

Fun Learning: Peningkatan Literasi Dasar Siswa Melalui Aktivitas Permainan Interaktif

Masitoh^{1*}, Deny Apriyani Juhri², Khoirul Anam³ Budi Hartono⁴, Fulusia
Nurmawati⁵, Mirdan Kurniawan⁶

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Kotabumi

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Pringsewu

³Universitas Negeri Malang

⁴Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Kumala Lampung

⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Muhammadiyah Blora

⁶Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kotabumi

E-mail: masitohstkipm64@gmail.com

Article Info

Received: 19-12-2024
Revision: 22-12-2024
Published: 24-12-2024

Keywords:

Literacy activities;
student motivation;
interactive learning;
contextual learning

Abstract

This study aims to describe the effectiveness of language games based on fun learning in improving the basic literacy skills of third-grade elementary school students. The research employed qualitative with description methods, including literacy tests, interviews, observations, and questionnaires. The participants were 29 third-grade students from an elementary school in Yogyakarta. The findings revealed that language games significantly enhanced students' basic literacy and their reading and writing abilities. Interviews indicated that students felt more enthusiastic and engaged in enjoyable learning activities, while teachers observed improvements in students' focus and participation during the learning process. Quantitative data from the questionnaires showed that 94.55% of students strongly agreed that language games helped them better understand basic literacy concepts. These findings align with active and collaborative learning theories, which emphasize the importance of social interaction and contextual learning activities. The implications of this study suggest that language games can serve as an effective approach to improving students' basic literacy skills in elementary schools, fostering a more inclusive, enjoyable, and meaningful learning environment.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan efektivitas permainan bahasa berbasis fun learning dalam meningkatkan literasi dasar siswa kelas 3 sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, mencakup tes literasi, wawancara, observasi, dan penyebaran angket. Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas 3 dari sebuah sekolah dasar di Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bahasa mampu meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa dan mengembangkan kemampuan mereka dalam membaca dan menulis. Berdasarkan wawancara, siswa merasa lebih antusias dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sementara guru mencatat adanya peningkatan fokus dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Data kuantitatif dari angket menunjukkan bahwa 94,55% siswa sangat setuju bahwa permainan bahasa membantu mereka memahami materi literasi dasar dengan lebih baik. Penemuan ini mendukung teori belajar aktif dan kolaboratif yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan kegiatan pembelajaran kontekstual. Implikasi penelitian ini adalah bahwa permainan bahasa dapat digunakan sebagai pendekatan efektif untuk meningkatkan literasi dasar siswa di sekolah dasar, serta mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih inklusif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata Kunci: Kegiatan literasi; motivasi siswa; pembelajaran interaktif; pembelajaran kontekstual

PENDAHULUAN

Kegiatan literasi dalam dunia pendidikan memegang peranan yang sangat penting. Literasi merupakan kemampuan mendasar yang harus dikuasai oleh setiap siswa dan menjadi salah satu elemen utama yang wajib diperhatikan dalam sistem pendidikan, khususnya di tingkat pendidikan dasar. Literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca, tetapi juga mencakup keterampilan menulis, berbicara, berhitung, serta memecahkan masalah. Sebagaimana dikemukakan oleh Munger et al. (2021), literasi dapat dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Lusardi (2012), yang mengartikan literasi secara luas sebagai kemampuan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta mencakup kemampuan berpikir kritis. Literasi, dengan demikian, dapat diartikan sebagai kemelekwacanaan, yaitu kecakapan dalam membaca dan menulis, yang menjadi fondasi utama bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Oktaviyanti et al., 2021).

Kemampuan literasi dasar seperti membaca dan menulis memainkan peran yang sangat strategis dalam mendukung keberhasilan siswa pada mata pelajaran lainnya. OECD (2012) menegaskan bahwa membaca merupakan proses awal dalam mengenali huruf, kata, dan lambang bunyi bahasa, sedangkan menulis adalah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan dalam bentuk bahasa tulis. Namun, pada era modern ini, kegiatan literasi di kalangan siswa sering kali terkendala oleh minimnya minat dan motivasi. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi siswa Indonesia masih rendah (Atkinson & Jackson, 2016; Garcia-Mila et al., 2021; Huatay et al., 2023). Studi PISA yang diselenggarakan oleh OECD setiap tiga tahun sekali mengungkapkan fakta ini. Hasil PISA 2016, misalnya, menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 61 untuk literasi membaca dari 69 negara yang disurvei. Kondisi ini tidak jauh berbeda dengan hasil PISA 2012, di mana Indonesia berada di peringkat 64 dari 65 negara (Reddy et al., 2023; Sambah et al., 2023).

