar Kawasan Relokasi Siosar, Desa Simacem, Kabupaten Karo akan membantu meningkatkan motivasi belajar berbahasa Indonesia. Permasalahan anak-anak di daerah pengungsian yang harus berpindah-pindah sekolah dan kegiatan pembelajaran terbatas membuat anak-anak di sana terhambat dalam pengetahuan pembelajaran dan penurunan motivasi belajar, karena penurunan motivasi dan prasarana belajar yang terhambat menurunkan prestasi dan tingkat kemampuan siswa.

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam perkembangan era society 5.0 yaitu untuk memajukan kualitas SDM. Karena itu diperlukan pendidikan mengenai kecakapan hidup abad 21 atau lebih dikenal dengan istilah 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, dan Collaboration*) dalam (Redhana, 2019). Pada abad ke- 21, pelajar diharapkan memiliki kompetensi yang disebut dengan kemampuan Enam Literasi Dasar. Literasi tersebut terbagi menjadi enam bagian, yaitu literasi baca dan tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya. Diharapkan anak-

anak terdampak erupsi Sinabung nantinya memiliki kompetensi untuk berpikir kritis, bernalar, keratif, komunikatif, kolaboratif, dan memiliki kemampuan problem solving setelah dilaksanakannya kegiatan proyek kemanusiaan dengan judul “Penerapan *Cheerful Literacy Games* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak-anak yang terdampak Erupsi Sinabung”. Program ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak yang terdampak dari erupsi Sinabung pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

## METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dalam satu hari, mulai jam 10.00- 15.00 WIB, pada hari Jumat 17 Desember 2021, bertempat di Sekolah Dasar Negeri No. 047175 Simacem Bekerah, Kecamatan Namanteran, Provinsi Sumatera Utara. Peserta kegiatan adalah para siswa Sekolah Dasar Negeri No. 047175 Simacem Bekerah, Kecamatan Namanteran, Provinsi Sumatera Utara. Kegiatan ini juga diberi sambutan hangat oleh kepala sekolah, guru-guru dan para orang tua/wali siswa Sekolah Dasar Negeri No. 047175 Simacem Bekerah, Kecamatan Namanteran, Provinsi Sumatera Utara. Sasaran utama dalam kegiatan ini adalah peranan permainan edukatif dengan kegiatan *cheerful literacy games* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa/i usia sekolah dasar kelas 4 s/d 6 pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kegiatan ini diikuti oleh 6 orang dosen sebagai pelatih dan 1 mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia dan 30 orang siswa/I Sekolah Dasar Negeri No. 047175 Simacem Bekerah, Kecamatan Namanteran, Provinsi Sumatera Utara. Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini adalah tebak kata, penyampaian pesan berantai, tebak gambar yang selanjutnya mereka diminta untuk menjelaskan melalui bercerita dari dongeng yang telah di bacakan, dan adu cepat menjawab pertanyaan untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia sekolah dasar. Metode penyampaian dengan melakukan teknik permainan dan teknik bercerita yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Alwashliyah Medan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Gunung Sinabung adalah gunung api di dataran tinggi Karo, Kabupaten Karo, Sumatera Utara, Indonesia. Gunung Sinabung merupakan gunung merapi aktif di Sumatera Utara, gunung tersebut tidak pernah tercatat meletus sejak tahun 1600. Tetapi mendadak aktif meletus pada tanggal 27 Agustus 2010. Hingga kini letusan terakhir terjadi pada tanggal 8 Maret 2021, erupsi Gunung Sinabung ini sudah berlangsung selama 11 tahun berturut-turut. Bencana alam ini membawa dampak traumatis pada anak-anak di dataran tinggi Karo, mengenai kurangnya minat baca-tulis yang mempengaruhi minimnya stimulus pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang menyenangkan digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan. Pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. Dengan kata lain, pembelajaran dapat menciptakan pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran aktif dan menyenangkan yang mendorong anak mencapai tujuan belajarnya.

