E-ISSN: 3047 – 941X
Halaman 20 - 30
Volume 3 Nomor 2 Tahun 2026

Upaya Penguatan Literasi Melalui Intervensi Psikologi Non Klinis: Fokus dan Keterampilan Menulis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Muhammad Irfan[1], Aflah Zakinov Irta[2]

[12]Departemen Psikologi, Universitas Negeri Padang
e-mail:irfanjr420bkt@gmail.com

Abstrak

Kemampuan literasi siswa sekolah dasar berkaitan erat dengan fokus perhatian dan regulasi diri sebagai dasar dalam proses belajar, khususnya menulis. Hasil observasi awal pada siswa kelas 3 menunjukkan adanya kesulitan dalam mempertahankan fokus, keterlibatan belajar, serta ketekunan dan kerapian tulisan, meskipun kemampuan membaca dasar sudah cukup baik. Kegiatan ini bertujuan memperkuat kesiapan literasi melalui intervensi psikologi non-klinis berbasis permainan edukatif. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan game-based learning melalui permainan labirin literasi dan kincir huruf. Partisipan terdiri dari 17 siswa kelas 3 dengan kemampuan yang beragam, dengan data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, dan hasil tugas menulis. Hasil menunjukkan peningkatan fokus, antusiasme, partisipasi, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas, meskipun kerapian tulisan masih bervariasi. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang aplikatif, ekonomis, dan relevan untuk mendukung penguatan literasi dan kesiapan belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Fokus Perhatian, Permainan Edukatif, Kesiapan Literasi, Intervensi Psikologi Non-Klinis, Keterampilan Menulis

Abstract

Elementary school students' literacy skills are closely linked to attention and self-regulation, especially in writing activities. Initial observations of third-grade students revealed difficulties in sustaining focus, engagement, and writing persistence and neatness, although basic reading skills were adequate. This activity aimed to enhance literacy readiness through non-clinical, game-based psychological interventions using literacy maze and letter wheel activities. A descriptive qualitative method was applied with 17 third-grade students of varying abilities, and data were collected through observations, field notes, and writing tasks. The results indicated improvements in focus, engagement, participation, and task persistence, although variations in writing neatness remained. These findings suggest that educational games offer a practical, cost-effective, and relevant approach to support literacy development and learning readiness in elementary students.

Keywords: *attention focus, educational games, literacy readiness, non-clinical psychology intervention, writing skills.*

LATAR BELAKANG

Kemampuan literasi pada anak sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh kemampuan fokus atau atensi, karena fokus merupakan dasar dari kesanggupan seorang anak untuk memproses informasi, memahami tugas, dan menyelesaikan aktivitas akademik secara berkelanjutan. Atensi termasuk peran penting dalam mengatur perilaku belajar, mengontrol distraksi, serta mempertahankan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung (Best & Miller, 2010). Pada tahap perkembangan usia 8-9 tahun, yaitu anak kelas 3 SD, fungsi atensi masih berkembang (Title) secara signifikan sehingga membutuhkan stimulasi yang terarah untuk mengoptimalkan pembelajaran (Diamond, 2013). Hal ini menjadikan penguatan fokus sebagai komponen penting dalam peningkatan kemampuan literasi.

Kemampuan fokus yang rendah sering kali berdampak langsung pada pencapaian literasi, terutama dalam aktivitas menulis. Menulis merupakan aktivitas kompleks yang menuntut motorik halus, memori kerja, perhatian berkelanjutan, dan kemampuan mengorganisasi ide (Graham & Harris, 2005). Anak dengan fokus rendah cenderung menghasilkan tulisan yang tidak konsisten, tidak rapi, atau sulit terbaca karena mereka tidak mampu mempertahankan perhatian selama proses penyusunan huruf dan kalimat (Shaban et al. 2024). Hal membuat peningkatan keterampilan menulis harus mempertimbangkan kesiapan psikologis, termasuk regulasi atensi yang menjadi dasar kegiatan literasi.

Pada konteks pendidikan di Indonesia, tantangan literasi seringkali berkaitan dengan kemampuan fokus dan keterlibatan belajar siswa yang belum optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas 3, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan mempertahankan perhatian saat pembelajaran berlangsung, menunjukkan kecepatan menulis yang lambat, serta menghasilkan tulisan yang kurang rapi dan sulit dibaca. Meskipun kemampuan membaca dan pemahaman dasar relatif memadai, keterbatasan dalam fokus, regulasi perilaku, dan keterlibatan aktif dalam tugas belajar menjadi hambatan dalam mengekspresikan ide secara tertulis dan menyelesaikan tugas akademik secara efektif.