Permasalahan rendahnya tingkat literasi ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan seorang guru di salah satu SD di Indonesia, yang menyebutkan bahwa kemampuan literasi dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung di kelas tiga masih sangat rendah (Conard, 2019; Jones-Jang et al., 2021; Luke et al., 2014). Meskipun sekolah telah memiliki sarana pendukung seperti perpustakaan, laptop, dan proyektor, kegiatan literasi belum berjalan maksimal. Beberapa kendala yang ditemukan meliputi kurangnya minat siswa untuk membaca buku paket yang dianggap terlalu tebal, kurangnya ilustrasi dan elemen menarik dalam buku tersebut, serta dominasi teknologi yang membuat siswa lebih tertarik pada perangkat elektronik dibandingkan membaca teks (Purpura et al., 2011). Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif dalam meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan literasi.

Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah pemanfaatan permainan bahasa dalam pembelajaran literasi dasar. Permainan bahasa merupakan media yang dirancang untuk melatih keterampilan berbahasa

melalui aktivitas yang menyenangkan. Menurut Tariq (2014), permainan bahasa dapat mempermudah siswa dalam belajar literasi dasar. Media ini juga dapat dikembangkan dalam bentuk lembar kerja, sehingga lebih aplikatif dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya oleh Meeks et al. (2014) menunjukkan bahwa permainan bahasa mampu meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas satu di salah satu SD di Indonesia. Peningkatan tersebut terlihat dari skor pretes kemampuan membaca siswa sebesar 48,85 yang meningkat menjadi 65,46 pada siklus kedua, serta kemampuan menulis permulaan yang meningkat dari 45,61 pada pretes menjadi 65,53 pada siklus kedua. Namun, penelitian tersebut memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, fokus penelitian hanya pada peningkatan skor literasi dasar tanpa mendalami aspek proses pembelajaran, seperti strategi atau dinamika interaksi antara siswa dan guru selama implementasi permainan bahasa. Kedua, penelitian ini terbatas pada konteks satu sekolah, sehingga generalisasi temuan ke sekolah lain, terutama yang memiliki kondisi sosial, budaya, atau geografis berbeda, menjadi sulit dilakukan.

Penelitian kami menawarkan solusi atas keterbatasan tersebut dengan mengintegrasikan pendekatan berbasis teknologi dan diversifikasi konteks sekolah. Kami tidak hanya mengukur hasil akhir berupa skor literasi, tetapi juga menganalisis proses pembelajaran melalui observasi interaksi siswa dan guru serta pengaruh variabel kontekstual, seperti latar belakang sosial-ekonomi sekolah. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada beberapa sekolah dengan kondisi geografis yang beragam untuk memperkuat validitas eksternal hasil penelitian. Dengan demikian, penelitian kami diharapkan mampu memberikan kontribusi yang lebih komprehensif dalam memahami peran permainan bahasa dalam peningkatan literasi dasar siswa. Penelitian lainnya oleh Rahman et al. (2019) juga menunjukkan efektivitas permainan bahasa dalam mendukung kegiatan literasi siswa kelas rendah di SD Kota Yogyakarta. Permainan seperti menjodohkan gambar dan kata, melengkapi kalimat, dan cerita berantai terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta kepercayaan diri siswa dalam kegiatan literasi (Burnett et al., 2006; Csiszárík-Kocsir & Berényi, 2023). Dengan mengacu pada hasil-hasil tersebut, penelitian ini berupaya menjawab gap dalam literasi dasar siswa, khususnya di kelas tiga pada salah satu SD di Indonesia, dengan mengeksplorasi efektivitas permainan bahasa sebagai media literasi.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan efektivitas permainan bahasa berbasis fun learning dalam meningkatkan literasi dasar siswa kelas 3 sekolah dasar. Efektivitas yang dimaksud mencakup tiga aspek utama, yaitu peningkatan literasi dasar siswa melalui tes, respons guru terhadap implementasi permainan bahasa berbasis fun learning yang diperoleh melalui wawancara, serta respons siswa terhadap pengalaman pembelajaran yang diukur melalui angket. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, antara lain membantu siswa lebih mudah memahami materi literasi, memberikan referensi media pembelajaran yang menarik bagi guru, serta menjadi bahan acuan untuk pengembangan penelitian selanjutnya dalam bidang literasi dasar.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena secara mendalam terkait peningkatan kemampuan literasi dasar siswa melalui pemanfaatan permainan bahasa (Krishnaswamy et al., 2012). Penelitian deskriptif kualitatif dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami konteks, proses, dan hasil dari penerapan permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis awal pada siswa. Penelitian dilakukan di salah satu sekolah dasar di Indonesia, dengan fokus pada siswa kelas 3 sebagai subjek utama. Pendekatan ini dirancang untuk menggambarkan efektivitas permainan bahasa melalui interaksi antara guru dan siswa, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas dan sistematis tentang strategi pembelajaran berbasis permainan bahasa dalam meningkatkan literasi dasar siswa. Pengumpulan data dilakukan secara langsung melalui tes, wawancara, angket dan obserbarasi untuk mendokumentasikan bagaimana proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana dampaknya terhadap peningkatan literasi siswa.

Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah seorang guru dan siswa kelas 3 dari salah satu SD di Indonesia, yang terdiri dari 29 siswa dengan latar belakang yang beragam. Siswa kelas ini dipilih karena permasalahan literasi dasar, khususnya kemampuan membaca dan menulis permulaan, menjadi isu utama yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru kelas 3 juga berperan sebagai fasilitator dalam penerapan permainan bahasa, sehingga menjadi subjek penting dalam penelitian ini. Siswa yang menjadi partisipan memiliki tingkat kemampuan literasi yang berbeda-beda, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi nyata dari heterogenitas kemampuan literasi dasar siswa. Pemilihan kelas ini dilakukan secara purposif, mengingat pentingnya menangani permasalahan literasi dasar pada kelompok usia tersebut. Keterlibatan guru dan siswa dalam penelitian ini memberikan wawasan yang holistik tentang bagaimana permainan bahasa dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran harian untuk mendukung kemampuan membaca dan menulis awal siswa.

Instrumen dan Pengumpulan Data

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini mencakup tes, wawancara, observasi, dan angket (Nieveen et al., 2013). Tes digunakan untuk mengukur kemampuan literasi dasar siswa, yang mencakup kemampuan membaca dan menulis permulaan, sebelum dan sesudah penerapan permainan bahasa. Literasi dasar dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan awal siswa dalam memahami huruf, kata, dan kalimat sederhana (kemampuan membaca), serta mengekspresikan ide melalui tulisan sederhana (kemampuan menulis). Indikator literasi dasar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi aspek membaca dan menulis.

Pada aspek membaca, indikator yang diukur mencakup kemampuan mengenali huruf dan kata sederhana, serta kemampuan membaca kalimat pendek dengan pemahaman dasar. Sementara itu, pada aspek menulis, indikatornya meliputi kemampuan menyalin kata dan kalimat sederhana dengan benar, serta menyusun kata menjadi kalimat yang bermakna.

Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman membaca dan esai singkat untuk menilai kemampuan menulis permulaan. Instrumen tes telah melalui proses uji validitas isi dan reliabilitas. Validitas isi dilakukan dengan melibatkan pakar pendidikan dasar untuk memastikan bahwa setiap butir soal sesuai dengan indikator literasi dasar, relevan dengan tujuan penelitian, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas satu. Selain itu, uji reliabilitas dilakukan melalui uji coba pada siswa dengan karakteristik serupa dengan populasi penelitian, dan hasilnya menunjukkan tingkat konsistensi yang memadai.

Wawancara dilakukan dengan guru kelas 3 untuk mendapatkan informasi mendalam tentang pengalaman dan pandangan mereka terkait penerapan permainan bahasa dalam proses pembelajaran. Selain itu, observasi digunakan untuk mencatat secara langsung aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang diobservasi meliputi partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, interaksi siswa dengan teman sebaya dan guru, serta respons siswa terhadap permainan bahasa berbasis fun learning. Instrumen observasi yang digunakan berupa lembar observasi dengan skala Likert untuk menilai tingkat keterlibatan siswa, dilengkapi dengan kolom deskripsi untuk mencatat aktivitas spesifik yang dilakukan siswa selama pembelajaran.

Setelah itu respon siswa terhadap permainan bahasa yang digunakan. Angket diberikan kepada siswa sebagai alat untuk mengumpulkan data tentang persepsi mereka terhadap permainan bahasa. Lembar kerja siswa yang digunakan dalam permainan bahasa juga menjadi bagian dari instrumen yang dirancang untuk mendorong interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran. Gabungan dari berbagai metode pengumpulan data ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang kaya dan mendalam tentang proses dan hasil pembelajaran.

Untuk memastikan validitas data, penelitian ini menggunakan metode triangulasi instrumen. Gabungan dari berbagai metode pengumpulan data ini dirancang untuk saling mengonfirmasi temuan sehingga dapat memberikan data yang kaya, mendalam, dan reliabel mengenai proses dan hasil pembelajaran. Triangulasi ini memungkinkan peneliti untuk memverifikasi keakuratan data melalui pendekatan yang beragam, memperkuat kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian.

Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis dengan menggunakan pendekatan triangulasi metode untuk memastikan kekuatan dan keakuratan data. Penggunaan berbagai metode pengumpulan data, seperti tes literasi

dasar, wawancara dengan guru, angket respons siswa, dan observasi aktivitas pembelajaran, memungkinkan peneliti untuk memvalidasi temuan dari berbagai perspektif. Triangulasi ini memastikan bahwa hasil penelitian mencerminkan efektivitas permainan bahasa berbasis fun learning secara holistik dan mendalam. Proses analisis dimulai dengan pengelompokan data berdasarkan kategori yang relevan, seperti hasil tes literasi siswa, hasil wawancara dengan guru, catatan observasi, dan tanggapan siswa terhadap angket.

Hasil tes dianalisis dengan membandingkan nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran berbasis fun learning. Analisis ini tidak menggunakan uji statistik inferensial, melainkan berfokus pada evaluasi perubahan skor secara sederhana untuk melihat peningkatan kemampuan literasi dasar siswa. Sementara itu, hasil wawancara dan observasi dianalisis untuk memahami dinamika proses pembelajaran dan respons siswa terhadap penerapan metode tersebut. Teknik triangulasi digunakan untuk memastikan validitas data, dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber data yang berbeda. Hasil analisis data ini kemudian diinterpretasikan untuk menyusun kesimpulan tentang efektivitas permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas 3 di salah satu SD di Indonesia. Analisis ini juga memberikan wawasan tentang bagaimana strategi pembelajaran berbasis permainan bahasa dapat dioptimalkan di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Tes: Literasi Dasar

Penelitian ini melibatkan dua kali tes untuk mengevaluasi efektivitas permainan bahasa dalam meningkatkan literasi dasar siswa kelas 3 di salah satu SD di Indonesia. Tes pertama diberikan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang terdiri dari aktivitas menyusun kalimat sederhana. Dari hasil tes pertama, ditemukan bahwa terdapat variasi pencapaian nilai siswa. Dari 29 siswa, satu siswa memperoleh nilai 40 (kategori kurang baik/D), tiga siswa memperoleh nilai 60, dan satu siswa memperoleh nilai 65 (kategori cukup/C). Delapan siswa mencapai nilai 80 (kategori baik/B), sementara 15 siswa mencapai nilai 100 dan satu siswa mendapat nilai 95 (kategori sangat baik/A). Nilai rata-rata dari tes pertama adalah 83,44% dengan beberapa kendala, seperti kurangnya penggunaan tanda baca, kesalahan penulisan huruf kapital, dan ketidakmampuan siswa dalam menjawab semua soal. Selanjutnya, peneliti memberikan tes kedua berbasis permainan bahasa berupa teka-teki silang (TTS). Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana 18 siswa memperoleh nilai 100 (kategori sangat baik/A), tiga siswa memperoleh nilai 90, tiga siswa memperoleh nilai 95, dua siswa mendapat nilai 80 (kategori baik/B), dan tiga siswa memperoleh nilai 70 (kategori cukup/C). Nilai rata-rata tes kedua meningkat menjadi 93,96%, menunjukkan efektivitas permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa.

Hasil Wawancara: Respons Guru dan Siswa

Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk mendapatkan data kualitatif mengenai efektivitas permainan bahasa. Dari wawancara dengan siswa, ditemukan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dalam membaca dan menulis setelah guru menggunakan permainan bahasa. Sebelum penerapan permainan bahasa, siswa merasa kurang tertarik dengan kegiatan literasi dasar. Namun, setelah diperkenalkan permainan bahasa berbasis LKPD, mereka merasa lebih antusias belajar karena teks dan aktivitas di dalamnya dilengkapi dengan gambar dan permainan menarik. Berikut adalah cuplikan wawancara dengan beberapa siswa:

- Peneliti : "Bagaimana pendapat kalian tentang permainan bahasa yang diberikan guru saat pembelajaran?"
Partisipan 1 : "Saya suka, Bu. Jadi lebih senang belajar membaca karena ada gambarnya, dan permainannya seru."

Pendapat partisipan 1 menunjukkan bahwa penggunaan permainan bahasa berbasis fun learning mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar membaca. Kehadiran elemen visual, seperti gambar, menjadi salah satu faktor yang membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran menyenangkan yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang positif. Dengan meningkatnya minat siswa, proses belajar membaca menjadi lebih efektif dan bermakna.

- Peneliti : "Apakah ada perubahan pada cara kalian menulis atau menggunakan tanda baca?"
Partisipan 2 : "Iya, sekarang saya lebih tahu cara pakai tanda baca titik dan koma, jadi tulisannya lebih rapi."

