

Implementasi permainan mencari jejak edukatif sebagai media literasi aktif dalam pendidikan kepramukaan di MI Nurul Huda Parengan Tuban

Midya Yuli Amreta¹, Nasywa Qorriayna La'aly², Mirda Aini Fahma³, Rafi Ajrul Baha' Udin⁴, Siti Dwi Safitri Wulandari⁵

^{1,2,3,4,5}PGMI, Fakultas Tarbiyah, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

¹midyaamreta2@gmail.com, ²nasywaqorri@gmail.com, ³fahmamirda48@gmail.com, ⁴rofiarzul@gmail.com, ⁵sitidwisafitriwulan@gmail.com

Abstract

The low participation of students and the lack of literacy development in scouting activities are caused by learning methods that do not actively involve students and the less than optimal use of educational media. One way that we can use to improve this is through an educational treasure hunt game that can be used as active literacy media in scouting activities. This research aims to identify and describe the implementation of the Educational Treasure Hunt Game as Active Literacy Media in Scouting Activities at MI Nurul Huda Parengan Tuban. This study also aims to detail the steps in the game's implementation and to investigate how much the game can enhance reading interest, literacy skills, and student engagement in scouting activities. This research employs a qualitative method with a case study approach. A qualitative approach is used to understand the process of implementing games in the context of scouting education. Case studies allow researchers to explore data comprehensively about the context, processes, and meanings of the game activities carried out in the MI Nurul Huda Parengan environment. The research results indicate that the educational treasure hunt game is better applied as an active literacy medium in scouting education. This activity combines physical activities with literacy tasks such as reading and answering questions, thus enhancing students' reading interest, cooperation, and discipline. Scout leaders also play a crucial role in guiding the steps of the activities in the games to align with literacy goals and scouting values.

Keywords: educational, implementation, scouting, literacy.

Abstrak

Rendahnya partisipasi siswa dan kurangnya pengembangan literasi dalam kegiatan kepramukaan disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif serta belum optimalnya penggunaan media edukatif. Salah satu cara yang bisa kita gunakan untuk meningkatkan hal tersebut yaitu dengan cara permainan mencari jejak edukatif yang dapat digunakan sebagai media literasi aktif dalam kegiatan kepramukaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan Implementasi Permainan Mencari Jejak Edukatif Sebagai Media Literasi Aktif Dalam Kegiatan Kepramukaan Di MI Nurul Huda Parengan Tuban. Penelitian ini juga mempunyai tujuan untuk menggambarkan langkah-langkah dalam pelaksanaan permainan serta mempelajari sampai mana permainan tersebut mampu meningkatkan minat baca, kemampuan berliterasi, dan keaktifan siswa dalam kegiatan pramuka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami proses implementasi permainan dalam konteks pendidikan kepramukaan. Studi kasus memungkinkan peneliti menggali data secara keseluruhan tentang konteks, proses, dan makna dari kegiatan permainan yang dilakukan di lingkungan MI Nurul Huda Parengan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan mencari jejak edukatif lebih baik diterapkan untuk media literasi aktif dalam pendidikan kepramukaan. Kegiatan ini menggabungkan aktivitas fisik dengan tugas literasi seperti membaca dan menjawab soal, sehingga mampu meningkatkan minat baca, kerja sama, dan kedisiplinan siswa. Pembina Pramuka juga berperan penting dalam mengarahkan langkah-langkah kegiatan dalam permainan agar sesuai dengan tujuan literasi dan nilai-nilai kepramukaan.

Kata Kunci: edukatif, implementasi, kepramukaan, literasi.

1. Pendahuluan

Pendidikan dasar berperan penting dalam membentuk karakter dan kemampuan akademik siswa, khususnya dalam aspek literasi. Namun, banyak siswa SD/MI belum mencapai kompetensi minimal di kedua bidang ini, sehingga dibutuhkan pendekatan yang kreatif dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang efektif adalah melalui pendidikan kepramukaan, karena tidak hanya membentuk nilai-nilai karakter, tetapi juga mengintegrasikan kemampuan literasi dan numerasi dalam aktivitas yang kontekstual.

Permasalahan yang sering muncul dalam pelaksanaan pendidikan kepramukaan di Madrasah Ibtidaiyah adalah rendahnya partisipasi siswa akibat metode yang masih bersifat satu arah seperti ceramah, sehingga siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam kegiatan. Hal ini berdampak pada terbatasnya pengembangan keterampilan literasi yang sebenarnya dapat ditumbuhkan melalui kegiatan pramuka.