Berdasarkan analisis situasi di daerah mitra, maka dapat dirumuskan beberapa masalah antara lain:

1. Rendahnya pengetahuan dan motivasi belajar bahasa Indonesia anak-anak usia sekolah dasar di Kawasan Relokasi Siosar, Desa Simacem, Kabupaten Karo, karena turunnya minat belajar, situasi pengungsian dan kegiatan belajar yang monoton.

2. Turunnya semangat belajar anak sehingga prestasi belajar anak menjadi turun karena relokasi pengungsian yang berpindah-pindah, membantu orang tua mereka untuk bekerja karena harta benda yang hilang/rusak, dan sarana prasarana sekolah serta kegiatan belajar yang tidak mendukung perkembangan anak.
3. Pengaplikasian berbahasa Indonesia dengan baik dan benar yang masih belum sesuai dengan masih ditemukan anak-anak yang tidak memahami makna beberapa kosa kata bahasa Indonesia, cara berbahasa yang masih kedaerahaan, dan kegiatan pembelajaran kurang menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Kurangnya perhatian pemerintah dan masyarakat terhadap anak-anak usia sekolah dasar yang terkena dampak erupsi Gunung Sinabung di Kawasan Relokasi Siosar, Desa Simacem, Kabupaten Karo.



**Gambar 2.** Foto Bersama Anak-Anak terdampak Erupsi Sinabung di SDN No. 047175 Simacem Bekerah

Oleh sebab itu, pengabdian kepada masyarakat dengan judul Penerapan Cheerful Literacy Games dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak-anak yang terdampak Erupsi Sinabung dengan didukung oleh kompetensi Bahasa Indonesia diharapkan mampu membantu anak-anak usia sekolah dasar di Kawasan Relokasi Siosar, Desa Simacem Kabupaten Karo untuk lebih giat dan termotivasi dalam belajar berbahasa Indonesia yang baik dan benar.



**Gambar 3.** Pelaksanaan *Cheerful Literacy Games*

Peningkatan motivasi belajar siswa terutama pada pembelajaran berbahasa Indonesia, solusi yang diusulkan yakni mengubah metode belajar konvensional sebatas membaca, mendengar, menulis dan mengerjakan latihan tugas, maka dilakukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan melalui metode “games literasi ceria”. Kegiatan belajar “*games cheerful literacy*” yang dilakukan tim pengabdian masyarakat dilakukan dengan beberapa jenis kegiatan permainan edukatif, diantaranya adalah:

1. melakukan tebak kata, bercerita dan mendongeng yang selanjutnya anak-anak diminta untuk menganalisis cerita melalui tebak gambar dan mereka diminta untuk menjelaskan kembali cerita yang telah diceritakan,
2. memberikan bacaan kepada anak-anak dan selanjutnya anak-anak diminta untuk menjawab pertanyaan dengan adu cepat dan yang berhasil akan menerima *reward*,
3. melakukan permainan komunikasi pesan berantai, jadi siswa dibagi atas 5 kelompok dan mereka diminta untuk menyampaikan pesan secara berantai dengan jarak yang cukup membuat peserta untuk bergerak/berlari sehingga bagi kelompok yang berhasil akan menjadi pemenang dan menerima *reward*.