Partisipan 2 mengungkapkan adanya peningkatan pemahaman dalam penggunaan tanda baca, khususnya titik dan koma. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan bahasa tidak hanya menarik, tetapi juga memberikan dampak pada keterampilan menulis siswa. Dengan peningkatan ini, siswa menjadi lebih terampil dalam menyusun kalimat yang benar dan rapi. Peningkatan keterampilan menulis ini mengindikasikan keberhasilan permainan bahasa dalam mendukung literasi dasar, terutama dalam aspek menulis. Siswa juga menyatakan bahwa kegiatan tersebut membuat mereka lebih fokus pada penggunaan tanda baca yang benar dan meningkatkan keterampilan menulis mereka. Sementara itu, wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi setelah diberikan permainan bahasa. Guru menyatakan bahwa siswa sebelumnya cenderung kurang fokus dan kurang berminat dalam kegiatan membaca dan menulis. Berikut adalah cuplikan wawancara dengan guru kelas:

- Peneliti : "Bagaimana pendapat Ibu mengenai respons siswa terhadap permainan bahasa yang digunakan dalam pembelajaran?"
Guru : "Sangat positif. Sebelumnya, mereka terlihat kurang antusias dalam membaca dan menulis, tetapi setelah diberikan permainan bahasa, mereka terlihat lebih aktif dan tertarik."

Respons positif yang disampaikan guru menunjukkan adanya perubahan dalam antusiasme siswa terhadap pembelajaran membaca dan menulis. Sebelum menggunakan permainan bahasa, siswa tampak kurang berminat dan pasif dalam mengikuti kegiatan literasi. Namun, penerapan permainan bahasa berhasil meningkatkan keaktifan mereka dalam berpartisipasi. Hal ini menggambarkan bahwa strategi pembelajaran berbasis fun learning dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam aktivitas literasi dasar.

- Peneliti : "Apakah Ibu melihat adanya peningkatan dalam keterampilan literasi siswa, seperti membaca dan menulis?"
Guru : "Iya, terlihat sekali. Mereka sekarang lebih paham cara menggunakan tanda baca dengan benar, huruf kapitalnya lebih rapi, dan mereka lebih tertarik membaca teks yang disediakan."

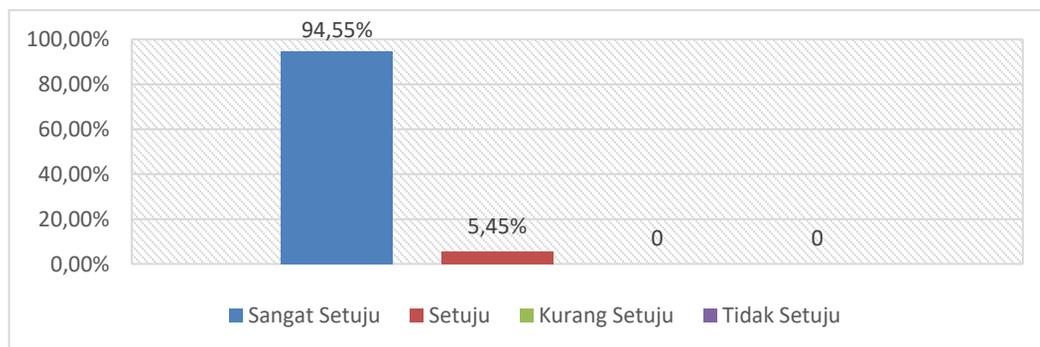
Peningkatan keterampilan literasi siswa terlihat dari kemampuan teknis mereka, seperti penggunaan tanda baca dan huruf kapital yang lebih baik. Guru mencatat bahwa siswa kini menulis dengan lebih rapi dan konsisten dibandingkan sebelumnya. Selain itu, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi bacaan yang disediakan. Hal ini menegaskan bahwa permainan bahasa tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat baca siswa.

- Peneliti : "Menurut Ibu, apakah permainan bahasa ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif?"
Guru : "Sangat membantu. Suasananya jadi lebih menyenangkan, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga bermain. Ini membuat mereka lebih mudah memahami materi."

Permainan bahasa juga dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Guru menyatakan bahwa perpaduan antara belajar dan bermain membuat siswa lebih rileks dan mudah memahami materi. Dengan demikian, permainan bahasa tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi dasar, tetapi juga mendukung terciptanya suasana belajar yang interaktif dan efektif bagi siswa. Dengan adanya permainan bahasa, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan literasi dasar, termasuk dalam penggunaan tanda baca, penulisan huruf kapital, dan ketertarikan terhadap teks bacaan. Guru juga menambahkan bahwa permainan bahasa membantu mereka menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Hasil Angket: Respons Siswa

Sebagai pelengkap data kuantitatif, peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas 3 untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran literasi. Angket ini berisi beberapa pernyataan dengan pilihan jawaban yang mencerminkan tingkat kesetujuan siswa, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Hasil angket menunjukkan bahwa 94,55% siswa memilih sangat setuju, sementara 5,45% lainnya memilih setuju terhadap penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran. Tidak ada siswa yang memilih kurang setuju maupun tidak setuju. Ilustrasi hasil angket dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Angket

Respons ini menunjukkan bahwa siswa secara umum merasa permainan bahasa sangat membantu mereka dalam belajar literasi dasar, terutama membaca dan menulis. Dukungan positif dari siswa ini memberikan indikasi kuat bahwa penggunaan permainan bahasa sebagai media pembelajaran sangat efektif dan menyenangkan bagi mereka.