Media edukatif yang seharusnya mampu menghubungkan aktivitas kepramukaan dengan pembelajaran literasi juga belum dimanfaatkan secara optimal. Padahal, kegiatan kepramukaan memiliki potensi besar untuk menjadi sarana pembelajaran kontekstual yang menyenangkan dan bermakna, terutama jika dikemas dalam bentuk yang kreatif seperti permainan jejak edukatif yang melibatkan aktivitas fisik dan mental siswa.

Salah satu bentuk penerapannya yaitu terlihat ketika kegiatan penelusuran jejak literasi. Dalam kegiatan ini, siswa mengikuti petunjuk tertulis, membaca instruksi, dan memecahkan teka-teki yang menggabungkan unsur membaca, menulis, serta perhitungan. Melalui metode ini, siswa belajar sambil bermain, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan berlatih kerja sama tim. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan, serta efektif dalam membangun karakter dan fondasi akademik secara seimbang.

Di tengah tantangan pendidikan abad 21, Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) dituntut tidak hanya untuk mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan literasi yang aplikatif. MI Nurul Huda Parengan Tuban, sebagai lembaga pendidikan dasar yang berlandaskan nilai-nilai keislaman, memahami pentingnya menghadirkan inovasi pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan menyenangkan. Salah satu inovasi tersebut diwujudkan melalui kegiatan pendidikan kepramukaan, yang telah lama dikenal sebagai media efektif dalam membentuk karakter peserta didik. Dalam praktiknya, pendidikan kepramukaan tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai seperti disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab, tetapi juga dapat diintegrasikan dengan program penguatan literasi dasar..

Salah satu bentuk inovasi yang diterapkan adalah permainan mencari jejak edukatif sebagai media literasi aktif. Kegiatan ini dirancang secara terpadu dengan pendekatan belajar sambil bermain (*learning by playing*), di mana siswa diajak untuk mengikuti jejak berupa pos-pos tugas yang berisi tantangan literasi, seperti membaca petunjuk, menulis jawaban, memecahkan teka-teki, hingga menyelesaikan soal numerasi kontekstual. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya meningkatkan kemampuan akademiknya, tetapi juga diasah untuk berpikir secara kritis, kreatif, serta mampu bekerja sama secara efektif.

Implementasi permainan ini di MI Nurul Huda Parengan Tuban menjadi contoh nyata bagaimana pendidikan kepramukaan dapat dijadikan sarana pembelajaran aktif dan menyenangkan yang berdampak positif terhadap peningkatan literasi siswa. Melalui kegiatan yang melibatkan fisik, emosi, dan intelektual secara seimbang, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang holistik dan bermakna. Pendekatan ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan penguatan karakter peserta didik.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses implementasi permainan

mencari jejak edukatif sebagai media literasi aktif dalam pendidikan kepramukaan. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk menggali data secara menyeluruh dan komprehensif mengenai konteks, proses, dan makna di balik aktivitas permainan yang dilakukan di lingkungan MI Nurul Huda Parengan.

Subjek penelitian ini terdiri dari pembina pramuka, kepala madrasah, peserta didik yang aktif mengikuti kegiatan pramuka, serta orang tua siswa sebagai informan tambahan untuk memperoleh pandangan dari luar sekolah. Teknik pemilihan informan menggunakan purposive sampling, yakni pemilihan berdasarkan kriteria tertentu seperti keterlibatan langsung dalam permainan mencari jejak edukatif, pengalaman mengikuti kegiatan tersebut, serta kesediaan memberikan informasi secara terbuka.

Teknik perekaman data juga dilakukan dalam metode pengamatan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung jalannya kegiatan permainan mencari jejak, termasuk keterlibatan siswa, interaksi antarpeserta, dan integrasi konten literasi dalam aktivitas tersebut. Wawancara mendalam dilakukan dengan pembina pramuka dan peserta didik guna menggali informasi lebih dalam mengenai persepsi, pemahaman, dan pengalaman mereka dalam mengikuti permainan. Dokumen ini digunakan sebagai bukti fisik termasuk foto kegiatan, dokumen evaluasi guru, dan materi literasi yang digunakan dalam kegiatan jejak pendidikan.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman, yang mencakup tiga langkah utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara memilah dan menyeleksi informasi yang relevan dari hasil observasi dan wawancara. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk naratif atau visual untuk memudahkan analisis. Proses analisis dilanjutkan dengan pengambilan kesimpulan secara bertahap, yang selanjutnya diverifikasi menggunakan teknik triangulasi untuk memastikan keabsahan data tetap terjaga.

