

Penguatan Literasi Anak Melalui Pendekatan Gamifikasi di Desa Kebong, Kecamatan Kelam Permai, Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat

Atiqa Nur Latifa Hanum^{1✉}, Amriani Amir², Kurniawan³, Sahidi⁴
(1,2,3,4) Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

✉ Corresponding author
atiqa.nur@fkip.untan.ac.id

Received: 09-03-2026 | Revised: 02-04-2026 | Accepted: 04-04-2026

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi informasi anak-anak di wilayah pedesaan, khususnya di Desa Kebong, Kecamatan Kelam Permai, Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat, yang memiliki keterbatasan akses terhadap sumber informasi dan sarana pendidikan. Program ini bertujuan meningkatkan kompetensi literasi informasi anak usia 8–14 tahun melalui pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi yang kontekstual dan mudah dipahami. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui permainan edukatif, simulasi, dan praktik langsung dengan memanfaatkan sumber daya lokal tanpa ketergantungan pada teknologi canggih. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam mengidentifikasi kebutuhan informasi, mengakses dan mengevaluasi sumber, serta memanfaatkan informasi secara tepat. Selain itu, pendekatan gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan keterlibatan kritis peserta. Program ini memberikan kontribusi dalam mengurangi kesenjangan literasi informasi antara wilayah pedesaan dan perkotaan serta berpotensi direplikasi pada komunitas serupa.

This community service program is motivated by the low level of information literacy among children in rural areas, particularly in Kebong Village, Kelam Permai District, Sintang Regency, West Kalimantan, where access to quality information and educational resources is limited. The program aims to enhance information literacy skills of children aged 8–14 through a gamification-based learning approach that is contextual and accessible. The implementation applied a participatory method involving educational games, guided simulations, and hands-on activities using locally available resources without reliance on advanced technology. The results indicate improvements in participants' ability to identify information needs, access and evaluate information sources, and use information appropriately. Furthermore, the gamification approach effectively increased learning motivation, active participation, and critical engagement. Overall, the program contributes to reducing the information literacy gap between rural and urban areas and demonstrates potential for replication in similar communities.

Kata Kunci: gamifikasi, literasi anak, literasi informasi

Pendahuluan

Bagian Literasi informasi merupakan kompetensi fundamental yang berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan akademik anak-anak di era masyarakat berbasis informasi. Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara individu mengakses, memproduksi, dan menggunakan informasi sejak usia dini. Kemampuan argumentatif yang masih rendah menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya mencapai dimensi konseptual literasi informasi sebagaimana dirumuskan dalam *Framework for Information Literacy for Higher Education* oleh Association of College and Research Libraries (Association of College and Research Libraries, 2016) yang menempatkan literasi informasi sebagai praktik reflektif dalam memahami otoritas, konstruksi pengetahuan, serta nilai informasi dalam konteks tertentu. Oleh karena itu, penguatan pada aspek *reasoning* dan *evaluative judgment*

menjadi agenda penting dalam pengembangan program lanjutan. Namun, transformasi ini tidak terjadi secara merata. Anak-anak yang tinggal di wilayah pedesaan dan terpencil masih menghadapi keterbatasan serius dalam akses terhadap sumber informasi berkualitas, sarana pendidikan pendukung, serta pendampingan literasi yang memadai. Kondisi tersebut terlihat nyata di Desa Kebong, Kecamatan Kelam Permai, Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat, di mana anak-anak kelas V (lima) SDN 1 Kenukut berusia 8–14 tahun memiliki peluang yang relatif terbatas untuk mengembangkan keterampilan literasi informasi dibandingkan dengan anak-anak di wilayah perkotaan.

Permasalahan utama yang dihadapi masyarakat sasaran meliputi rendahnya kemampuan anak-anak dalam mengenali kebutuhan informasi, memilih sumber yang relevan, serta menggunakan informasi secara kritis dan bertanggung jawab. Keterbatasan fasilitas pendidikan, minimnya koleksi bacaan yang sesuai usia, serta akses teknologi yang tidak diimbangi dengan bimbingan penggunaan yang tepat turut memperparah kondisi tersebut. Di sisi lain, meningkatnya paparan media digital dan media sosial tanpa pendampingan literasi justru berpotensi menimbulkan risiko misinformasi dan penggunaan teknologi yang tidak produktif. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan literasi informasi yang bersifat struktural dan membutuhkan intervensi berbasis pemberdayaan masyarakat.