Hasil Observasi: Pembelajaran Fun Learning

Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berbasis permainan bahasa. Pada awalnya, sebelum penggunaan permainan bahasa, siswa terlihat kurang tertarik dan tidak terlalu aktif dalam kegiatan literasi dasar. Mereka juga cenderung kesulitan dalam menggunakan tanda baca, menulis dengan benar, dan membaca dengan lancar. Namun, setelah penerapan permainan bahasa melalui LKPD, siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi. Mereka menjadi lebih antusias dalam membaca dan menulis. Observasi juga menunjukkan bahwa aktivitas permainan bahasa, seperti menyusun kalimat sederhana dan teka-teki silang, mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus dalam belajar. Peningkatan ini terlihat lebih signifikan pada tes kedua, di mana siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi dan peningkatan kemampuan literasi dasar. Dengan demikian, observasi ini menguatkan temuan dari hasil tes dan wawancara, bahwa permainan bahasa merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan literasi dasar siswa.

Dari berbagai metode pengumpulan data ini, dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa berbasis LKPD memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan literasi dasar siswa kelas 3 di salah satu SD di Indonesia. Dukungan dari siswa dan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran ini tidak hanya efektif, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pembahasan

Efektivitas Fun Learning

Permainan bahasa sebagai metode pembelajaran berbasis fun learning terbukti efektif meningkatkan literasi dasar siswa kelas 3 di salah satu SD di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan

antara tes pertama dan kedua, yaitu dari nilai rata-rata 83,44% menjadi 93,96%. Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Maulyda et al., 2024). Pendekatan fun learning berbasis permainan bahasa tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara mendalam melalui interaksi yang aktif.

Penelitian ini memperkuat hasil sebelumnya dari Kustandi & Sutjipto (2011), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam konteks ini, permainan bahasa berfungsi tidak hanya sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan aspek kognitif dan afektif siswa. Wawancara dengan guru juga mengungkapkan bahwa siswa lebih aktif dalam menggunakan tanda baca, huruf kapital, dan struktur kalimat setelah menggunakan permainan bahasa. Hal ini mendukung gagasan Vygotsky tentang pentingnya scaffolding dalam menciptakan pembelajaran berbasis interaksi sosial, di mana guru berperan sebagai fasilitator (Hyun et al., 2020; Liu & Matthews, 2005).

Dari segi efektivitas, penggunaan fun learning melalui permainan bahasa memberikan hasil yang positif dalam mengatasi tantangan rendahnya minat siswa terhadap literasi dasar. Sebelum penerapan, siswa cenderung kurang tertarik membaca dan menulis, namun dengan adanya pendekatan yang melibatkan permainan, siswa merasa lebih antusias. Penelitian ini mempertegas peran fun learning sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dan relevan, terutama dalam pembelajaran literasi di tingkat dasar.

Gambaran Literasi Dasar Siswa

Literasi dasar siswa di salah satu SD di Indonesia mengalami peningkatan signifikan setelah implementasi permainan bahasa. Sebelum intervensi, siswa menunjukkan kendala dalam penggunaan tanda baca, huruf kapital, dan menulis kalimat yang benar. Hasil observasi awal mengindikasikan bahwa siswa kurang tertarik dengan aktivitas membaca dan menulis. Namun, setelah menggunakan permainan bahasa, terjadi perubahan positif pada minat dan kemampuan siswa dalam literasi dasar. Respon angket menunjukkan bahwa 94,55% siswa sangat setuju bahwa permainan bahasa membantu mereka belajar lebih baik, sementara wawancara juga menegaskan bahwa siswa merasa lebih termotivasi.

Peningkatan kemampuan literasi ini dapat dijelaskan melalui teori constructivism, di mana siswa belajar secara aktif melalui pengalaman langsung. Permainan bahasa yang disediakan dalam bentuk LKPD melibatkan siswa untuk memecahkan masalah, menyusun kalimat, dan bermain teka-teki silang. Aktivitas ini tidak hanya membantu mereka memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Temuan ini konsisten dengan penelitian Tarigan (2008), yang menekankan pentingnya aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis.