3. Hasil dan Diskusi

a. Permainan Mencari Jejak Edukatif

Permainan *maze* atau pencarian jejak merupakan permainan yang mampu memperbaiki semua aspek pertumbuhan anak usia dini, termasuk perkembangan fisik, intelektual, kemampuan visual, keterampilan berbahasa, kreativitas, serta aspek emosional dan sosial pada anak (Yuliantini & Melaty, 2023). Berdasarkan pengertian tersebut, permainan mencari jejak adalah permainan yang bisa melatih berbagai kemampuan anak dan membantu mereka menemukan hal-hal baru (Kuswanto & Suyadi, 2020). Permainan yang melibatkan pencarian jejak akan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Aktivitas ini juga berkaitan dengan kemampuan bahasa dan imajinasi anak dalam menyelesaikan permainan (Risani & Muthohar, 2024).

Dalam permainan jejak (*Maze*) dapat meningkatkan kemampuan literasi anak karena pada kegiatan ini anak dilatih untuk fokus mencari jejak suatu huruf dan menyusunnya menjadi kata. Perbedaannya dalam peningkatan kelompok Literasi dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang disebabkan oleh media, dan berbagai langkah dalam kegiatan berbeda. Pada kelompok kontrol, anak-anak melakukan kegiatan permainan kartu huruf bergambar, yaitu menunjukkan simbol huruf dan gambar binatang sesuai dengan instruksi dari guru. Anak yang berada pada kelompok eksperimen tampak lebih bersemangat untuk mencari jejak (*maze*) anak akan lebih ceria saat di dalam kelas, tidak bosan dalam belajar dan tidak mudah merasa bosan (Kurnia et al., 2022).

Secara teknis, permainan mencari jejak dilaksanakan dengan mengikuti instruksi yang di berikan oleh guru. guru sebelumnya memberikan sebuah kertas yang berisi petunjuk mengenai jejak yang harus ditemukan oleh siswa. Kemudian, siswa-siswi akan memilih jejak yang sesuai dengan petunjuk dari guru untuk mengikuti rute yang harus ditempuh hingga berakhir. Anak - anak akan bergantian untuk mengikuti instruksi kertas yang berbeda dengan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. tujuan akhir dari permainan pencarian jejak adalah untuk menemukan tempat

yang menyimpan gambar atau objek yang ditunjukkan oleh guru, dan guru memberikan umpan balik dengan memberikan arahan tentang jalur yang dilalui atau benda yang harus ditemukan oleh siswa.

b. Hakikat dan Urgensi Literasi Aktif bagi Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah

Pendidikan kepramukaan di Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa sejak usia dini, khususnya dalam hal kedisiplinan, kerja sama, tanggung jawab, dan kemandirian (Akmalia Nada, 2023). Namun, dalam pelaksanaannya, kegiatan pramuka di tingkat dasar masih sering didominasi oleh metode ceramah atau aktivitas yang kurang melibatkan siswa secara keseluruhan (Faradisa & Ningsih, 2025). Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi siswa serta terbatasnya pengembangan keterampilan literasi yang seharusnya dapat ditumbuhkan melalui kegiatan kepramukaan. Di sisi lain, kemampuan literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami informasi, berpikir kritis, serta memecahkan masalah (Gea et al., 2024). Untuk menumbuhkan literasi aktif pada siswa Madrasah Ibtidaiyah, dibutuhkan pendekatan yang kreatif dan menyenangkan, salah satunya melalui permainan jejak edukatif.

Permainan mencari jejak merupakan salah satu bentuk aktivitas luar ruangan dalam kepramukaan yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran literasi aktif (Dharmayana & Wiguna, 2021). Melalui permainan ini, siswa MI Nurul Huda Parengan Tuban dapat belajar membaca petunjuk, mengartikan sandi, bekerja sama, serta membuat keputusan. Namun, potensi permainan mencari jejak ini belum sepenuhnya dimanfaatkan secara edukatif, terutama dalam mengintegrasikannya dengan tujuan penguatan literasi di lingkungan madrasah.

Selain rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan kepramukaan, terdapat pula tantangan dalam hal keterbatasan inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh para pembina pramuka. Banyak kegiatan yang belum dirancang secara terstruktur untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan, khususnya dalam pengembangan aspek literasi. Pembina cenderung fokus pada pelaksanaan teknis kegiatan rutin tanpa mengintegrasikan unsur pembelajaran kontekstual yang dapat meningkatkan daya pikir dan keterampilan siswa secara menyeluruh.