**Gambar 4.** Kegiatan *Cheerful Literacy Games*



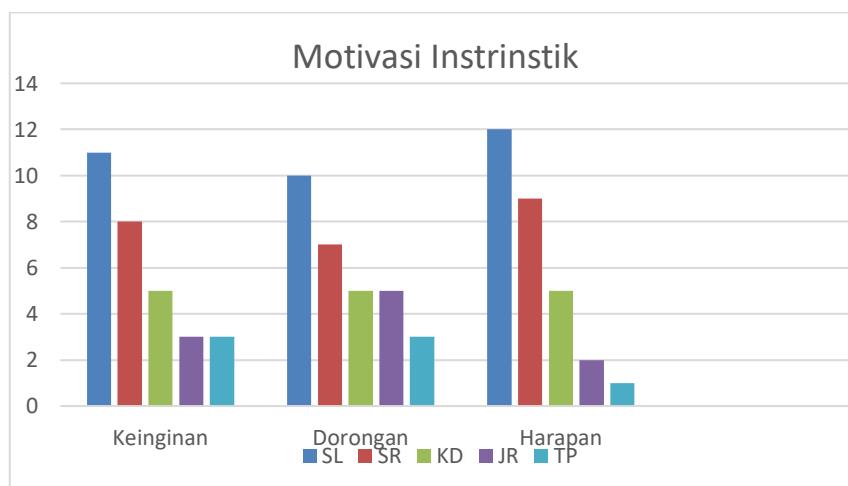
**Gambar 5.** Pemberian *Reward*

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman untuk siswa/siswi di usia sekolah dasar ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini akan membantu mitra sebagai sebuah lembaga pendidikan untuk memperkaya jenis pendekatan belajar melalui kegiatan permainan berbahasa edukatif yang bisa diterapkan oleh guru-guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Solusi yang disepakati oleh pengusul dan mitra adalah mengembangkan materi permainan edukatif berupa permainan-permainan literasi yang menyenangkan dan ceria di lingkungan sekolah mitra. Dampak yang dihasilkan dari mengembangkan materi games literasi maupun materi games pembelajaran Bahasa Indonesia pada

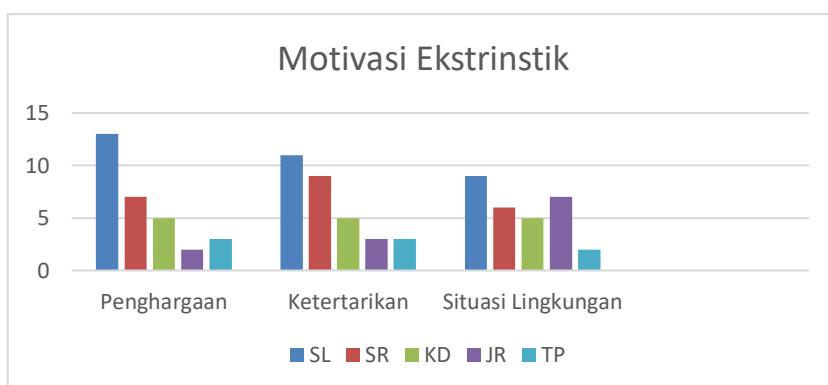
sekolah mitra adalah semakin beraneka ragamnya dimiliki oleh para guru, meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, membangkitkan gairah belajar siswa, serta guru mampu meninggalkan metode belajar yang membosankan. Berikut pemaparan instrument motivasi belajar siswa.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Dimensi	Indikator Item	Opsi Jawaban
Motivasi Interstik	Adanya hasrat atau keinginan berhasil. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Adanya harapan atau cita-cita masa depan.	SL : Selalu SR : Sering KD : Kadang-kadang
Motivasi Ekstrinstik	Adanya penghargaan belajar. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan belajar dengan baik	JR : Jarang TP : Tidak Pernah



**Gambar 6.** Motivasi Instrinsik



**Gambar 7.** Motivasi Ekstrinsik

Pemaparan penerapan *games cheerful literacy* untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa/siswi kelas 4 sampai dengan 6 SD di Sekolah Dasar Negeri No. 047175 Simacem Bekerah Relokasi Siosar, Desa Simacem, Kabupaten Karo mendapatkan respon positif dan sangat baik. Hal ini tampak pada antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan serta semangat mengikuti seluruh kegiatan. Setiap siswa kelihatan bersemangat dan merasa bahagia ketika *games-games* bertajuk literasi ceria dilakukan, hampir semua siswa bersorak dan berlomba untuk mengacungkan tangan.

Namun, ada beberapa hal yang ditemukan pada saat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah kurangnya kreatifitas guru dalam membuat materi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya melalui pendekatan permainan edukatif serta adanya keterbatasan waktu saat belajar di kelas disebabkan masih berlakunya pertemuan tatap muka (PTM) terbatas. Hal seperti inilah hendaknya kerja sama antara orang tua terjalin dengan baik, karena peran orang tua juga merupakan peranan sangat penting pada tumbuh kembangnya anak. Semakin sering orang tua berkomunikasi dan peduli terhadap dunia pendidikan anak, maka semakin baik pula pertumbuhan fisik dan psikologisnya.