Komparasi dengan penelitian lain juga memperkuat temuan ini. Studi sebelumnya oleh Maulyda et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran literasi dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 85%. Dalam penelitian ini, rata-rata nilai siswa mencapai 93,96% setelah tes kedua, menunjukkan efektivitas media berbasis permainan dalam mendukung penguasaan literasi dasar. Selain itu, wawancara dengan guru menegaskan bahwa pendekatan ini meningkatkan kemampuan siswa dalam struktur kalimat dan tanda baca, yang sering kali menjadi hambatan dalam pembelajaran literasi.

Permainan bahasa juga memberikan dampak positif pada aspek afektif siswa. Mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi dalam membaca dan menulis. Temuan ini relevan dengan pandangan Bandura tentang self-efficacy, yang menyatakan bahwa pengalaman sukses dalam tugas-tugas tertentu dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam keterampilan serupa (Darmiany & Nurmawanti, 2020). Permainan bahasa memberikan pengalaman belajar yang sukses bagi siswa, yang pada gilirannya memperkuat motivasi mereka untuk terus belajar. Sehingga, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan bahasa sebagai media literasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dukungan teori dan penelitian sebelumnya memperkuat validitas temuan ini, menegaskan pentingnya pendekatan berbasis fun learning untuk meningkatkan literasi dasar siswa di tingkat pendidikan dasar.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan bahasa berbasis fun learning secara signifikan efektif dalam meningkatkan literasi dasar siswa kelas 3. Permainan bahasa tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis, khususnya dalam penggunaan tanda baca, huruf kapital, dan struktur kalimat. Temuan ini didukung oleh hasil tes, wawancara, angket, dan observasi, yang secara konsisten menunjukkan perubahan positif pada kemampuan dan motivasi siswa setelah intervensi. Respon angket mengungkapkan bahwa 94,55% siswa sangat setuju bahwa permainan bahasa membantu mereka belajar lebih baik, sementara wawancara dengan guru dan siswa mempertegas efektivitas pendekatan ini dalam membangun suasana pembelajaran yang aktif dan menarik. Dari perspektif teori, hasil ini sesuai dengan pandangan Piaget tentang pembelajaran aktif dan Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam pendidikan.

Selain itu, penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Oleh karena itu, permainan bahasa dapat menjadi solusi inovatif dan praktis untuk meningkatkan literasi dasar siswa, sekaligus mendorong implementasi pembelajaran berbasis fun learning yang relevan dalam kurikulum pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, T., & Jackson, N. S. (2016). Beyond Economic Interests: Critical Perspectives on Adult Literacy and Numeracy in a Globalised World. *Literacy and Numeracy Studies*, 24(2), 64–67. <https://doi.org/10.5130/lns.v24i2.5305>
- Burnett, C., Dickinson, P., Myers, J., & Merchant, G. (2006). Digital connections: transforming literacy in the primary school. *Cambridge Journal of Education*, 36(1), 11–29. <https://doi.org/10.1080/03057640500491120>
- Conard, S. (2019). Best practices in digital health literacy. *International Journal of Cardiology*, 292, 277–279. <https://doi.org/10.1016/j.ijcard.2019.05.070>
- Csiszárík-Kocsir, Á., & Berényi, C. (2023). Digital Literacy in Device Use Among Secondary School Students. *2023 IEEE 21st Jubilee International Symposium on Intelligent Systems and Informatics (SISY)*, 000139–000144. <https://doi.org/10.1109/SISY60376.2023.10417919>
- Darmiany, & Nurmawanti, I. (2020). THE ROLE OF SELF EFFICACY TOWARD STUDENTS' ACADEMIC CHEATING BEHAVIOR. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 9(2). www.erudio.ub.ac.id
- Garcia-Mila, M., Miralda-Banda, A., Luna, J., Remesal, A., Castells, N., & Gilabert, S. (2021). Change in Classroom Dialogicity to Promote Cultural Literacy across Educational Levels. *Sustainability*, 13(11), 6410. <https://doi.org/10.3390/su13116410>
- Huatay, K. C. V., Mendoza, A. P. M., Rodriguez, J. C. F., & Ninaquispe, J. C. M. (2023). Digital Literacy in Basic Secondary School Students: A Gender Comparative Study. *2023 IEEE 3rd International Conference on Advanced Learning Technologies on Education & Research (ICALTER)*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/ICALTER61411.2023.10372931>
- Hyun, C. C., Tukiran, M., Wijayanti, L. M., Asbari, M., Purwanto, A., & Santoso, P. B. (2020). Piaget versus Vygotsky: Implikasi Pendidikan antara Persamaan dan Perbedaan. *Journal of Engineering and Management Science Research (JIEMAR)*, 1(2), 286–293. <https://journals.indexcopernicus.com/search/article?articleId=2661032>
- Jones-Jang, S. M., Mortensen, T., & Liu, J. (2021). Does Media Literacy Help Identification of Fake News? Information Literacy Helps, but Other Literacies Don't. *American Behavioral Scientist*, 65(2), 371–388. <https://doi.org/10.1177/0002764219869406>
- Krishnaswamy, K. N., Sivakumar, A. I., & Mathirajan, M. (2012). *Management Research Methodology Integration of Principles, Methods and Techniques* (1st ed.). Pearson.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.