Di sisi lain, sarana dan prasarana pendukung kegiatan pramuka juga menjadi faktor yang memengaruhi optimalisasi pembelajaran literasi melalui kegiatan luar ruang (Puspitasari et al., 2022). Kurangnya bahan ajar kontekstual, minimnya pelatihan bagi pembina pramuka, serta belum adanya panduan integrasi literasi ke dalam kegiatan pramuka menjadi hambatan tersendiri dalam pelaksanaan kegiatan yang bermakna dan efektif.

Literasi aktif sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21 menjadi tuntutan dalam sistem pendidikan masa kini (Abidin et al., 2021). Jika kegiatan ekstrakurikuler seperti kepramukaan tidak mampu mengikuti arah perkembangan tersebut, maka siswa akan kehilangan peluang besar untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan namun tetap edukatif. Jadi, pengembangan model kegiatan pramuka berbasis literasi aktif seperti permainan mencari jejak edukatif merupakan kebutuhan yang mendesak untuk dijadikan inovasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah.

Oleh karena itu, perlu dilakukan implementasi dan kajian terhadap penggunaan permainan mencari jejak edukatif sebagai media literasi aktif dalam pendidikan kepramukaan. Dengan pendekatan ini, diharapkan kegiatan kepramukaan tidak hanya menjadi rutinitas semata, tetapi juga menjadi wahana pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna bagi siswa MI Nurul Huda Parengan Tuban.

c. Jenis Permainan

Tipe permainan dalam aktivitas "Mencari Jejak Edukasi" terbagi menjadi tiga pos, yang masing-masing dibuat untuk menggabungkan keterampilan literasi dasar dengan materi kepramukaan. Berikut penjelasan mengenai masing-masing tantangan:

- a) Pos 1 (Membaca Peta dan Instruksi Arah)



Gambar 1. Membaca Instruksi Arah

Pada kegiatan Pos 1 dengan fokus Membaca Peta dan Instruksi Arah, siswa dilatih untuk memahami simbol-simbol dasar pada peta sederhana serta mengikuti instruksi tertulis yang mengarahkan mereka menuju lokasi tertentu. Kegiatan ini dirancang untuk menumbuhkan keterampilan literasi aktif, khususnya dalam hal memahami informasi visual dan teks instruksional.

Dalam konteks permainan mencari jejak edukatif, siswa tidak hanya membaca dan menafsirkan peta, tetapi juga ditantang untuk menerjemahkan informasi arah ke dalam tindakan nyata. Hal ini turut membantu mengasah kemampuan berpikir kritis, keterampilan dalam menyelesaikan masalah, serta pemahaman terhadap orientasi ruang yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari.

Implementasi kegiatan ini dalam pendidikan kepramukaan di MI Nurul Huda Parengan Tuban bertujuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai kepramukaan dengan penguatan literasi aktif. Dengan memanfaatkan petunjuk arah berupa narasi sederhana, siswa diarahkan untuk membaca secara cermat, menginterpretasikan konteks, dan berkolaborasi dalam kelompok guna menentukan lokasi yang dimaksud.

Permainan ini tidak hanya meningkatkan antusiasme dan rasa ingin tahu siswa, tetapi juga berfungsi sebagai media yang efektif untuk melatih ketelitian, memperkuat daya ingat, dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi (Aini & Wahyuni, 2023). Dengan demikian, Pos 1 menjadi bagian penting dalam membentuk karakter siswa yang cermat, mandiri, dan mampu membaca informasi secara fungsional.

b) Pos 2 (Menulis dan Memecahkan Sandi Kotak 1 dan 2)



Gambar 2. memecahkan sandi kotak

Dalam kegiatan di Pos 2, siswa diberikan tantangan untuk memecahkan sandi Kotak 1 dan sandi kotak 2, yang merupakan bentuk kode rahasia tersusun secara sistematis dan perlu diterjemahkan menjadi kalimat yang memiliki makna. Kegiatan ini dirancang untuk melatih kemampuan berpikir logis, ketelitian dalam menganalisis pola, serta keterampilan menerjemahkan simbol menjadi pesan tertulis yang jelas.