Temuan observasional ini sejalan dengan hasil Asesmen Nasional (Kemendikbud, 2022) yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia masih berada pada kategori literasi dasar, khususnya dalam kemampuan memahami bacaan dan menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Penelitian mengenai perkembangan belajar anak juga menegaskan bahwa regulasi diri yang mencakup kemampuan memusatkan perhatian, mengelola impuls, serta memonitor kinerja tugas merupakan faktor penting dalam pencapaian akademik dan proses penulisan (Blair & Raver, 2015). Dengan demikian, peningkatan literasi tidak cukup dilakukan melalui latihan akademik semata, tetapi memerlukan intervensi non-klinis berbasis psikologi yang mendukung kesiapan kognitif dan kemampuan regulasi diri anak dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Intervensi psikologi non klinis berfokus pada stimulasi perkembangan, peningkatan keterampilan belajar, dan penguatan fungsi kognitif tanpa melakukan penilaian diagnostik atau penanganan medis. Intervensi ini juga biasanya dilakukan di lingkungan pendidikan atau komunitas melalui aktivitas yang bersifat edukatif, dan preventif (Diamond & Ling, 2016). Aktivitas seperti permainan yang melatih fokus dan konsentrasi, latihan visual motorik, aktivitas mengikuti instruksi bertahap, hingga latihan perhatian berkelanjutan terbukti dapat meningkatkan kualitas fokus dan fungsi eksekutif anak (Raver et al., 2011). Ketika intervensi ini dipadukan dengan aktivitas menulis yang terstruktur, anak akan mendapatkan pengalaman belajar yang mengintegrasikan perhatian, regulasi diri, dan keterampilan akademik (James & Engelhardt, 2014).

Berangkat dari kondisi tersebut, diperlukan pendekatan intervensi yang tidak bersifat klinis, namun tetap berbasis prinsip psikologi perkembangan dan pembelajaran. Salah satu pendekatan yang relevan adalah penggunaan game edukatif berbasis aktivitas terstruktur, yang memungkinkan anak belajar mengelola fokus, mengikuti aturan, serta menyelesaikan tugas secara bertahap dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menekan. Oleh karena itu, intervensi “Fokus Aksi” dikembangkan sebagai media permainan edukatif yang dirancang untuk mendukung kesiapan literasi anak melalui penguatan fokus perhatian, keterlibatan belajar, dan kontrol diri selama aktivitas menulis. Melalui latihan fokus yang dikombinasikan

dengan aktivitas menulis, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan peningkatan yang komprehensif, baik dari sisi psikologis maupun akademik, sehingga kemampuan literasi anak berkembang lebih optimal.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan pendekatan intervensi non-klinis berbasis permainan edukatif (gamebased learning) dengan desain deskriptif kualitatif. Intervensi dirancang untuk meningkatkan fokus perhatian, regulasi diri, dan kesiapan literasi siswa sekolah dasar melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan bermakna. Permainan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah labirin literasi dan kincir huruf, yang dikembangkan berdasarkan prinsip psikologi perkembangan dan pembelajaran aktif.

Partisipan dalam kegiatan ini adalah 17 siswa kelas 3 sekolah dasar yang terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan dengan kemampuan belajar yang beragam, termasuk satu siswa dengan kebutuhan khusus (inklusi). Pemilihan partisipan didasarkan pada hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas yang menunjukkan adanya kendala pada aspek fokus belajar, keterlibatan dalam pembelajaran, serta keterampilan menulis dan membaca dasar. Kegiatan dilaksanakan di lingkungan sekolah dalam suasana pembelajaran kelas yang kondusif.

Media dan alat yang digunakan dalam intervensi ini dirancang dari bahan sederhana dan mudah diperoleh, seperti kardus dan kaset bekas, sehingga dapat diaplikasikan secara luas di lingkungan sekolah. Alat tersebut meliputi media labirin literasi, kincir huruf konsonan dan kincir huruf vokal, sebagai media penyusunan huruf. Desain alat dibuat menarik secara visual, aman digunakan anak, dan memungkinkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, sehingga mendukung efektivitas kegiatan dan produktivitas pembelajaran.

Pelaksanaan intervensi diawali dengan penjelasan mengenai tujuan kegiatan dan aturan permainan kepada siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti permainan labirin literasi yang bertujuan melatih fokus perhatian, kemampuan mengikuti instruksi, dan kontrol impuls. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan permainan kincir huruf, di mana siswa memutar roda huruf konsonan dan vokal secara terpisah untuk menghasilkan kombinasi huruf secara acak. Huruf yang diperoleh kemudian dituliskan oleh siswa di papan tulis. Aktivitas ini dirancang untuk mengintegrasikan aspek motorik, kognitif, dan literasi secara simultan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap perilaku belajar siswa selama intervensi, catatan lapangan yang mencatat respons dan keterlibatan siswa, serta hasil tugas menulis sebagai indikator kesiapan literasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan kondisi siswa sebelum dan sesudah intervensi berdasarkan perubahan fokus perhatian, partisipasi aktif, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan secara komprehensif dampak intervensi terhadap proses belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Keterlibatan dan Partisipasi Siswa

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, beberapa siswa kelas 3 menunjukkan keterlibatan belajar yang rendah, yang terlihat dari kebiasaan bermain selama pelajaran dan kurangnya perhatian terhadap instruksi yang diberikan. Setelah pelaksanaan intervensi melalui permainan labirin literasi dan kincir huruf, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi lebih tertarik mengikuti instruksi, lebih aktif berpartisipasi dalam permainan, serta mampu menunggu giliran dengan lebih baik. Selain itu, suasana pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih

antusias dan terlibat secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar.