Desa Kebong Kabupaten Sintang dipilih sebagai mitra kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat karena merepresentasikan wilayah pedesaan dengan keterbatasan sumber daya pendidikan, namun memiliki potensi partisipasi masyarakat yang kuat. Kebutuhan akan model pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan kondisi lokal menjadi alasan utama dirancangnya kegiatan ini. Pendekatan gamifikasi dipandang relevan karena mampu mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan daya serap anak-anak terhadap materi literasi informasi. Pendekatan ini juga relatif adaptif terhadap keterbatasan sarana, karena dapat memanfaatkan perangkat sederhana yang tersedia di lingkungan desa.

Tujuan kegiatan PKM ini adalah untuk meningkatkan literasi informasi anak-anak pedesaan melalui pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, sekaligus menumbuhkan kesadaran akan penggunaan teknologi digital secara bijaksana. Hasil yang diharapkan tidak hanya berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga perubahan sikap, meningkatnya partisipasi belajar, serta penguatan kapasitas anak-anak dalam mengambil keputusan berbasis informasi dalam kehidupan sehari-hari. Kontribusi utama kegiatan ini terletak pada dampak pemberdayaan langsung bagi masyarakat sasaran, khususnya dalam memperkecil kesenjangan literasi informasi antara wilayah pedesaan dan perkotaan. Secara praktis, kegiatan ini memiliki urgensi dan kebaruan karena menawarkan model PKM yang aplikatif, berorientasi pada kebutuhan nyata masyarakat, serta berpotensi direplikasi di desa-desa lain dengan karakteristik serupa di Kalimantan Barat.

Metode

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk menjawab permasalahan rendahnya literasi informasi anak-anak usia 8–14 tahun di SDN1 Kenukut melibatkan anak kelas 5B dan 5C Desa Kebong, Kecamatan Kelam Permai, Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat, melalui pendekatan pendidikan masyarakat berbasis gamifikasi yang partisipatif dan kontekstual. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak-anak sebagai subjek utama kegiatan, kondisi keterbatasan sarana di wilayah pedesaan, serta kebutuhan akan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi,

keterlibatan aktif, dan pemahaman praktis terhadap literasi informasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama yang tersusun secara berurutan. Tahap persiapan diawali dengan identifikasi kebutuhan melalui observasi awal dan komunikasi dengan perangkat desa, orang tua, serta pihak pendamping belajar setempat untuk memetakan kondisi literasi informasi anak-anak. Pada tahap ini dilakukan koordinasi mitra, penentuan lokasi kegiatan, penyusunan jadwal, serta pengembangan materi literasi informasi berbasis gamifikasi yang disesuaikan dengan usia dan konteks lokal. Tim PKM juga menyiapkan perangkat pendukung berupa media game edukatif sederhana, modul pembelajaran, lembar observasi, dan formulir umpan balik.

Tahap pelaksanaan dilaksanakan secara tatap muka selama empat hari dan durasi tiga jam setiap pertemuan. Kegiatan berlangsung di ruang belajar SDN 1 Kenukut dengan melibatkan anak-anak secara aktif melalui permainan edukatif, simulasi pencarian informasi, diskusi kelompok kecil, dan tugas berbasis proyek sederhana. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan literasi informasi, teknik pencarian dan penyaringan informasi, evaluasi keandalan sumber, penggunaan informasi secara bijaksana, serta pengenalan konsep gamifikasi dalam pembelajaran. Metode pendampingan digunakan untuk memastikan setiap peserta memperoleh bimbingan sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing.

Tahap evaluasi dan tindak lanjut dilakukan melalui refleksi bersama peserta, pengamatan perubahan perilaku belajar, serta analisis umpan balik yang diperoleh dari anak-anak dan pendamping lokal. Evaluasi difokuskan pada peningkatan keterampilan literasi informasi, tingkat partisipasi, dan antusiasme peserta selama kegiatan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyusunan laporan akhir dan artikel ilmiah, sekaligus sebagai rekomendasi pengembangan program lanjutan. Secara metodologis, pendekatan gamifikasi dipilih karena mampu menjembatani keterbatasan akses sumber belajar dengan menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Metode ini dinilai paling relevan untuk mencapai tujuan program, yaitu meningkatkan literasi informasi secara praktis sekaligus memberikan dampak nyata berupa pemberdayaan anak-anak desa dalam menghadapi tantangan informasi di kehidupan sehari-hari.