Usai berhasil menguraikan sandi, siswa diminta untuk menyusun hasilnya dalam bentuk tulisan yang terstruktur dan mudah dipahami. Kegiatan ini mendukung penguatan literasi aktif, khususnya dalam

aspek pemahaman terhadap teks nonkonvensional serta kemampuan menulis secara efektif. Kegiatan ini bertujuan untuk mengintegrasikan elemen permainan yang bersifat edukatif dengan pengembangan keterampilan akademik dasar secara terpadu.

Proses memecahkan sandi dan menuliskan hasilnya mendorong peserta didik untuk berpikir sistematis, bersikap teliti, serta mengomunikasikan hasil pemikiran mereka secara tertulis (Fadhilah, 2023). Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan semangat kerja sama, keuletan, dan rasa tanggung jawab.

Dengan demikian, Pos 2 berfungsi tidak hanya sebagai media pembelajaran yang menarik, tetapi juga sebagai sarana penguatan literasi aktif serta pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai kepramukaan.

c) Pos 3 (Menyusun Dwi Dharma dan Dhasa Dharma Pramuka)



Gambar 3. Menyusun Dwi Dharma dan Dhasa Dharma

Pada Pos 3, peserta didik diberikan tugas untuk menyusun potongan-potongan kalimat yang merepresentasikan dua prinsip utama dalam kepramukaan, yakni Dwi Dharma, serta sepuluh butir nilai moral dalam Dhasa Dharma. Potongan kalimat tersebut disusun secara acak, kemudian peserta didik diminta untuk mengurutkan dan menyusunnya kembali menjadi pernyataan yang utuh dan sesuai dengan struktur yang benar.

Kegiatan ini dirancang untuk mendorong peserta didik memahami substansi dari nilai-nilai kepramukaan, tidak sekadar menghafal, tetapi juga menghayati makna di balik setiap pernyataan. Melalui kegiatan ini, kemampuan literasi aktif peserta didik dikembangkan melalui pembiasaan membaca pemahaman, berpikir logis, dan menyusun teks secara sistematis.

Pelaksanaan kegiatan ini dalam konteks permainan mencari jejak edukatif memberikan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran pendidikan karakter berbasis kepramukaan. Penyusunan Dwi Dharma dan Dhasa Dharma tidak hanya melatih keterampilan membaca dan menyusun kalimat, tetapi juga memperkuat nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kedisiplinan, kejujuran, dan semangat kerja sama (Ramdan et al., 2023).

d. Aktivitas Literasi Interaktif

Dalam permainan ini, bentuk aktivitas literasi interaktif yang dilakukan oleh peserta didik meliputi kegiatan membaca instruksi, memahami isi pesan, menalar informasi yang diperoleh, serta menyusun kembali hasil pemahaman dalam bentuk tulisan yang runtut dan logis:

1) Membaca Informasi dari Petunjuk

Siswa membaca teks singkat atau petunjuk yang disediakan guna menentukan arah, memahami instruksi, atau menyelesaikan tantangan. Ini melatih keterampilan membaca dan pemahaman.

2) Menulis Jawaban secara Kelompok

Dalam kelompok, siswa menuliskan hasil pemecahan tugas, seperti jawaban dari sandi atau laporan hasil pos. Kegiatan ini mengembangkan keterampilan menulis kolaboratif dan komunikasi tertulis.

3) Mempresentasikan Hasil kepada Pembina



Gambar 4. Pramuka

Siswa menyampaikan hasil kerja mereka kepada pembina pramuka. Hal ini melatih kemampuan berbicara, memperkuat rasa percaya diri, serta menanamkan tanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok.

e. Aktivitas Literasi Aktif

1) Membaca informasi dari clue/petunjuk

Dalam pelaksanaan permainan mencari jejak edukatif di MI Nurul Huda Parengan Tuban, membaca informasi dari petunjuk atau clue menunjukkan salah satu bentuk literasi aktif yang sangat tepat. Semua siswa diajak untuk memahami dan menafsirkan arahan yang ada di setiap titik permainan, yang menuntut mereka untuk membaca dengan menyeluruh, yang berkaitan dengan informasi, dan menjadikan keputusan berdasarkan pemahaman mereka

Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Kegiatan pramuka yang berpusat pada peningkatan literasi dan numerasi bisa dilaksanakan melalui teori dan praktik, termasuk menganalisis berbagai bentuk informasi dan menginterpretasikan hasil analisis keputusan atau menjalankan pendapat. Ini sejalan dengan kegiatan membaca dipandu dalam permainan mencari bekas, seharusnya siswa memahami informasi yang disediakan dan memanfaatkannya untuk menyelesaikan tantangan (Hewi et al., 2024).