- Liu, C. H., & Matthews, R. (2005). Vygotsky's philosophy: Constructivism and its criticisms examined. In *International Education Journal*. BMC Palliative Care.
- Luke, A., Elkins, J., Weir, K., Land, R., Carrington, V., Dole, S., Pendergast, D., Kapitzke, C., Kraayenoord, C. Van, Moni, K., Mcintosh, A., Mayer, D., Bahr, M., Hunter, L., Chadbourne, R., Bean, T., Alverman, D., & Stevens, L. (2014). A Report about Literacy and Numeracy. In *Commonwealth Department of Education Science & Training* (Vol. 1, Issue August). The University of Queensland.
- Lusardi, A. (2012). Numeracy, Financial Literacy, and Financial Decision-Making. *Numeracy*, 2(1), 34–67. <https://doi.org/10.5038/1936-4660.5.1.2>
- Maulnya, M. A., Ermiana, I., Erfan, M., & Asri Fauzi. (2021). Hubungan Kemampuan Literasi Dan Karakteristik Media Visual Yang Dihasilkan Calon Guru. *COLLASE (Creative of ...)*, 04(05), 712–719. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/8516>
<https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/viewFile/8516/2725>
- Maulnya, M. A., Fauziah, P. Y., Mustadi, A., Sugiman, S., & Wuryandani, W. (2024). Factor analysis of parents' and teachers' involvement on the primary school quality: Public school versus private school. *Ricerche Di Pedagogia e Didattica-Journal of Theories and Research in Education*, 19. <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/19994>
- Meeks, L., Kemp, C., & Stephenson, J. (2014). Standards in literacy and numeracy: Contributing factors. *Australian Journal of Teacher Education*, 39(7), 106–139. <https://doi.org/10.14221/ajte.2014v39n7.3>
- Munger, K., Gopal, I., Nagler, J., & Tucker, J. A. (2021). Accessibility and generalizability: Are social media effects moderated by age or digital literacy? *Research & Politics*, 8(2), 205316802110169. <https://doi.org/10.1177/20531680211016968>
- Nieveen, N. M., Akker, J. J. H. van den, Plomp, Tj. (Tjeerd), Bannan, B., & Kelly, A. E. (2013). *Educational design research / Part A: an introduction*. (1st ed.). SLO.
- OECD. (2012). *Literacy, Numeracy and Problem Solving in Technology-Rich Environments*. OECD. <https://doi.org/10.1787/9789264128859-en>
- Oktaviyanti, I., Affandi, L. H., Maulnya, M. A., & ... (2021). Assistance in the process of grouping students based on basic literacy and numeracy skills in Karang Sidemen Village. *Jurnal ...*, 5(3), 181–188. <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jpmuad/article/view/5195>
- Purpura, D. J., Hume, L. E., Sims, D. M., & Lonigan, C. J. (2011). Early literacy and early numeracy: The value of including early literacy skills in the prediction of numeracy development. *Journal of Experimental Child Psychology*, 111(1), 145–156. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2011.07.004>
- Rahman, R., Sakti, A. W., Widya, R. N., & Yugafiati, R. (2019). Elementary Education Literacy in the Era of Industrial Revolution 4.0. *Proceedings of*

the Second Conference on Language, Literature, Education, and Culture (ICOLLITE 2018). <https://doi.org/10.2991/icollite-18.2019.41>

- Reddy, P., Chaudhary, K., & Hussein, S. (2023). A digital literacy model to narrow the digital literacy skills gap. *Heliyon*, *9*(4), e14878. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14878>
- Sambah, F., Quansah, F., Srem-Sai, M., Frimpong, J. B., Agormedah, E. K., Ankomah, F., & Hagan, J. E. (2023). Assessing secondary school students' digital health literacy, information searching behaviours, and satisfaction with online COVID-19 information in Northern Ghana. *Heliyon*, *9*(7), e17936. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e17936>
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tariq, V. (2014). Numeracy, Mathematical Literacy and the Life Sciences. *MSOR Connections*, *4*(2), 25–29. <https://doi.org/10.11120/msor.2004.04020025>