2. Fokus dan Kondisi Belajar

Pada kondisi awal, siswa cenderung mudah terdistraksi dan mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus selama kegiatan belajar berlangsung. Hal ini berdampak pada lambatnya penyelesaian tugas dan kurang optimalnya hasil belajar. Selama pelaksanaan intervensi, terjadi peningkatan dalam kemampuan siswa untuk mempertahankan perhatian. Aktivitas dalam permainan labirin literasi menuntut siswa untuk mengikuti alur dan menyelesaikan tugas secara bertahap, sehingga membantu melatih konsentrasi mereka. Sebagian besar siswa menunjukkan kemampuan fokus yang lebih baik selama kegiatan berlangsung, meskipun pada beberapa siswa perhatian masih dapat teralihkan jika durasi kegiatan terlalu panjang.

3. Ketekunan dalam menyelesaikan tugas

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum intervensi, siswa cenderung tidak menyelesaikan tugas hingga tuntas dan mudah beralih ke aktivitas lain. Setelah intervensi dilakukan, terjadi peningkatan dalam ketekunan siswa. Lebih banyak siswa yang mampu menyelesaikan tugas menulis hingga selesai setelah mengikuti sesi permainan. Selain itu, siswa juga menunjukkan keberanian untuk tampil dan menuliskan hasil kombinasi huruf di papan tulis. Peningkatan ini menunjukkan bahwa intervensi tidak hanya berdampak pada keterlibatan, tetapi juga pada daya tahan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

4. Keterampilan Literasi (Membaca dan Menulis)

Dalam aspek literasi, intervensi memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan siswa dalam mengenali huruf, menyusun suku kata, serta menuliskan hasilnya. Media kincir huruf membantu siswa dalam menggabungkan konsonan dan

vokal secara lebih interaktif. Namun demikian, hasil analisis tulisan siswa menunjukkan bahwa kualitas tulisan, khususnya dalam hal kerapian, masih bervariasi. Beberapa siswa masih memerlukan latihan motorik halus tambahan untuk meningkatkan keterbacaan tulisan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kemampuan literasi dasar mengalami peningkatan, aspek teknis seperti kerapian tulisan masih memerlukan latihan yang berkelanjutan.

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan pelaksanaan intervensi menggunakan permainan labirin literasi dan kincir huruf, ditemukan adanya peningkatan dalam keterlibatan belajar, fokus, serta ketekunan siswa kelas 3. Sebelum intervensi, siswa cenderung menunjukkan perilaku kurang fokus, mudah terdistraksi, serta lambat dalam menyelesaikan tugas menulis. Namun setelah diterapkan pendekatan berbasis permainan, siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan mampu menyelesaikan tugas dengan lebih baik. Peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif siswa ini konsisten dengan temuan studi empiris di Indonesia yang menunjukkan bahwa penerapan model game-based learning dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran (Islam et al., 2024).

Dari hasil analisis kualitatif, intervensi juga berkontribusi terhadap peningkatan ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas. Lebih banyak siswa yang mampu menyelesaikan tulisan hingga tuntas dan bersedia menampilkan hasil pekerjaannya. Namun demikian, variasi kerapian tulisan masih ditemukan, sehingga menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan tidak secara otomatis diikuti oleh peningkatan kualitas motorik halus. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran seperti kincir huruf efektif dalam meningkatkan pengenalan huruf dan keterlibatan anak, tetapi perbaikan kerapian tulisan memerlukan latihan yang terstruktur dan berulang (Tene, 2024).

Secara teoritis, peningkatan fokus dan keterlibatan yang diamati dapat dijelaskan melalui mekanisme penguatan fungsi eksekutif dan regulasi diri. Aktivitas labirin literasi menuntut siswa untuk melakukan perencanaan sederhana, memantau langkah, dan mengendalikan impuls, yang merupakan komponen utama fungsi eksekutif. Sementara itu, penggunaan kincir huruf menstimulasi working memory dan fleksibilitas kognitif ketika siswa harus menggabungkan huruf dan menyesuaikan strategi saat mengalami kesulitan. Hal ini didukung oleh literatur perkembangan yang menegaskan bahwa fungsi eksekutif dan regulasi diri memiliki peran penting dalam kesiapan sekolah dan pencapaian akademik anak (Blair & Raver, 2015; Diamond, 2013).