Jadi, membaca informasi dari clue atau petunjuk dalam permainan mencari jejak edukatif tidak hanya memperkuat keterampilan literasi siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis, mengambil keputusan, dan bekerja sama dalam tim. Aktivitas ini merupakan contoh nyata mengenal cara literasi dapat diintegrasikan secara aktif dan menyenangkan dalam kegiatan kepramukaan (Kurnia et al., 2022).

2) Menulis jawaban secara berkelompok

Aksi literasi bersama-sama untuk menulis jawaban secara bersama-sama yaitu trik yang efektif untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang sudah didapatkan. Dalam konteks pendidikan kepramukaan di MI Nurul Huda Parengan Tuban, penerapan permainan mencari jejak edukatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan menuliskan jawaban berdasarkan pengalaman langsung mereka selama kegiatan.

Penggunaan permainan edukatif dalam langkah pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka (Puspitoningrum et al., 2024). Kerja sama dalam menjawab setelah partisipasi dalam permainan mencari jejak mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi.

Aktivitas ini memberikan kesempatan pada siswa untuk merefleksikan pengalaman mereka, menemukan informasi penting, dan merangkainya dalam format tulisan yang sistematis. Penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa di tingkat SD/MI (Pradenastiti, 2019). Oleh karena itu, kegiatan menulis jawaban secara keseluruhan setelah

berpartisipasi dalam permainan edukatif tidak hanya memperkuat pemahaman terhadap materi, tetapi juga meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca, menulis, dan berbicara secara utuh.

3) Mempresentasikan hasil kepada pembina

Salah satu bentuk aktivitas literasi aktif yang dapat diterapkan dalam kegiatan kepramukaan adalah mempresentasikan hasil kegiatan kepada pembina pramuka. Setelah mengikuti permainan mencari jejak edukatif, siswa diajak berdiskusi dalam kelompok dan menyusun laporan mengenai hasil kegiatan. Laporan ini kemudian dipaparkan di depan pembina pramuka, yang bertujuan untuk mengasah keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan introspeksi siswa. Kegiatan pramuka yang berbasis peningkatan literasi dapat meningkatkan kemampuan akademik dan sosial siswa, termasuk keterampilan komunikasi dan kerja sama dalam kelompok (Tisngati & Setyawan, 2024).

f. Dampak Positif terhadap Siswa

1) Meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan membaca, menulis dan memecahkan tantangan.

Implementasi permainan mencari jejak edukatif dalam kegiatan kepramukaan di MI Nurul Huda Parengan Tuban memberikan dampak positif yang signifikan terhadap siswa, terutama dalam meningkatkan minat mereka terhadap kegiatan membaca, menulis, dan memecahkan tantangan. Permainan ini dirancang secara edukatif dengan menyisipkan berbagai materi literasi yang menantang dan menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Dalam proses mencari jejak, siswa didorong untuk membaca petunjuk, memahami instruksi, dan mencari informasi yang tersembunyi, yang secara tidak langsung mengasah keterampilan membaca mereka dengan cara yang interaktif. Selain itu, beberapa pos permainan juga mengharuskan siswa untuk menulis jawaban, mencatat temuan, atau menyusun kalimat yang bermakna, sehingga kemampuan menulis pun ikut terasah.

Lebih dari itu, permainan ini juga mengajak siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan berbagai tantangan yang mereka temui di sepanjang jalur permainan (Dini et al., 2024). Dengan pendekatan yang menyenangkan dan tidak monoton seperti dalam pembelajaran di kelas, siswa menjadi lebih bersemangat dan aktif terlibat dalam proses belajar. Hal ini membentuk sikap positif terhadap aktivitas literasi, yang sebelumnya mungkin dianggap membosankan oleh sebagian siswa.

Secara keseluruhan, permainan mencari jejak edukatif ini berhasil membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermanfaat, meningkatkan minat siswa untuk membaca dan menulis, serta membantu mereka lebih mudah berpikir dan bekerja sama dengan teman-temannya (Kurnia et al., 2022).

2) Menumbuhkan nilai-nilai kepramukaan seperti tanggung jawab, gotong royong, dan kedisiplinan.