Hasil dan Pembahasan

Peningkatan Kompetensi Literasi Informasi Dasar

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi literasi informasi siswa setelah intervensi berbasis gamifikasi dan *Project-Based Learning* (PBL). Pada tahap awal (pre-test), seluruh siswa (100%) belum mampu membedakan fakta, opini, dan hoaks secara tepat. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya literasi informasi dasar pada jenjang sekolah dasar. Menurut UNESCO (2013), literasi media dan informasi mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengevaluasi, serta menggunakan informasi secara kritis. Dengan demikian, ketidakmampuan siswa dalam membedakan jenis informasi menunjukkan bahwa kompetensi inti literasi informasi belum terbentuk secara optimal. Pasca intervensi, sebanyak 70% siswa telah mampu mengidentifikasi jenis informasi secara umum. Namun, hanya 8 siswa (21%) yang mampu memberikan alasan logis terhadap klasifikasi yang mereka lakukan. Perbedaan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan identifikasi dan kemampuan analisis. Secara teoretis, kondisi ini dapat dijelaskan melalui kerangka berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*). Kemampuan mengenali fakta dan hoaks berada pada level memahami, sedangkan kemampuan menjelaskan alasan berada pada level analisis. Hal ini sejalan dengan temuan Hamari et al. (2014) yang menyatakan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan

keterlibatan (engagement), tetapi tidak secara otomatis menjamin peningkatan kemampuan kognitif tingkat tinggi tanpa desain instruksional yang mendalam.

Efektivitas Model Gamifikasi-PBL

Pendekatan gamifikasi yang dipadukan dengan PBL terbukti meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa. Reward system mendorong keberanian siswa untuk tampil dan menjawab pertanyaan. Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi. (Deterding et al., 2011) Dalam konteks kegiatan ini, elemen kompetisi, poin, dan hadiah berfungsi sebagai mekanisme motivasional yang mengubah suasana kelas menjadi aktif. Temuan ini diperkuat oleh Hamari et al. (2014), yang dalam tinjauan literturnya menemukan bahwa gamifikasi secara konsisten meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam berbagai konteks pendidikan. Sementara itu, penggunaan Project-Based Learning memperoleh legitimasi teoretis dari Thomas (2000), yang menegaskan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta kemampuan berpikir kritis melalui pengalaman belajar yang autentik dan kontekstual. Dengan demikian, luaran utama kegiatan ini bukan sekadar peningkatan nilai evaluasi, melainkan terbentuknya model pembelajaran literasi informasi berbasis gamifikasi-PBL yang aplikatif di sekolah dasar. Hasil kegiatan ini menguatkan temuan (Hidayat & Kurniawan, 2021) bahwa gamifikasi pada pendidikan dasar berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Integrasi elemen permainan dalam konteks literasi informasi menunjukkan bahwa peningkatan engagement menjadi prasyarat penting sebelum kemampuan analitis dapat berkembang secara optimal.