Bagi para guru yang berhadir, kegiatan pelatihan ini meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mereka dalam melakukan proses belajar-mengajar di kelas. Hibah materi *games cheerful literacy* yang diberikan oleh tim pelaksana, menjadi sumber media pembelajaran yang bermanfaat untuk menambah kemampuan pemahaman konsep berbahasa maupun materi literasi Bahasa Indonesia lainnya. Pada akhir kegiatan, kepala sekolah menyampaikan harapannya agar pelatihan ini dapat dilaksanakan kembali secara berkelanjutan dengan melibatkan guru Bahasa Indonesia dan orang tua.

Adapun tujuan program ini adalah sebagai berikut.

1. Menyiapkan dosen-dosen serta mahasiswa-mahasiswa unggul yang menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.

2. Melatih dosen dan mahasiswa memiliki kepekaan sosial untuk menggali dan menyelami permasalah yang ada serta turut memberikan solusi sesuai dengan minat dan keahliannya masing-masing.
3. Meningkatkan minat baca tulis sebagai jembatan belajar lebih maju.
4. Memberikan semnagat/motivasi bagi anak-anak terdampak Sinabung untuk membangun kembali minat belajar anak terkhusus membangkitkan minat berliterasi dengan *games cheerful literacy*, pembacaan dongeng, drama singkat humoris, dan menyediakan bahan-bahan literasi dengan pola pembiasaan budaya literasi.
5. Memberikan pemahaman kepada masyarakat di sekitar akan pentingnya budaya literasi di era *Society 5.0*.

## **SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai peranan metode permainan untuk meningkatkan motivasi belajar berbahasa Indonesia pada anak-anak sekolah dasar Kawasan Relokasi Siosar, Desa Simacem, Kabupaten Karo melalui *games cheerful literacy* telah terlaksana dengan baik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diikuti oleh 4 orang Mahasiswi dan 30 orang siswa/iyang ikut mengaplikasikan kegiatan permainan literasi kebahasaan yang aktif dan menyenangkan untuk siswa/i usia sekolah dasar. Kegiatan ini mendapatkan respon positif oleh kepala sekolah dan guru-guru Sekolah Dasar Negeri no. 047175 Simacem Bekerah Relokasi Siosar, Desa Simacem, Kabupaten Karo. Kegiatan pengabdian seperti ini dapat dilakukan secara rutin baik di lokasi yang sama maupun di lokasi yang berbeda serta melibatkan orang tua /wali murid secara global.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. JUPE, 6(3), 249–255.
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa.

- Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 1(9), 1787–1790.
- Desyafmi, H., Firman, F., & Ifdil, I. (2016). Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Menyelesaikan Tugas Melalui Layanan Informasi. Konselor, 3(1), 35 – 41.
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning : Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. Buletin Psikologi, 26(2), 71–85.
- Liu, E. Z. F., & Chen, P.-K. (2013). The Effect of Game-Based Learning on Students' Learning Performance in Science Learning – A Case of "Conveyance Go." Procedia - Social and Behavioral Sciences, 103(2013), 1044 – 1051.
- Luhsasi, D. I., & Permatasari, C. L. (2020). Trade Game Akuntasi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 10(1), 51–59.
- Noviyanti, G. V. (2018). Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA, 6(2), 110–115.
- Redhana, I. W. 2019. Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, 13 (1), 2239-2240. <https://journal.unnes.ac.id>>article>view.
- Sidarta, K. T., & Yunianta, T. N. H. (2019). Pengembangan Kartu Domano (Domino Matematika Trigono ) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(1), 62–75.
- Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language : Effects on Motivation , Cognitive Load , and Performance. Frontiers in Education, 4(March), 1–19.
- Sujatmoko, E. 2010. Hak Warga Negara dalam Memperoleh Pendidikan. Jurnal Konstitus. 7(1), 190. Doi: <https://doi.org/10.31078/jk%25x.Trilling>.
- Vusić, D., Bernik, A., & Geček, R. (2018).Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems. Technical Journal, 1(2), 11–17.