Dukungan empiris dari konteks Indonesia juga memperkuat temuan ini. Beberapa studi menunjukkan bahwa pendekatan game-based learning, baik melalui media digital maupun permainan edukatif sederhana, dapat meningkatkan indikator literasi dan minat belajar siswa (Prista, 2023). Dengan demikian, pendekatan bermain-terstruktur dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengatasi masalah keterlibatan dan literasi pada siswa sekolah dasar. Temuan ini juga relevan dengan kondisi literasi nasional. Hasil Asesmen Nasional menunjukkan bahwa masih banyak siswa Indonesia berada pada kategori literasi dasar (Kemendikbud, 2022). Oleh karena itu, intervensi yang mengintegrasikan pengembangan kemampuan kognitif, seperti fokus dan regulasi diri, dengan praktik literasi dasar menjadi penting sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif sederhana yang dirancang berdasarkan prinsip psikologi perkembangan dapat menjadi solusi yang ekonomis, mudah diterapkan, dan sesuai dengan konteks budaya sekolah. Namun demikian, keberhasilan intervensi sangat bergantung pada konsistensi pelaksanaan, latihan yang berkelanjutan, serta kolaborasi antara guru dan orang tua. Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah subjek yang terbatas serta durasi intervensi yang relatif singkat, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penilaian yang digunakan masih bersifat

kualitatif dan berbasis observasi, sehingga memiliki potensi subjektivitas meskipun telah dilakukan triangulasi data. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimental, durasi yang lebih panjang, serta instrumen pengukuran yang lebih objektif untuk memperkuat temuan penelitian.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memperkuat kesiapan literasi siswa kelas 3 SD melalui intervensi psikologi non-klinis yang berfokus pada peningkatan fokus perhatian, keterlibatan belajar, dan keterampilan menulis. Hasil menunjukkan bahwa permainan edukatif fokus aksi efektif meningkatkan fokus, keterlibatan, serta ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas menulis. Siswa menjadi lebih antusias, mampu mengikuti instruksi, dan menunjukkan regulasi diri yang lebih baik. Namun, peningkatan kerapian tulisan belum merata, sehingga diperlukan latihan motorik halus yang lebih intensif dan berkelanjutan. Dengan demikian, intervensi berbasis permainan lebih efektif sebagai fondasi awal penguatan fokus dan keterlibatan belajar. Ke depan, program ini dapat dikembangkan melalui durasi yang lebih panjang, variasi permainan, serta integrasi dengan pembelajaran kelas. Pelibatan guru dan orang tua juga penting untuk memperluas dampak, sehingga pendekatan ini berpotensi menjadi model intervensi non-klinis yang aplikatif, ekonomis, dan relevan dalam meningkatkan literasi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Best, J. R., & Miller, P. H. (2010). *A developmental perspective on executive function.* Child development, 81(6), 1641-1660.

Blair, C., & Raver, C. C. (2015). *School readiness and self-regulation: A developmental psychobiological approach*.Annual Review of Psychology, 66, 711–731. https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010814-015221. PubMed

Diamond, A. (2013). *Executive functions. Annual review of psychology*, 64(1), 135-168.

Graham, S., & Harris, K. R. (2005). *Improving the writing performance of young struggling writers: Theoretical and programmatic research from the center on accelerating student learning*. The journal of special education, 39(1), 19-33.

Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya, 10(3), 619-628.

James, K. H., & Engelhardt, L. (2012). *The effects of handwriting experience on functional brain development in pre-literate children*. Trends in neuroscience and education, 1(1), 32-42.

Kemendikbud. (2022). Laporan Hasil Asesmen Nasional 2022. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.

Prista, D. (2023). Pengembangan e-LKPD berbasis game-based learning. (Jurnal Pendidikan). https://doi.org/10.17977/um063v3i12p1380-1395.

Raver, C. C., Jones, S. M., Li-Grining, C., Zhai, F., Bub, K., & Pressler, E. (2011). *CSRP's impact on low-income preschoolers' preacademic skills: Self-regulation as a mediating mechanism*. Child development, 82(1), 362-378

Shaban, A., Chang, V., Amodu, O. D., Attia, M. R., & Abdelhamid, G. S. M. (2024). *A systematic review of working memory applications for children with learning difficulties: Transfer outcomes and design principles*. Education Sciences, 14(11), 1260.

Tene, M. F., Ita, E., & Nafsia, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA KINCIR HURUF UNTUK KEMAMPUAN LITERASI BAHASA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK St. BERNARDUS NAGESAPADHI. Jurnal Citra Pendidikan Anak, 3(1), 905-915.