Implementasi permainan mencari jejak edukatif dalam kegiatan kepramukaan di MI Nurul Huda Parengan Tuban memberikan dampak positif yang signifikan terhadap siswa, khususnya dalam menumbuhkan nilai-nilai kepramukaan seperti tanggung jawab, gotong royong, dan kedisiplinan. Melalui permainan ini, siswa kerjasama dalam group untuk menjalankan aturan dan menyelesaikan tantangan secara serentak yang secara tidak langsung menimbulkan rasa tanggung jawab dan ketaatan manajemen.

Pendidikan kepramukaan yang terstruktur dapat membentuk karakter siswa, termasuk nilai-nilai disiplin, tanggung jawab, dan kepemimpinan (Nadziroh & Karisma, 2023). Selain itu, kegiatan kepramukaan juga menumbuhkan karakter sosial-emosional bagi siswa-siswa. Kegiatan ekstrakurikuler pramuka berperan signifikan dalam pengembangan karakter sosial dan emosional siswa, termasuk kesadaran diri, pengelolaan diri, kesadaran sosial, keterampilan hubungan, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab (Dini et al., 2024).

Sebab itu, permainan mencari jejak edukatif dalam kegiatan kepanduan tidak hanya meningkatkan ketrampilan literasi siswa, tetapi juga nilai-nilai kepramukaan dalam pembentukan karakter mereka (Nova et al., 2024).

3) Mempermudah guru dalam mengintegrasikan nilai akademik dan karakter dalam satu kegiatan terpadu

Implementasi permainan mencari jejak edukatif dalam kegiatan kepramukaan di MI Nurul Huda Parengan Tuban memberikan dampak positif yang signifikan terhadap siswa, khususnya dalam mempermudah guru mengintegrasikan nilai akademik dan karakter dalam satu kegiatan terpadu. Melalui permainan ini, siswa diajak untuk membaca petunjuk, memahami instruksi, dan mencari informasi yang tersembunyi, yang secara tidak langsung mengasah keterampilan membaca mereka dengan cara yang interaktif.

Selain itu, beberapa pos permainan juga mengharuskan siswa untuk menulis jawaban, mencatat temuan, atau menyusun kalimat yang bermakna, sehingga kemampuan menulis pun ikut terasah. Lebih dari itu, permainan ini juga mengajak siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan berbagai tantangan yang mereka temui di sepanjang jalur permainan.

Dengan pendekatan yang menyenangkan dan tidak monoton seperti dalam pembelajaran di kelas, siswa menjadi lebih bersemangat dan aktif terlibat dalam proses belajar. Hal ini membentuk sikap positif terhadap aktivitas literasi, yang sebelumnya mungkin dianggap membosankan oleh sebagian siswa.

4. Kesimpulan

Implementasi permainan Mencari Jejak Edukatif dalam kegiatan kepramukaan terbukti menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa di MI Nurul Huda Parengan Tuban. Kegiatan ini menggabungkan aspek membaca, menulis, berpikir kritis, dan komunikasi melalui tantangan-tantangan menarik di setiap pos permainan. Anak-anak dilatih untuk membaca petunjuk, memecahkan sandi, menulis hasil secara kelompok, dan mempresentasikan temuan mereka kepada pembina pramuka. Proses ini menjadikan literasi sebagai aktivitas yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tidak hanya berdampak pada peningkatan akademik, permainan ini juga mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa, seperti tanggung jawab, kerja sama, kedisiplinan, dan rasa ingin tahu. Aktivitas-aktivitas di setiap pos secara alami membentuk perilaku positif melalui pengalaman langsung yang bermakna. Nilai-nilai kepramukaan seperti Dwi Dharma dan Dhasa Dharma tidak hanya dipelajari secara teoritis, tetapi juga dihayati dan diterapkan melalui praktik dalam permainan. Dengan demikian, kegiatan ini mendukung penguatan pendidikan karakter secara kontekstual dan menyeluruh.

Selain itu, permainan Mencari Jejak Edukatif mempermudah guru dalam mengintegrasikan nilai akademik dan karakter dalam satu kegiatan yang terpadu. Guru dapat menyisipkan materi literasi ke dalam kegiatan kepramukaan tanpa membuat siswa merasa terbebani. Dengan pendekatan yang kreatif, kontekstual, dan menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif seperti ini sangat direkomendasikan sebagai metode alternatif dalam pendidikan literasi berbasis karakter di lingkungan MI atau SD.