Analisis Kesenjangan Kemampuan Argumentasi dan Literasi Kritis

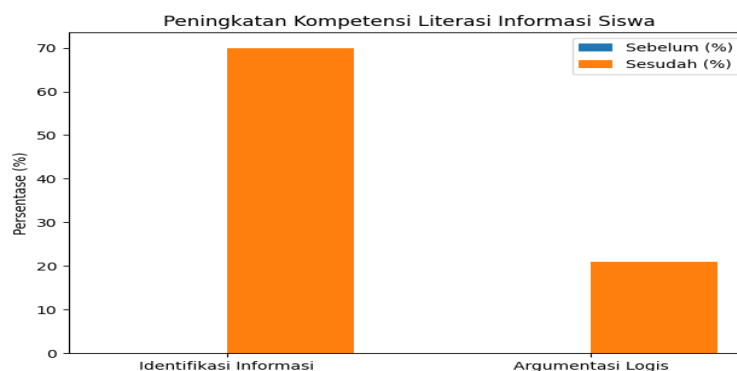
Sebanyak kurang lebih 70% dari total siswa telah mampu membedakan jenis informasi secara umum. Mereka dapat mengidentifikasi mana yang merupakan berita bohong (hoaks) dan mana yang fakta, namun masih kesulitan dalam menguraikan alasan logis di balik identifikasi tersebut. Dari total 38 siswa, tercatat hanya 8 siswa (sekitar 21%) yang dikategorikan memiliki pemahaman mendalam (sangat baik). Kelompok siswa ini tidak hanya mampu membedakan jenis informasi dengan benar, tetapi juga mampu memberikan alasan yang konkret dan logis mengapa sebuah informasi dikategorikan sebagai Fakta, Opini, atau Hoaks. Hal ini sejalan dengan data kasar lapangan yang menyebutkan sekitar 30% siswa berada di ambang pemahaman baik, namun pengerucutan pada kemampuan argumentasi menyisakan 8 siswa yang benar-benar kompeten. Kesenjangan antara siswa yang "*hanya bisa membedakan*" (70%) dengan siswa yang "*bisa membedakan dan menjelaskan alasannya*" (8 siswa) menunjukkan bahwa literasi informasi pada tingkat kognitif tinggi (*higher-order thinking skills*) memerlukan proses yang lebih panjang dibanding sekadar pengenalan. Meskipun demikian, pendekatan gamifikasi terbukti sukses membangun engagement. Motivasi eksternal berupa hadiah memicu keberanian siswa untuk mencoba (trial) mengemukakan pendapat, yang merupakan langkah awal krusial dalam pendidikan literasi. Rendahnya jumlah siswa yang mampu memberikan alasan konkret (8 dari 38) menjadi temuan penting bahwa kurikulum literasi digital ke depan harus lebih menekankan pada aspek logika dan pemikiran kritis (*critical thinking*), bukan sekadar hafalan ciri-ciri hoaks.

Tabel 1. Distribusi Tingkat Pemahaman Siswa (n=38)

Kategori Pemahaman	Jumlah Siswa	Persentase (Estimasi)	Keterangan
Paham Menyeluruh	8	21%	Mampu membedakan & memberi alasan konkret
Paham Dasar	19	50%	Mampu membedakan namun alasan kurang kuat
Kurang Paham	11	29%	Masih kesulitan membedakan jenis informasi
TOTAL SISWA	38	100%	

Berdasarkan tabel di atas, Analisis dinamika kelas pada antusiasme siswa tercatat sangat tinggi. Strategi *reward system* berhasil mengubah suasana kelas yang pasif menjadi kompetitif secara positif. Siswa yang awalnya takut salah, menjadi berani maju karena termotivasi oleh bonus yang dijanjikan. Namun, tantangan terbesar terletak pada kemampuan verbal siswa dalam menjelaskan "mengapa" sebuah berita disebut hoaks. Ini menunjukkan bahwa aspek kognitif pada level analisis (C4 dalam Taksonomi Bloom) masih perlu diasah lebih lanjut. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan penguatan literasi informasi melalui pendekatan gamifikasi pada siswa kelas 5 (B dan C) di SD Negeri 1 Kenukut, Desa Kebong, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

Efektivitas Metode Gamifikasi terhadap antusiasme belajar pendekatan gamifikasi yang dipadukan dengan *Project-Based Learning* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Mekanisme pemberian *reward* (hadiah dan bonus) berhasil mengubah suasana kelas menjadi aktif, di mana siswa berani tampil ke depan untuk mengemukakan pendapat. Hal ini mengindikasikan bahwa intervensi teknologi sederhana dan elemen kompetisi yang sehat mampu mengatasi kebosanan dalam pembelajaran literasi. Peningkatan Kompetensi Dasar (Identifikasi Informasi) Terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan dibandingkan kondisi awal (pre-test) di mana 100% siswa belum memahami perbedaan jenis informasi. Pasca-kegiatan, sebanyak 70% dari 38 siswa telah memiliki kemampuan dasar untuk membedakan antara Fakta, Opini, dan Hoaks secara tepat. Hal ini menunjukkan bahwa materi pengenalan dan evaluasi sumber informasi tersampaikan dengan baik kepada mayoritas siswa. Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis (Argumentasi) Meskipun kemampuan identifikasi dasar meningkat, kemampuan analisis mendalam masih terbatas. Hanya 8 siswa (sekitar 21%) yang mampu mencapai tahap pemahaman komprehensif, yaitu tidak hanya membedakan jenis informasi, tetapi juga mampu menyusun alasan logis dan konkret mengapa sebuah informasi dikategorikan sebagai hoaks atau fakta. Sisa 30% siswa lainnya masih memerlukan bimbingan intensif karena belum sepenuhnya mampu membedakan jenis informasi dengan konsisten.