5. Referensi

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis* (Sari, Yanita Nur I). Bumi Aksara.
- Aini, Z. Q., & Wahyuni, A. (2023). Pramuka Prasiaga Mengasah Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2148–2162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4390>

- Akmalia Nada, S. (2023). Pengaruh keikutsertaan siswa dalam ekstrakurikuler gerakan pramuka terhadap pengembangan karakter disiplin di sekolah dasar. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)*, 1(4), 278–282. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index>
- Dharmayana, I. W. B., & Wiguna, I. B. A. A. (2021). PERAN PENDIDIKAN PRAMUKA DALAM MENUMBUHKAN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA 11-15 TAHUN. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 01(01), 56–70. <https://e-journal.iahn-gdepudja.ac.id/index.php/PS>
- Dini, M., Nabilla, S. M., Fitriani, K., Julasari, D., Fahmiyanti, E., Az-Zahra, C., Dewi, S. A., Putri, J., Setiawan, B., & Iasha, V. (2024). Systematic Literature Review (SLR): Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka di Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(4), 486–510. <https://doi.org/10.61227>
- Fadhilah, N. D. N. (2023). IMPLEMENTASI NILAI DASA DHARMA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER RELIGIUS SISWA MELALUI EKSTRAKURIKULER PRAMUKA DI MTs NEGERI 6 BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2022/2023. <https://eprints.iain-surakarta.ac.id/6184/1/SKRIPSI%20-%20Novika%20Dwi.pdf>
- Faradisa, M., & Ningsih, T. (2025). IMPLEMENTASI NILAI NASIONALISME MELALUI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA PADA SISWA KELAS III DI SD NEGERI 01 SEMEDO. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1755–1765. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/2924/1050>
- Gea, E., Rukmanti, F., Manik, D. M. B., Hulu, A. D., & Zebua, W. S. (2024). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Siswa di Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 56–62. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2413>
- Hewi, L., Anhusadar, L., & Fadhilah, M. N. (2024). Pengembangan Literasi Anak Usia Dini melalui Permainan Menginjak Gambar. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1064–1075. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.1010>
- Kurnia, R. R., Nurialistiawati, M., Syamsuardi, & Herman. (2022a). PENGARUH PERMAINAN MENCARI JEJAK (MAZE) TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(4), 2022. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Kurnia, R. R., Nurialistiawati, M., Syamsuardi, & Herman. (2022b). PENGARUH PERMAINAN MENCARI JEJAK (MAZE) TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(4), 2022. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Kuswanto, A. V., & Suyadi. (2020). SISTEMATIKA LIERATUR REVIEW: PERMAINAN MAZE DALAM MENGEMBANGKAN PERKEMBANGAN ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, 117–124. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/7377/4741>
- Nadziroh, I. F., & Karisma, L. A. (2023). Implementation of Lifelong Educational Based on Multiple Intelligences in Inclusive Elementary Schools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 32, 361–366. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.01.054>
- Nova, S., Monika, T., & Dewi, R. S. (2024). Upaya Penanaman Nilai Karakter Cinta Tanah Air di Lingkungan Sekolah. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 249–260. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i3.469>
- Pradenastiti, N. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN MENCARI JEJAK UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK. https://repositori.unimma.ac.id/126/1/13.0304.0010%20_%20BAB%20I%20_%20BAB%20II%20_%20BAB%20III%20_%20BAB%20V%20_%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf
- Puspitasari, Murniati, N. A. N., & Wuryandini, E. (2022). Manajemen Ekstrakurikuler Pramuka SD Negeri 02 Beluk Kecamatan Belik Kabupaten Pemalang. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(2), 333–342. <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i2.8010>
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>
- Ramdan, A. Y., Sururuddin, M., Syamsiar Huldiya, Astuti, A. P., & Agustina. (2023). Peningkatan Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka di Sekolah Dasar Sebagai Penguatan Karakter Peserta

- Didik. *Al-Tafani: Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 17–27. <https://ejournal.lembagaeinsteincollege.com/>
- Risani, K. H., & Muthohar, S. (2024). IMPLEMENTASI PERMAINAN MINI MAZE MENGENAL UNTUK PENINGKATAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 259–272. <https://fk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/assibyan/article/view/10706/5116>
- Tisngati, U., & Setyawan, S. R. P. (2024). PELAKSANAAN DAN DAMPAK KEGIATAN PRAMUKA BERBASIS PENINGKATAN LITERASI DAN NUMERASI PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Abdimas*, 18–4. <https://prosiding.stkipacitan.ac.id/index.php/semnaspenelitianabdimas/article/view/110/127>
- Yuliantini, S., & Melaty, P. (2023). Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar. *Jurnal Alwatzikhoebillah : Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, 9(2), 275–287. <https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v9i2.1676>