**Gambar 1.** Grafik Batang Peningkatan Literasi Siswa Kelas 5 SDN 1 Kenukut

Gambar 1 di atas menunjukkan perbandingan tingkat kompetensi literasi informasi siswa sebelum dan sesudah intervensi berbasis model G-LIT PBL. Grafik menampilkan dua indikator utama, yaitu kemampuan identifikasi informasi dan kemampuan argumentasi logis. Pada kondisi awal (sebelum intervensi), kedua indikator berada pada angka 0%. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa belum mampu membedakan fakta, opini, dan hoaks secara tepat, serta belum memiliki kemampuan memberikan alasan logis terhadap informasi yang diterima. Setelah pelaksanaan program, terjadi peningkatan yang signifikan. Kemampuan identifikasi informasi meningkat menjadi 70%. Artinya, mayoritas siswa telah mampu mengenali dan mengklasifikasikan jenis informasi secara umum. Sementara itu, kemampuan argumentasi logis meningkat menjadi 21%. Meskipun persentasenya lebih rendah dibandingkan kemampuan identifikasi, angka ini menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mencapai level berpikir analitis dengan mampu menjelaskan alasan rasional di balik klasifikasi informasi yang dilakukan.

Perbedaan tinggi batang antara indikator identifikasi (70%) dan argumentasi (21%) menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan kognitif dasar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Grafik ini mengonfirmasi bahwa intervensi efektif dalam membangun kompetensi awal literasi informasi, tetapi penguatan lanjutan masih diperlukan untuk meningkatkan kemampuan analisis dan penalaran kritis.

Model G-LIT PBL merupakan model penguatan literasi informasi berbasis gamifikasi yang dipadukan dengan *Project-Based Learning* untuk siswa sekolah dasar. Model ini dirancang sebagai bentuk rekayasa sosial-edukatif untuk meningkatkan kemampuan identifikasi, evaluasi, dan argumentasi terhadap informasi (fakta, opini, dan hoaks). Model G-LIT PBL mengintegrasikan elemen gamifikasi sebagai strategi peningkatan partisipasi siswa. Secara konseptual, gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna. (Deterding et al., 2011)



Gambar 2. Foto Dokumentasi Kegiatan PKM di Kelas V SDN Kenukut

Analisis Keunggulan Dan Kelemahan Model G-LIT PBL (*Gamified Literacy through Project-Based Learning*) Yang Diterapkan Di SD Negeri 1 Kenukut SINTANG dengan Model G-LIT PBL yang diterapkan di SD Negeri 1 Kenukut memiliki tingkat relevansi yang tinggi dengan kondisi masyarakat setempat. Berdasarkan temuan lapangan, siswa telah memiliki akses terhadap informasi digital melalui gawai keluarga, tetapi belum memiliki kompetensi evaluatif yang memadai. Kondisi ini sejalan dengan konsep kesenjangan literasi digital berbasis kompetensi

(*competency gap*), bukan sekadar akses teknologi (Livingstone & Helsper, 2007). Menurut Deterding et al. (2011), gamifikasi efektif dalam meningkatkan partisipasi melalui elemen permainan. Sementara itu, Thomas (2000) menegaskan bahwa PBL mendukung pembelajaran kontekstual dan berpikir kritis. Inovasi model ini bukan pada kebaruan metode secara terpisah, tetapi pada kombinasi adaptifnya dalam konteks sekolah dasar pedesaan dengan sumber daya terbatas.

Dampak dari kegiatan PKM di atas yang muncul tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga sosial. Terjadi perubahan budaya kelas dari pasif menjadi partisipatif. Siswa lebih berani berbicara, mengemukakan pendapat, dan menanggapi argumen teman. McGonigal (2011) menjelaskan bahwa elemen permainan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan optimisme dalam proses belajar. Hal ini tampak pada dinamika kelas selama kegiatan berlangsung. Solusi ini memiliki dampak sosial mikro berupa: Tumbuhnya budaya diskusi, peningkatan kepercayaan diri pada siswa dan pembentukan sikap kritis awal terhadap informasi.

Meskipun kegiatan dilapangan menunjukkan berhasil menggunakan Model G-LIT PBL (*Gamified Literacy through Project-Based Learning*) namun kegiatan dilakukan dalam durasi terbatas (2–3 jam pembelajaran). Padahal, literasi informasi merupakan kompetensi berjenjang dan berkelanjutan. Oleh karena itu, dampak yang dihasilkan masih berada pada tahap awal (*basic literacy strengthening*). Kesulitan masih ditemui pada saat adaptasi awal siswa terhadap metode diskusi aktif. Keterbatasan kemampuan verbal siswa dalam menyusun alasan logis. Tingkat pemahaman siswa yang cukup lebar (heterogenitas kemampuan) dan keterbatasan waktu untuk pendampingan individual. Dalam konteks maraknya hoaks dan disinformasi di Indonesia (Juditha, 2018), penguatan literasi informasi sejak sekolah dasar menjadi investasi sosial jangka panjang.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui penerapan Model G-LIT PBL (*Gamified Literacy through Project-Based Learning*) berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kompetensi literasi informasi siswa dalam membedakan fakta, opini, dan hoaks serta menumbuhkan kemampuan argumentasi dasar. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan identifikasi informasi (70%) dan munculnya kemampuan analitis awal (21%), sekaligus mengubah dinamika kelas menjadi lebih partisipatif dan dialogis. Secara praktis, kegiatan ini memberikan manfaat langsung bagi mitra sekolah berupa model pembelajaran literasi yang aplikatif, berbiaya rendah, dan mudah direplikasi, serta berkontribusi pada pembentukan budaya kritis di lingkungan belajar. Secara akademik, kegiatan ini memperkaya praktik integrasi gamifikasi dan Project-Based Learning dalam konteks literasi informasi sekolah dasar, sejalan dengan kerangka kompetensi literasi media dan informasi dari UNESCO (2013), sekaligus menunjukkan bahwa penguatan berpikir kritis memerlukan intervensi berkelanjutan. Oleh karena itu, direkomendasikan agar model ini diintegrasikan secara sistematis dalam kurikulum sekolah, diperluas melalui pelatihan guru, serta direplikasi pada sekolah lain dengan penguatan pada aspek argumentasi dan pendampingan jangka panjang guna memastikan keberlanjutan dampak sosial dan pengembangan inovasi pendidikan berbasis ipteks.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Desa Kebong, kepala sekolah, dewan guru, serta siswa kelas 5B dan 5C SD Negeri 1 Kenukut, Desa Kebong, atas partisipasi dan kerja sama dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM). Apresiasi juga diberikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan serta SIMLPPM Universitas

Tanjungpura atas dukungan administratif dan akademik, serta kepada seluruh tim pelaksana yang berkontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan sehingga program penguatan literasi informasi dapat terlaksana dengan baik.

Daftar pustaka

- Association of College and Research Libraries. (2016). *Framework for information literacy for higher education*. American Library Association. <https://www.ala.org/acrl/standards/ilframework>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hidayat, M., & Kurniawan, D. A. (2021). Gamification in elementary education: Increasing student engagement and learning motivation. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–156.
- Iskandar, A., & Santoso, H. B. (2022). Digital literacy and critical thinking skills in primary school students: A systematic review. *Journal of Educational Technology Research*, 10(3), 201–214.
- Juditha, C. (2020). Literasi digital dan etika bermedia sosial pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 123–134.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2021). Implementasi project-based learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(1), 55–63.
- Pratama, R., & Setiawan, W. (2023). Gamified learning design to foster information literacy skills in primary education. *International Journal of Instruction*, 16(2), 451–468.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2020). 4C skills in 21st century primary education learning. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 23–31.
- Sukmawati, N., & Arifin, Z. (2022). Strengthening information literacy through contextual learning in elementary schools. *Journal of Social Education Research*, 4(1), 77–89.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. Autodesk Foundation.
- UNESCO. (2021). *Media and information literacy: Curriculum for educators and learners*. UNESCO Publishing.
- Wulandari, D., & Rahmawati, Y. (2024). The effectiveness of gamification-based project learning in improving students' critical thinking skills. *Journal of Educational Innovation*, 8(1), 15–29.